

ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI PALERMO
Corso di riferimento:
FUMETTO E ILLUSTRAZIONE
APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE
Prof. Alfonso Fraia

PREMESSE

Attualmente il digitale, considerato come supporto e sistema di interazioni informatiche complesse contribuisce, di fianco ai media convenzionali, a definire molte delle modalità in cui si esprime la creatività umana. In qualità di ambiente virtuale deputato alla manipolazione delle informazioni, questo processo elaborativo, esiste da molto prima di quanto comunemente si è portati a pensare. Dalle fasi ipotetiche iniziali, risalenti addirittura alla cultura egizia, sino all'epoca post-moderna sono emerse tecnologie che consentono di gestire flussi di informazioni sempre più voluminosi e che permettono di tradurre, manipolare e riproporre la quasi totalità dei fenomeni percettivi relativi alla sfera sensoriale umana nell'ambiente virtuale.

Questa conquista ha prodotto una rivoluzione antropologica di portata epocale che riguarda di certo tutte le attività artistiche e professionali e che non esclude il settore del Fumetto e dell'Illustrazione intesi nel loro complesso. Il corso di APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE intende esplorare le principali implicazioni e le frontiere applicative, disponibili oggi, nell'ambito della produzione delle immagini destinate al settore di interesse per implementare le potenzialità degli strumenti digitali nella renderizzazione del prodotto, dell'idea e del racconto visivo.

CONTENUTI DIDATTICI

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

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. 2022/2023

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

ILLUSTRATION AS UX - Interfacce interattive per le illustrazioni e per lo storytelling visivo

LE LEZIONI SI ARTICOLERANNO SECONDO MODULI/SOFTWARE

Focus sulla grafica raster:

PHOTOSHOP CC

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.

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

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

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.

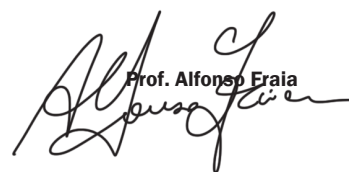
'Reflections on Digital Art History.' Fletcher, Pamela. 2015. "Pamela Fletcher. Essay on Caa.reviews, June. doi:10.3202/caa.reviews.2015.73

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