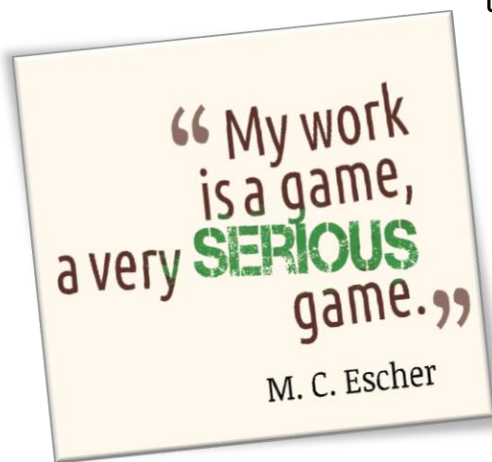




OBIETTIVI FORMATIVI:

L'ideazione creativa è un processo complesso e affascinante. Viene nutrito di esperienze e sensazioni fino a realizzarsi, a volte inaspettatamente, in nuove direzioni inesplorate. Oggi le strumentazioni digitali permettono di velocizzare la progettazione e la realizzazione di opere artistiche e grafiche ampliando i panorami visivi e spostando gli orizzonti. Il corso prevede uno stimolo continuo della capacità immaginativa fornendo i conseguenti strumenti e competenze digitali per materializzare le idee in base alle attitudini, alla poetica ed all'approccio filosofico degli studenti. Le tappe per ottenere interessanti prodotti finali toccheranno: *brainstorming, progettazione multimediale, videoscrittura, elaborazione immagini, fotoritocco, fotomontaggio, lettering, computer graphic, colori digitali, immagini per la rete e social network, stampa digitale, supporti cartacei, presentazione di progetti e idee*. Un percorso formativo per un approccio intuitivo e soprattutto creativo nell'uso critico e controllo di tecnologie informatiche e software.

Il corso si rivolge a studenti con competenze minime nei campi di: computer graphic, video, web

Software utilizzati: Photoshop, Illustrator, InDesign | ProCreate, SketchBook

PROGRAMMA DEL CORSO: MODULO 1 - VARIE APPLICAZIONI DI CREATIVITÀ DIGITALE

Il programma viene adattato alle esigenze dei vari corsi: narrazione digitale, graphic novel, ideazione artistica e progettazione di immaginari, grafica digitale, illustrazione, story board.

- Creatività digitale e comunicazione visiva. Segni, simboli, icone e suoni della cultura contemporanea. Analisi di elaborati digitali multimediali, della poetica e delle tecniche utilizzate.
- Passato/presente/futuro dell'informatica. Analisi critica della storia del Computer/Informatica/Storia dei Videogame/Social Network. Internet, social network, blog, posta elettronica, browser e plug-in. Virus, privacy, copyright, sicurezza e Open Source.
- Di che strumenti abbiamo bisogno? Introduzione all'uso del personal computer, dei software e delle periferiche.
- Terminologie, linguaggio e formati analogico/digitale.
- Installazione software necessario alla realizzazione di elaborati multimediali professionali.
- Scrittura creativa, scrittura ipertestuale, scrittura digitale, la condensazione dei concetti e l'uso di stili per la scrittura. Gestione dei testi e scelta dei font. Corso online di typewriting.
- Elaborazioni digitali dell'immagine, fotoritocco, fotomontaggio scelta colori CMYK e RGB con Adobe Photoshop.
- Illustrazione e grafica vettoriale con Adobe Illustrator, SketchBook, Procreate ...
- Impaginazione professionale in vari formato, pre stampa e formati di esportazione con Adobe InDesign.
- Stampa digitale e supporti cartacei.
- Basi di animazione grafica digitale e montaggio video.

ELABORATI RICHIESTI PER ESAME

Il corso prevede esercitazioni periodiche di valutazione progressi da visionare durante gli incontri ed un minimo di due revisioni degli elaborati digitali multimediali che saranno presentati in sede di esame.

- **Prima revisione** dell'idea e del progetto per analizzare possibili sviluppi tecnici e artistici basati sulle competenze, poetiche e attitudini degli autori.

- **Seconda revisione** dello stato avanzato del lavoro nel mese prima dell'esame finale per verificare i dettagli del lavoro.

Di seguito la linea guida per la realizzazione del lavoro di esame.

- **Elaborazione digitale dell'immaginario.** Lettura di un libro scelto dalla lista fornita in fondo al programma, trasposizione in immagini e visioni originali, ideazione, realizzazione pratica, impaginazione e presentazione professionale di almeno 5 tavole + copertina impaginate di: fotomontaggi, graphic novel, collage digitali, illustrazioni, grafiche artistiche, texture, story board, opere personali ispirate al testo. Facoltativo: pensare una breve animazione o video delle tavole presentate con supporto audio.
- (Solamente per progetti autorizzati dal docente) Ideazione, progettazione e realizzazione di una propria produzione artistica originale.

Negli elaborati è richiesta la presenza di almeno: fotomontaggio di copertina/poster/locandina (Photoshop), **grafica vettoriale** logo/illustrazione/sfondi (Illustrator), **impaginato** di brochure/tesina/catalogo/magazine (InDesign), **assemblaggio manuale** per presentazione in sede di esame. **Presentare il lavoro in modo preciso e professionale.** La frequenza minima al corso è obbligatoria.

Formato preferito dell'elaborato A5 orizzontale o verticale min. 12 pagine.

BIBLIOGRAFIA | LINKOGRAFIA CONSIGLIATA:

Template, plug-in, strumenti free deviantart.com | www.behance.net | freepik.com | [Photomosh \(glitch online\)](http://Photomosh(glitchonline)) | [Brusheezy Pennelli Photoshop](http://BrusheezyPennelliPhotoshop) | Wikipedia.it Storia del Computer, Storia dell'informatica, Storia di Internet, Social media, Videogioco, Storia del Videogioco.

Font e scrittura - www.dafont.com - www.dattilocorso.com

Film | Video | Testi | [Suoni delle culture contemporanee > Link](#) | [Glossario di terminologie digitali Ita/Eng > Link download](#)

Durante il corso saranno fornite on line sul sito dell'accademia: dispense, tutorial e risorse su gli argomenti trattati.

Tipologia di corso: Laboratoriale | **Software utilizzati:** Photoshop, Illustrator, InDesign,, Office e/o software alternativi.

Tipologia di verifica finale: Presentazione professionale degli elaborati multimediali su argomento scelto durante il corso. Consegna di una copia cartacea ed una digitale del lavoro per archivio dell'Accademia. EMAIL per informazioni federico.bucalossi@abapa.education.it

ROMANZI	KIDS	FANTASY	SCI-FI	VISIONI OSCURE	DISTOPICI	AVVENTURA	SCIENZE/FILOSOFIE	MYSTIC	POESIE
L'Idiota di F. Dostoevskij	Fantastic Mr Fox La fabbrica di cioccolato di Roal Dahl	La storia Infinita di Michael Ende	Ubik	Dracula di Bram Stoker	1984 di George Orwell	Il giro del mondo in 80 giorni Ventimila leghe sotto i mari di Jules Verne	Il mito della caverna (libro 7° La Repubblica) di Platone	Siddharta di Hermann Hesse	L'Urlo - Jukebox all'idrogeno di Allen Ginsberg
La metamorfosi di Franz Kafka	Pinocchio Carlo Collodi	Ronja. La figlia del brigante di Astrid Lindgren	Ma gli androidi sognano pecore elettriche?	Frankenstein di Mary Shelley	Fahrenheit 451 di Ray Bradbury		L'interpretazione dei sogni di Sigmund Freud	Zen + Diventa ciò che sei di Alan Watts	Pasto Nudo di William S. Burroughs
Madame Bovary Di Gustave Flaubert	Il barone rampante	La bussola d'oro di Philip Pullman	Un oscuro scrutare di Philip K. Dick	Il corvo Il gatto nero di Edgar Allan Poe	Io sono leggenda di Richard Matheson	L'isola del tesoro di Robert Louis Stevenson	Così parlò Zarathustra di Friedrich Nietzsche	La profezia di Celestino di James Redfield	Pulp di Charles Bukowski
Kitchen di Banana Yoshimoto	Il visconte dimezzato di Italo Calvino	La spada di Shannara di Terry Brooks	Neuromante di William Gibson	Il richiamo di Cthulhu Necronomicon di H. P. Lovecraft	Il mondo nuovo di Aldous Huxley	Cuore di tenebra di Joseph Conrad	Il mondo come volontà e rappresentazione di Arthur Schopenhauer	Il dodicesimo pianeta di Zecharia Sitchin	I fiori del male di Charles Baudelaire
Norwegian wood (Tokyo Blues) di Haruki Murakami	Il meraviglioso mago di Oz di L. Frank Baum		Il condominio Crash di J. G. Ballard	Shining - L'ombra dello scorpione di Stephen King	Fight Club di Chuck Palahniuk	Le avventure di Huckleberry Finn di Mark Twain	Dal big bang ai buchi neri. di Stephen Hawking	Il castello interiore di Teresa D'Avila	Inferno di Dante Alighieri
Il nome della rosa di Umberto Eco	Alice nel paese delle meraviglie Di Lewis Carroll		Io, robot di Isaac Asimov	Carmilla di Sheridan Le Fanu	Arancia meccanica A Clockwork Orange di Anthony Burgess	Robinson Crusoe di Daniel Defoe	THE RED BOOK Carl Gustav Jung	Bhagavadgītā	Poesie di John Keats
					Metro 2033 di Dmitrij Gluchovskij		La filosofia della libertà Rudolf Steiner		Milk and Honey di Rupi Kaur
					Battle Royale di Kouhun Takami				

Una selezione di libri e testi da cui ideare, immaginare, progettare, costruire e realizzare un immaginario visivo con l'uso di strumenti digitali e/o tecniche miste.