

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

**Corso di riferimento: PITTURA - PROGETTAZIONE DELLA MODA**

**Disciplina:**

**Informatica per la grafica**

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

**Prof. Alfonso Fraia**

### **PREMESSE**

L'evoluzione costante delle tecnologie informatiche e degli strumenti grafici ad esse connessi ha portato a una trasformazione radicale nel modo di concepire e realizzare l'elaborato artistico e il prodotto di moda. Software di grafica avanzata e piattaforme per la realtà aumentata, hanno raggiunto un livello di sofisticatezza tale da consentire di accorciare vertiginosamente lo spazio/tempo che intercorre tra l'ideazione e l'esito finale del processo creativo con risultati spesso inaspettati.

In questo contesto, l'informatica applicata sembrerebbe facilitare il processo creativo, ma l'approccio critico e la ricerca sono ancora fondamentali per governare l'evoluzione sul piano stilistico, estetico, fisico, e virtuale. Anche l'idea di un'opera autoriale fissa e immutabile viene progressivamente sostituita da una visione più fluida e dinamica della produzione artistica, sotto questo punto di vista l'integrazione definitiva tra uomo e macchina gioca un ruolo cruciale.

Il corso intende invitare i partecipanti a reinterpretare il gesto creativo, attraverso gli strumenti informatici e fornire alcuni stimoli per valorizzare il prodotto artistico all'interno dell'ecosistema digitale in cui viene pensato e fruito.

### **CONTENUTI DEL CORSO**

Il corso si concentra sulla messa a fuoco della corretta strategia di approccio all'informatica, stimolando la ricerca di soluzioni innovative alle esigenze dello studio artistico e dell'ufficio stile.

Nella prima fase, verrà proposta un'analisi teorica di casi rilevanti ed esempi di Net Art, realtà aumentata, opere di digital painting, cross-media, video installazioni e performance interattive. Questi esempi permetteranno agli studenti di comprendere le principali tendenze creative nel panorama digitale.

La seconda fase del corso si concentrerà sugli strumenti digitali utilizzati negli studi d'arte e negli uffici di ricerca dello stile. Il controllo informatico dei flussi di lavoro sarà esplorato quale parte integrante per la costruzione di una grammatica creativa avanzata, che consenta ad artisti e designer di posizionarsi ai vertici dell'innovazione nel campo della creatività contemporanea, nei lavori di gruppo come nelle ricerche individuali.

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

informatica per definire lo stile grafico

Informatica per processing tools

Informatica per illustrazione vettoriale artistica e di prodotto

Informatica per Interaction interface

**APPROFONDIMENTI SU:**

Analisi colorimetrica ed elementi di diagnostica digitale dell'immagine e del segno

Tecniche di colorazione e ricolorazione digitale

Creazione e applicazione di contenuti digitali

Segno e disegno vettoriale

Costruzione e allestimento dei layout responsive

Realizzazione di interfacce interattive per presentare la collezione di moda o per la galleria d'arte

#### 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, 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 Fraia

