

PREMESSE

Il combinato disposto determinato dall'espansione progressiva del digitale e dalla pervasività crescente delle sue applicazioni nei diversi settori della creatività contemporanea si configura, in maniera sempre più esplicita, come uno dei tasselli nodali della postmodernità. Oltrepassato il limite dell'integrazione cibernetica uomo/macchina le coordinate che definiscono il campo di azione proprio dell'umano sfumano velocemente e diventa sempre più problematico tracciarne un limite stabile.

La produzione autogenerativa e algoritmica attuale di immagini realizzate grazie all'intervento delle macchine e destinate alla lettura delle macchine e poi all'occhio umano è il paradigma ultimo per una generazione che vede, per la prima volta, concretizzarsi pienamente la possibilità di una produzione artistica propriamente postumana ed essenzialmente ipertecnologica. Tuttavia, il processo elaborativo informatico, che è alla base di molte delle attività che sperimentiamo nel quotidiano non è una novità che emerge dal nulla. Considerato, infatti, nella sua qualità di ambiente virtuale deputato alla manipolazione delle informazioni, il digitale è solo l'ultima risultante di un lungo processo di speculazioni inaugurato in epoche remote e reso oggi praticabile nei suoi effetti grazie all'avvento delle microtecnologie integrate all'informatica e all'elettronica.

Viviamo una rivoluzione antropologica di cui possiamo cogliere solo parzialmente il significato e le ripercussioni, ma è evidente che le conseguenze derivanti riguarderanno tutte le attività artistiche e professionali compreso, dunque, il settore del Fumetto e dell'Illustrazione.

Il corso di APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE intende, quindi, esplorare le principali opportunità e le frontiere applicative destinate alla produzione delle immagini e incrementare le potenzialità degli strumenti combinandole alla creatività umana per giungere ad un segno artistico che sia allo stesso tempo contemporaneo e futuribile ma non per questo privo di personalità.

CONTENUTI DIDATTICI

Il corso di APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE sarà strutturato in due fasi parallele, nella prima fase verrà suggerita un'analisi teorica dei case-histories attinenti all'ambito disciplinare di indirizzo, effettuando la cronaca di quei progetti particolarmente interessanti per l'attività specifica: *Ai Art, Augmented Reality, Digital Image Processing Tools, Digital Painting, Cross-Media activity*.

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

TEMI DI RICERCA PER L'A.A. 2023/2024

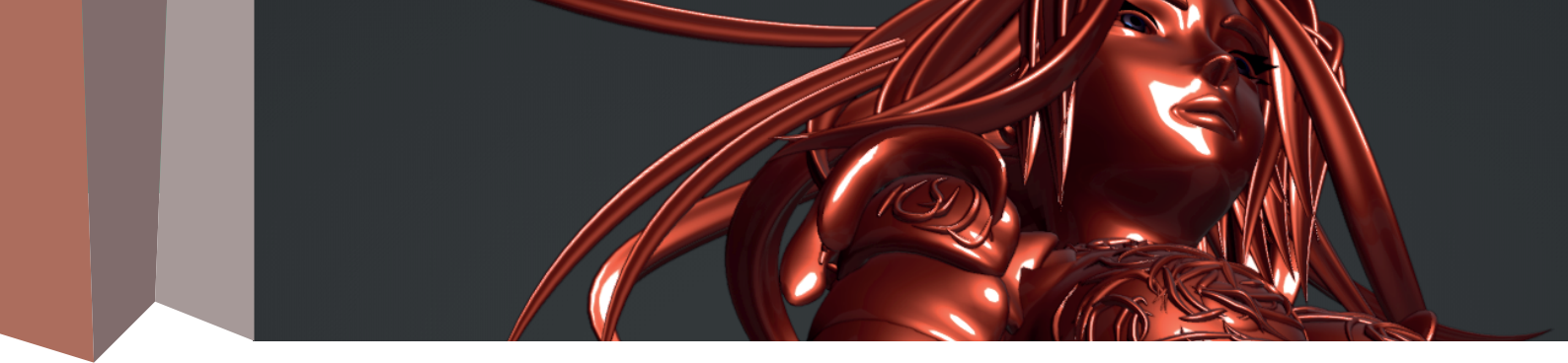
FROM CINEMA TO VISUAL BOARD - Lining e grafica digitale per la realizzazione dello storyboard

FROM INFORMATION TO IMAGE - Infografiche ed estetica dei dati nell'illustrazione artistica

DIGITAL SPLASH PAGE - Grafica vettoriale per la definizione delle tavole enfatiche

TIME TO MOVE - Pratiche di animazione applicate allo storyboard

3D BODY CHARACTER - Modellazione e renderizzazione di un carattere 3d.



LE LEZIONI SI ARTICOLERANNO SECONDO MODULI/SOFTWARE

Focus sulla grafica raster:

PHOTOSHOP CC - (PROCREATE APP- o software paritetici)

Grafica Vettoriale: ILLUSTRATOR CC (Affinity Designer o software paritetici)

Impaginazione del Layout INDESIGN CC.

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

BLENDER per la modellazione di caratteri 3D.

Ulteriori software che potranno essere illustrati a seconda delle necessità di progetto: montaggio video e post-effettistica PREMIERE, AFTER EFFECT, web design WORDPRESS-JOOMLA-DRUPAL-FIREWORKS-DREAMWEAVER, colorazione digitale COREL PAINTER, software di produzione del suono SOUNDBOOTH. PIATTAFORMA FIGMA o applicazioni paritetiche.

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

Solo in ottemperanza alle direttive ministeriali o 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

Arte e tecnologia. Design digitale di Ada Ghinato editore Aracne

L'architetto e l'oracolo/ forme digitali del sapere da wikipedia a chatbot - ed Laterza 2023

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 Fraja
