

ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI PALERMO

Corso di riferimento: PITTURA - PROGETTAZIONE DELLA MODA

Disciplina:

Informatica per la grafica

(8CFA B Pittura, 8 CFA Progettazione della moda)

Prof. Alfonso Fraia

PREMESSE

Nel panorama contemporaneo, l'informatica non rappresenta più soltanto un insieme di strumenti tecnici, ma un sistema di conoscenza e di analisi strutturale attraverso cui comprendere, condividere e generare le tendenze dell'arte e dello stile.

L'atto creativo si colloca oggi in uno spazio digitale condiviso, dove la produzione artistica e la progettazione di moda si sviluppano come processi interattivi, reticolari e computazionali.

Il corso si propone di esplorare come i linguaggi informatici e le piattaforme digitali, dai software di elaborazione visiva alle reti collaborative e agli ambienti immersivi, contribuiscano alla costruzione collettiva del gusto, dello stile e dell'identità estetica contemporanea.

In questo scenario, il dialogo tra arte, informatica e cultura visuale produce nuovi modelli di espressione e di diffusione dell'immagine, in cui la creatività individuale si intreccia con i processi algoritmici e con la percezione globale delle tendenze.

L'obiettivo è formare figure capaci di governare la complessità digitale e di reinterpretare l'informatica come mezzo critico, creativo e analitico, in grado di ridefinire la relazione tra progetto, immagine e spazio di condivisione.

CONTENUTI DEL CORSO

Il corso si articola in due fasi principali:

1. Analisi teorica e culturale

Studio dei rapporti tra informatica, estetica e linguaggi visivi.

Analisi di casi studio di Net Art, Digital Painting, Augmented Reality, Cross-media Design e Performance interattive.

Discussione sul ruolo delle piattaforme digitali come ecosistemi di condivisione e creazione collettiva dello stile.

2. Laboratorio tecnico e progettuale

Sperimentazione con software di elaborazione grafica, vettoriale e tridimensionale.

Gestione dei flussi di lavoro digitali come strumenti di analisi e costruzione stilistica.

Progettazione di interfacce interattive per la presentazione artistica e di moda.

Creazione di contenuti digitali per ambienti online, gallerie virtuali e collezioni multimediali.

TEMI DI RICERCA e Obiettivi del corso per l'a.a. 25/26:

Informatica come analisi strutturale dello stile e dell'immagine

codici informatici come linguaggio visivo e costruttivo.

flussi di dati che generano tendenze artistiche e stilistiche.

Informatica come strumento creativo

Elaborazione e processing visivo dei contenuti artistici.

Illustrazione vettoriale per arte e design di prodotto.

Informatica per l'interazione

Progettazione di interfacce e sistemi responsive per gallerie e collezioni di moda.

Esplorazione dello spazio digitale come ambiente espositivo e relazionale.

Approfondimenti tecnici:

Analisi colorimetrica e diagnostica digitale dell'immagine.

Tecniche di colorazione e ricolorazione digitale.

Creazione e gestione di layout adattivi.

Costruzione di esperienze visuali interattive e immersive.

METODOLOGIA DIDATTICA:

Lezioni Teoriche: Presentazioni e discussioni sugli argomenti principali.

Laboratori Pratici: Sessioni di lavoro pratico per applicare le tecniche apprese.

Critiche e Revisioni: Revisione collettiva per feedback e miglioramento integrato.

Progetti Individuali e di Gruppo: Lavori pratici su temi specifici, con presentazioni finali.

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 creativo.

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.

MATERIALI E RISORSE

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

- 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 System
- **Analyzing neural time series data / theory and practice** Mike X Cohen ed. The MITT PRESS INSTITUTE, Cambridge ISBN 9780262019873

Prof. Alfonso Fraia

