

ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI PALERMO

Corso di riferimento:

BIENNIO PITTURA

Disciplina:

APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE CF 8

Prof. Alfonso Fraia



PREMESSE

L'orizzonte operativo offerto dalle applicazioni digitali è in costante evoluzione e combina strumenti, tecnologie e livelli di ricerca che rendono oggi possibile il potenziamento dell'opera sul piano dell'ideazione, della progettazione e delle modalità di fruizione. Le tendenze rintracciabili nell'operato delle ultime generazioni di artisti impegnate nella ridefinizione del ruolo dell'autore e dei confini reali/virtuali dello stesso prodotto artistico richiedono nuova consapevolezza e nuove modalità di scambio e di certificazione dell'autorialità. Dalla Cryptoart agli Nft fino alla realtà aumentata le possibilità di integrazione del prodotto artistico consentono di rivedere la portata del gesto creativo alla luce dell'estetica dei dati e dell'interattività.

CONTENUTI DIDATTICI

L'elaborazione digitale dell'opera è la soglia avanzata di un processo creativo che coinvolge molteplici strumenti, e saperi, in una sintesi unica che si può definire tecnologica perché contiene in sé le soluzioni ad una o più esigenze legate alla traduzione intellegibile dei contenuti problematici tipici della creatività al dialogo con la tecnica.

Il corso di Applicazioni digitali per l'Arte sarà strutturato quindi in due fasi parallele, nella prima fase verrà suggerita un'analisi teorica dei case-history attinenti all'ambito disciplinare di indirizzo, effettuando la cronaca di quei progetti particolarmente interessanti per l'attività artistica:

Net Art, Augmented Reality, Digital Image Processing Tools, Digital Painting, Cross-Media, Animazioni, video-installazioni, e performance audiovisive.

La seconda fase del corso prevede una digressione ed un approfondimento pratico riguardante le strumentazioni digitali presenti negli studi e nei laboratori dei creativi, il cui coerente utilizzo è, oramai, uno dei tasselli fondamentali nel processo formativo dei profili professionali che si collocano nel panorama della creatività.

Approfondimenti su:

- Analisi colorimetrica ed elementi di diagnostica digitale dell'immagine e del segno
- Tecniche di colorazione e ricolorazione digitale
- Creazione ed applicazione dei colori digitali
- Il segno e il disegno vettoriale
- Costruzione del layout
- Realizzazione di Interfacce interattive

TEMI DI RICERCA PER L'A.A. 2022/2023

Elaborazione digitale per post-produzione / game plant design

Elaborazione digitale per image processing tools

Elaborazione digitale per illustrazione vettoriale

Elaborazione digitale per interaction interface

LE LEZIONI SI ARTICOLERANNO SECONDO MODULI/SOFTWARE

Grafica raster: PHOTOSHOP CC

Grafica Vettoriale: ILLUSTRATOR CC

Impaginazione del Layout INDESIGN CC.

Focus su altri software disponibili open-source oppure su licenza Adobe.

Analisi dell'immagine digitale: MATLAB DI MATHWORKS

Progettazione delle interfacce: TOUCHDESIGNER DI DERIVATIVE

MODALITÀ DIDATTICA FRONTALE

Tutto il corso sarà strutturato attraverso lezioni frontali ed esercitazioni laboratoriali finalizzate all'acquisizione di una metodologia operativa che orienterà ogni studente nella realizzazione di un proprio progetto risultante dallo studio delle tematiche proposte; ad ognuno dei partecipanti verrà richiesto di effettuare comparazioni tra gli applicativi disponibili, costruire una capacità di scelta contingente alle opportune necessità del lavoro, e sviluppare un approccio critico alle pratiche ed alle tempistiche professionali della produzione digitale.

MODALITÀ DIDATTICA INTEGRATA O A DISTANZA

In ottemperanza alle direttive ministeriali e in circostanze emergenziali, la didattica potrà essere erogata tramite piattaforma Google Classroom. Le sessioni frontali eseguite tramite Google Meet.

MODALITÀ DI VALUTAZIONE

Al termine del corso tutti gli studenti dovranno essere in grado di produrre e consegnare una raccolta di progetti a compendio del proprio portfolio artistico.

I progetti verranno valutati in base alla coerenza con le tematiche proposte per l'anno in corso, in base al livello di organizzazione dei materiali e del layout, in base all'estetica, e alla capacità di relazione del candidato nel comunicare l'idea.

BIBLIOGRAFIA

You Are Not A Gadget: A Manifesto, Jaron Lanier, Penguin Book (2011)

Introduction to TouchDesigner 099 - Nvoid -LeanPub (2019)

Arte e tecnologia. Design digitale di Ada Ghinato editore Aracne

Communication Strategies Lab (2012), Realtà aumentate. Esperienze, strategie e contenuti per l'Augmented Reality, Milano, Apogeo 2012, ISBN 9788850330706.

Nettitudes: Let's Talk Net Art -Nai Publishers, 2011

Materializing New Media: Embodiment in Information Aesthetics, Interfaces, studies in visual culture, Autore Anna Munster, Editore UPNE, 2006

"Digitizing Artist Periodicals: New Methodologies from the Digital Humanities for Analysing Artist Networks." Crombez, Thomas1, thomas.crombez@ap.be. 2014. Art Libraries Journal 39 (4): 6–11.

"Is There a 'Digital' Art History?" Visual Resources: An International Journal of Documentation, Drucker, Johanna, drucker@gseis.ucla.edu. 2013. 29 (1/2): 5–13. doi:10.1080/01973762.2013.761106.

"Reflections on Digital Art History." Fletcher, Pamela. 2015. "Pamela Fletcher. Essay on Caa.reviews, June. doi:10.3202/caa.reviews.2015.73

Managing Social and Environmental Performance in Iconic Brands

Miguel Angel Gardetti, Ana Laura Torres Routledge, 8 set 2017 - 172 pagine

Dennic Chunman Lo ,Pattern Cutting.by Laurence King Publishing Ltd,London,2011

Adobe Suite Classroom in a book. corso ufficiale di Adobe Systems

Prof. Alfonso Fraia
