



ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI - SASSARI - - SASSARI

Documento in allegato protocollato in data 12/03/2020

N° di Protocollo - 0001245 -

Oggetto: PROGRAMMA DIDATTICO - APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE - PROF PEDATA

Data Documento: 12/03/2020

Inserito da: Utenza 1497 (DIDATTICA)

Sottoclassificazione 1: *FP- fascicolo personale

Sottoclassificazione 2:

Sottoclassificazione 3:

Sottoclassificazione 4:

Mittente\Destinatario: PEDATA RAFFAELE

Mezzo invio\ricezione: MAIL



Per le versioni obsolete utilizzare il menu Documenti\Allegati file.

0001245	2020	12032020	1
N° prot.	Anno	Data	1: ent, 2: usc.



I dati saranno conservati e trattati con le garanzie di sicurezza previste dal
GDPR - Regolamento UE 2016/679

PROGRAMMA DEL CORSO DI
APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE
Codice: ABTEC38
Prof. Raffaele Pedata

Anno Accademico 2019-2020

INTRODUZIONE DEL CORSO

Le applicazioni digitali per l'arte si dividono in due macro categorie. La prima categoria investe la progettazione e produzione di applicazioni a partire dallo sviluppo del codice sorgente, ossia dall'acquisizione di competenze e conoscenze dei linguaggi di programmazione per il computer. La seconda categoria riguarda l'utilizzo creativo di applicativi che permettono di manipolare digitalmente informazioni digitali come testi, immagini statiche, ecc.

CONTENUTI

Il corso propone un'attività di ricerca sui principi originali delle forme digitali attraverso l'analisi di concetti, tecniche e tecnologie adottate dagli artisti, nell'ultimo quarto di secolo, nei campi delle belle arti tradizionali, della fotografia, del cinema, del design e dell'illustrazione. Nella parte teorica del corso gli studenti indagano come questi campi interagiscono con il "digitale" e sono accompagnati nella ricerca delle forme di riverbero sulla dimensione artistica locale e globale. La parte pratica consiste nella sperimentazione con i linguaggi di programmazione (Processing), la creazione di piccoli database multimediali, la produzione audiovisiva.

OBIETTIVI DEL CORSO

Comprendere i principi delle arti digitali dagli anni Novanta fino a ieri (integrazione, interattività, hypermedia, immersione, narratività).

Identificare applicazioni artistiche e creative possibili solo con l'ausilio del computer.

Mira a fornire le competenze tecniche per la creazione e il trattamento delle immagini digitali.

Saranno affrontati i temi legati all'illustrazione digitale di tipo vettoriale e rasterizzata.

Gli studenti realizzeranno una serie di temi finalizzati a comprendere le peculiarità tecniche degli strumenti e le possibilità espressive. Il percorso laboratoriale è affiancato da una serie di lezioni sulla semiotica visiva, sia interpretativa che plastica.

Nella prima parte del corso si utilizzerà un sistema attivo/operativo, esposizione del docente e riproduzione delle procedure da parte dei partecipanti. Gli esercizi sono preparati in anticipo in base agli obiettivi formativi. La finalità è, oltre acquisire gli strumenti tecnici, quella di imparare a gestire i processi di caratterizzazione, sia del personaggio che dell'ambiente.

Nella seconda parte gli studenti elaboreranno un proprio progetto sulla base di un ventaglio di temi proposti dal docente.

TESTI CONSIGLIATI

Adobe Illustrator Classroom in a Book

By Brian Wood

Adobe InDesign Classroom in a Book

By Tina DeJarld, Kelly Kordes Anton

Adobe Photoshop Classroom in a Book

By Andrew Faulkner, Conrad Chavez

Cromorama. Come il colore ha cambiato il nostro sguardo.

Ediz. a colori

di Riccardo Falcinelli