

ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI PALERMO

Corso di riferimento:

FUMETTO E ILLUSTRAZIONE

Disciplina:

APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE - ABTEC38

Prof. Alfonso Fraia

PREMESSE

L'acquisizione delle applicazioni digitali e delle tecniche utili al potenziamento dell'illustrazione e del disegno di contenuti multimediali, letterari, scientifici, artistici, storici o di archivio diventa un elemento centrale nella costruzione del linguaggio visivo della postmodernità. L'attuale scenario, nel quale le nuove generazioni si trovano ad interagire, è caratterizzato dalla progressiva espansione delle tecnologie digitali nelle diverse declinazioni della creatività contemporanea. Anche nell'ambito del fumetto e dell'illustrazione l'integrazione tra uomo e macchina è giunta ad esiti clamorosi sebbene, in alcune circostanze, problematici. In questa fase è dunque fondamentale preservare attentamente l'etica, l'utilizzo consapevole delle fonti, e stabilire un paradigma nuovo per identificare valori condivisibili. Definire metodi nuovi per trasmettere il patrimonio, e le eredità culturali connesse, a coloro che vedono concretizzarsi, per le prime volte, una produzione artistica sostanzialmente ipertecnologica e definitivamente postumana.

Il corso di Applicazioni digitali per le arti visive si propone di esplorare le potenzialità offerte dalle nuove tecnologie nella produzione di immagini digitali, combinando strumenti avanzati con la creatività umana. L'obiettivo è creare un linguaggio artistico contemporaneo e orientato al futuro, senza però perdere l'individualità e la personalità espressive.

Il corso 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: *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 e Obiettivi del corso per l'a.a. 24/25:

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.

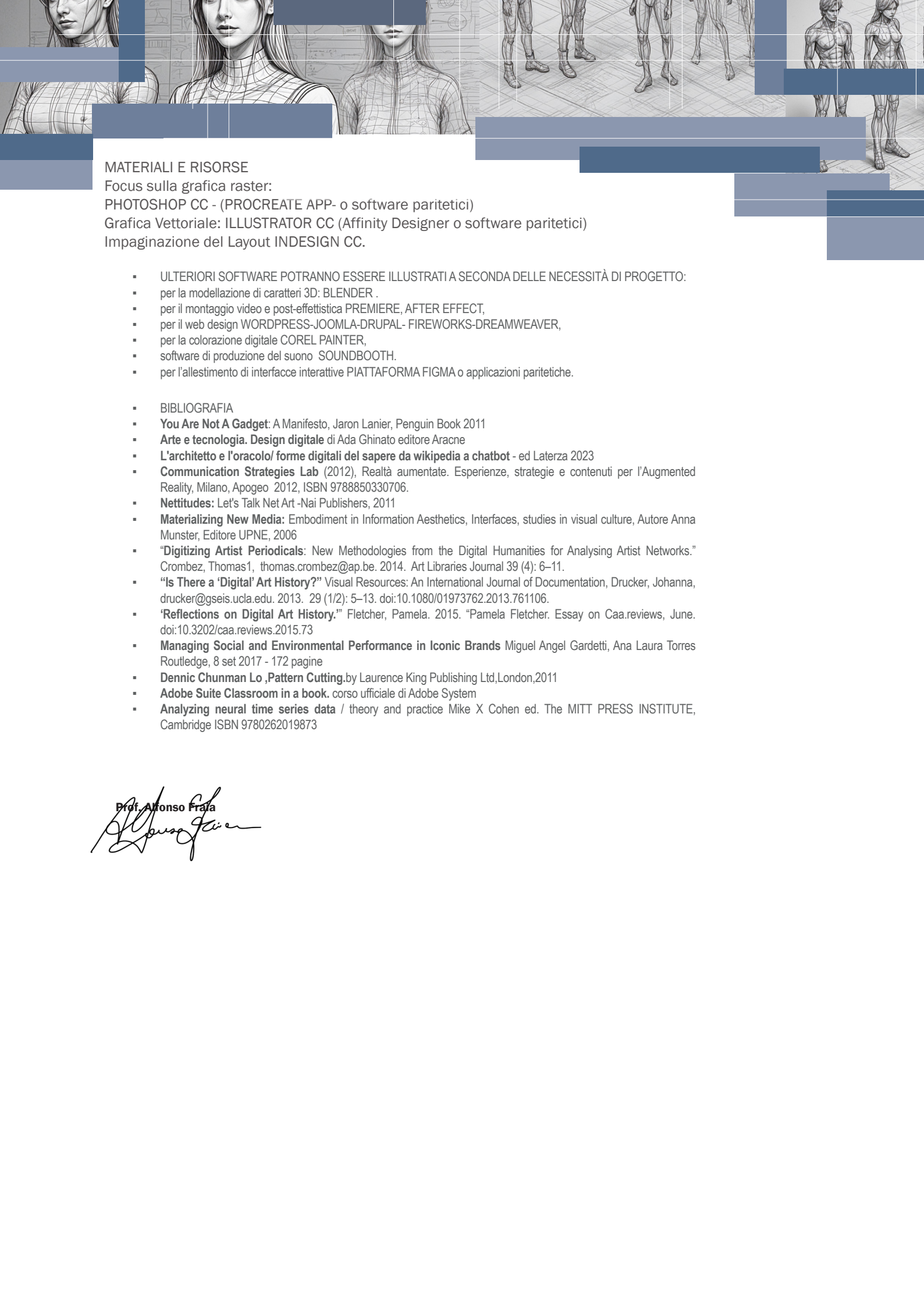
Critiche e Revisioni: Revisione collettiva dei lavori degli studenti per feedback e miglioramento.

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
- **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 Fraja