

## PREMESSE

Lo stato di evoluzione raggiunto nel campo della produzione tecnologica delle immagini è frutto di una raffinata fusione tra informatica, cibernetica ed arte visiva. Un livello tale di sofisticatezza da spingere sia gli operatori, che gli addetti al settore, come anche il pubblico più ampio, a riquantificare il valore e l'impatto complessivo delle pratiche di Elaborazione digitale nel loro insieme. Archiviata la fase in cui ogni software agiva attingendo a risorse di codice e di linguaggio tendenzialmente esclusive, ci troviamo di fronte ad uno spazio complesso composto da miriadi di interazioni simultanee attraverso le quali è possibile creare e riscrivere nuove forme dell'immaginario e nuovi paradigmi per l'estetica.

Ci apprestiamo quindi ad intraprendere una fase operativa dai risvolti radicali che di certo si declinerà in tutti i nodi delle attività progettuali, artistiche e linguistiche.

Elaborare digitalmente l'immagine significa comprendere l'interezza di processi che vanno dalla pre-produzione alla post-produzione, dall'acquisizione della foto digitale alla scrittura della sintografia, dal montaggio del video alle nuove interfacce di comunicazione tra uomo/macchina, macchina/macchina e macchina/uomo.

Le possibilità creative disponibili per le ultime generazioni, operanti nel settore digitale, consentono di pensare e praticare nuovi percorsi di confronto, di stimoli allo studio approfondimento, per testare i limiti e le opportunità creative dei mezzi tecnologici di elaborazione a contatto con l'umano.

## CONTENUTI DEL CORSO

Partendo dal potenziamento del segno grafico/fotografico e del disegno tramite il ricorso alla grafica vettoriale, si proporranno progressivi interventi di integrazione ai supporti analogici e peculiari percorsi di raffinazione del prodotto visivo. Un focus speciale sarà dedicato all'elaborazione e all'impaginazione del layout, all'acquisizione di quelle specifiche abilità che consentono la traduzione dell'immagine in interfaccia di interazione operativa.

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
- AI tools

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

Elaborazione digitale per pre-produzione e post-produzione

Elaborazione digitale per image processing tools

Elaborazione digitale per illustrazione vettoriale

Elaborazione digitale per animazioni e loop

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

Modellazione e Rendering: BLENDER DI Blender Foundation

#### 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)

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

**Introduction to TouchDesigner 099** - Nviod -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

