

ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI PALERMO

Corso di riferimento:

Trasversale per il Triennio

Disciplina:

ELABORAZIONE DIGITALE DELL'IMMAGINE CF 6

Prof. Alfonso Fraia

PREMESSE

Il corso di Elaborazione Digitale dell'Immagine esplora l'immagine digitale come confine, infrastruttura, costruito tecnologico e frame di sequenze visive e in movimento, che definiscono la noosfera contemporanea e lo spazio di interazione tra umanità e macchine.

L'obiettivo è fornire agli studenti una visione critica e progettuale dell'immagine come nodo interconnesso tra tecnologia, cultura e percezione, ma anche come unità dinamica e temporale, capace di articolare e connettere flussi visivi, narrativi e cognitivi.

Elaborare un'immagine digitale oggi significa agire in un ambiente espanso, dove la produzione visiva è al tempo stesso dato, segno, interfaccia e flusso. L'immagine diventa una soglia mobile tra mondi — naturale e artificiale, analogico e computazionale — ma anche un frame narrativo e temporale, in cui la dimensione del movimento ridefinisce la relazione tra artista, algoritmo e pubblico.

Il corso considera l'immagine in movimento non solo come linguaggio del cinema e del video, ma come forma di pensiero digitale, capace di generare processi, simulazioni e ambienti interattivi che estendono l'esperienza visiva oltre la staticità del quadro o della superficie.

Il percorso mira a sviluppare:

una consapevolezza estetica e critica delle dinamiche digitali e dei linguaggi del movimento;
competenze tecniche e progettuali nell'uso di strumenti di elaborazione, generazione e interattività;
una riflessione etica sull'uso delle tecnologie emergenti, come l'intelligenza artificiale, i sistemi generativi e la sintesi video, all'interno della ricerca artistica contemporanea.

CONTENUTI DEL CORSO

Il programma integra sperimentazione visiva e riflessione teorica, articolandosi su tre assi principali:
Immagine come confine – l'immagine come limite percettivo e concettuale tra umano e artificiale, statico e dinamico;
Immagine come infrastruttura – la dimensione computazionale dell'immagine come rete di dati, relazioni e sequenze temporali;
Immagine come costruito tecnologico – l'immagine come architettura cognitiva della noosfera e come ambiente di interazione, movimento e narrazione..

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

Digital analysis

- Analisi colorimetrica
- Costruzione digitale del segno

Digital creation

- Potenziamento del segno e disegno vettoriale
- Costruzione e progettazione del layout

From information to digital vectors

- Infografiche ed estetica dei dati
- Esercizi di Traduzione Visiva degli Elementi Testuali

Elaborazione digitale per animazioni e loop:

- Type animation
- Logo animation

Tecniche di interattività e pratiche avanzate:

- Realizzazione di interfacce interattive
- Utilizzo di strumenti di intelligenza artificiale (AI tools)

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
- **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, 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

