

Anno accademico 25/26

DIPARTIMENTO ARTI VISIVE

Corso diploma di II° livello PITTURA

Insegnamento APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE cfa 8 cod AFAM094

Docente ALFONSO FRAIA settore TEORICO / PRATICO

Numero di ore riservate alle lezioni 100

Numero di ore riservate allo studio personale 25

Anno di corso PRIMO

Sede di svolgimento delle lezioni CANTIERI CULTURALI ALLA ZISA

Metodi di valutazione I CREDITI VENGONO MATURATI IN BASE ALLA
FREQUENZA DI PARTECIPAZIONE ALLE ATTIVITÀ
DI LABORATORIO E LEZIONE, ALLA COERENZA
DEGLI ESECUTIVI IN RISPOSTA ALLE ESIGENZE
DEL TEMA PROPOSTO

Semestre PRIMO

Contatti, mail docente alfonso.fraia@abapa.education

Orario di ricevimento
degli studenti GIOVEDÌ MATTINA ORE 12:30/13:30
DI TUTTE LE SETTIMANE B
OPPURE SU APPUNTAMENTO

Organizzazione della didattica

LEZIONI FRONTALI ALTERNATE A MODULI TEMATICI E MODULI DI APPROFONDIMENTO SOFTWARE E APP

Programma

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

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.

Programma

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.

Testi consigliati, bibliografia

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 Prada