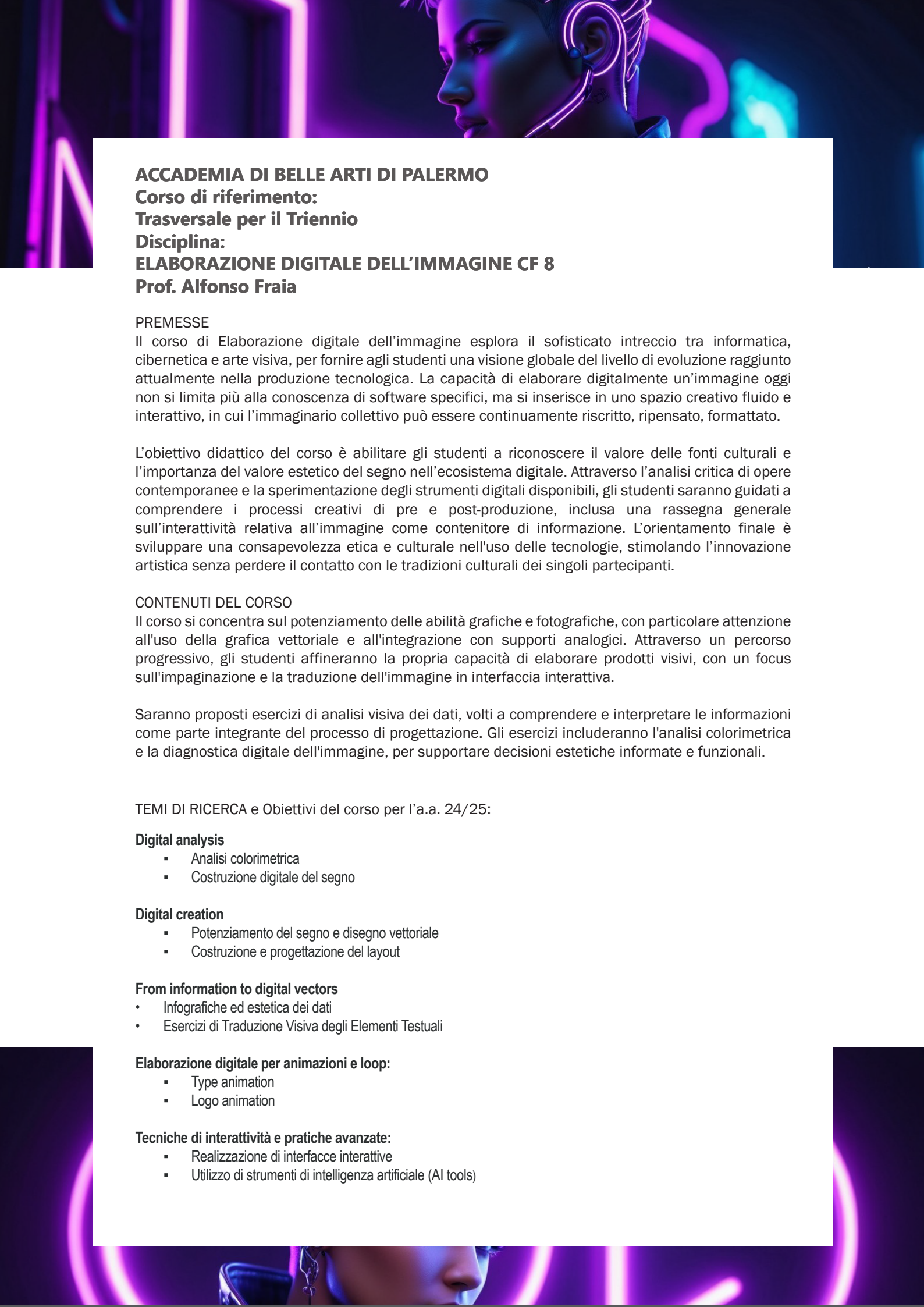




ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI PALERMO

Corso di riferimento:

Trasversale per il Triennio

Disciplina:

ELABORAZIONE DIGITALE DELL'IMMAGINE CF 8

Prof. Alfonso Fraia

PREMESSE

Il corso di Elaborazione digitale dell'immagine esplora il sofisticato intreccio tra informatica, cibernetica e arte visiva, per fornire agli studenti una visione globale del livello di evoluzione raggiunto attualmente nella produzione tecnologica. La capacità di elaborare digitalmente un'immagine oggi non si limita più alla conoscenza di software specifici, ma si inserisce in uno spazio creativo fluido e interattivo, in cui l'immaginario collettivo può essere continuamente riscritto, ripensato, formattato.

L'obiettivo didattico del corso è abilitare gli studenti a riconoscere il valore delle fonti culturali e l'importanza del valore estetico del segno nell'ecosistema digitale. Attraverso l'analisi critica di opere contemporanee e la sperimentazione degli strumenti digitali disponibili, gli studenti saranno guidati a comprendere i processi creativi di pre e post-produzione, inclusa una rassegna generale sull'interattività relativa all'immagine come contenitore di informazione. L'orientamento finale è sviluppare una consapevolezza etica e culturale nell'uso delle tecnologie, stimolando l'innovazione artistica senza perdere il contatto con le tradizioni culturali dei singoli partecipanti.

CONTENUTI DEL CORSO

Il corso si concentra sul potenziamento delle abilità grafiche e fotografiche, con particolare attenzione all'uso della grafica vettoriale e all'integrazione con supporti analogici. Attraverso un percorso progressivo, gli studenti affineranno la propria capacità di elaborare prodotti visivi, con un focus sull'impaginazione e la traduzione dell'immagine in interfaccia interattiva.

Saranno proposti esercizi di analisi visiva dei dati, volti a comprendere e interpretare le informazioni come parte integrante del processo di progettazione. Gli esercizi includeranno l'analisi colorimetrica e la diagnostica digitale dell'immagine, per supportare decisioni estetiche informate e funzionali.

TEMI DI RICERCA e Obiettivi del corso per l'a.a. 24/25:

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
- **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

