

## **ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI PALERMO**

**Corso di riferimento:**

**FUMETTO E ILLUSTRAZIONE / PITTURA**

**Disciplina:**

**APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE - AFAM094**

**Prof. Alfonso Fraia**

### **PREMESSE**

Il corso di Applicazioni Digitali per le Arti Visive esplora il ruolo delle tecnologie digitali come strumenti di indagine e di narrazione complessa della realtà e dell'immaginario. L'attività didattica si sviluppa sia nell'ambito della produzione artistica autoriale, sia in quello dell'editoria professionale.

Nell'epoca della contemporaneità iperconnessa, l'immagine digitale si configura come un vero e proprio dispositivo cognitivo e narrativo, capace di restituire, interpretare e trasformare informazioni, esperienze e memorie in linguaggi visivi articolati, coerenti con la natura fluida e multiforme delle società attuali.

L'uso consapevole delle applicazioni digitali e degli strumenti avanzati connessi rappresenta l'obiettivo formativo centrale della disciplina. Il corso incoraggia una riflessione critica sull'impatto delle tecnologie e sul modo in cui esse possano amplificare la dimensione narrativa, documentaria e poetica dell'attività artistica in toto e, nello specifico, dell'illustrazione e del fumetto, mantenendo saldo il legame con l'identità autoriale.

Le tecnologie emergenti, dall'intelligenza artificiale alla realtà aumentata, dal disegno vettoriale al digital storytelling interattivo, non sono quindi proposte solo come strumenti di produzione, ma anche come spazi di riflessione estetica ed etica.

Il percorso didattico si articola in due fasi complementari:

1. Analisi teorica e critica di casi studio (AI Art, Augmented Reality, Digital Painting, Cross-Media Art, ecc.), per comprendere l'evoluzione dei linguaggi digitali e delle pratiche artistiche ibride.
2. Laboratorio pratico e progettuale, dedicato alla sperimentazione di applicazioni digitali per la creazione di narrazioni visive complesse, connesse ai temi della memoria, del territorio, della collettività e dell'immaginario personale.

L'obiettivo finale è formare autori consapevoli e innovativi, capaci di utilizzare le tecnologie digitali come strumenti di conoscenza e racconto, in grado di connettere l'esperienza individuale con l'intelligenza collettiva.

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

#### **Digital storyboard**

- Lining e grafica digitale per la realizzazione dello storyboard
- Progetti pratici di conversione dei testi in immagini.
- Tecniche di storyboarding e sviluppo di sceneggiature visive.

#### **Restituzione Digitale Didattica e Visuale dei Contenuti Culturali:**

- Progetti che esplorano temi storici, culturali e contemporanei.
- Utilizzo delle tecniche apprese per raccontare storie visive pertinenti.

#### **From information to digital vectors**

- Infografiche ed estetica dei dati nell'illustrazione artistica
- Esercizi di Traduzione Visiva degli Elementi Testuali

#### **Produzione digitale di Webtoon:**

- Introduzione ai webtoon e alle loro caratteristiche specifiche.
- Progettazione e creazione di webtoon per piattaforme digitali.
- Adattamento dei contenuti per dispositivi mobili e desktop.

### **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 dei lavori degli studenti per feedback e miglioramento.

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

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.

- ULTERIORI SOFTWARE POTRANNO ESSERE ILLUSTRATI A SECONDA DELLE NECESSITÀ DI PROGETTO:
  - per la modellazione di caratteri 3D: BLENDER .
  - per il montaggio video e post-effettistica PREMIERE, AFTER EFFECT,
  - per il web design WORDPRESS-JOOMLA-DRUPAL- FIREWORKS-DREAMWEAVER,
  - per la colorazione digitale COREL PAINTER,
  - software di produzione del suono SOUNDBOOTH.
  - per l'allestimento di interfacce interattive PIATTAFORMA FIGMA o applicazioni paritetiche.
- 
- BIBLIOGRAFIA
  - **You Are Not A Gadget:** A Manifesto, Jaron Lanier, Penguin Book 2011
  - **Boundary Images,** Giselle Beiguelmen, Melody Devries, Winnie Soon, Magdalena Tyzlik-Carver. meson press 2023
  - **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, Thomas<sup>1</sup>, 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 Fraja

