



## **Accademia di Belle Arti di Foggia**

Anno accademico 2013/14

### **COMPUTER ART**

Prof. Raffaele FIORELLA

Il programma del Corso di **COMPUTER ART** prevede l'introduzione e la guida ai principali software di grafica digitale. Il Corso coniuga la teoria con la pratica, cercando di mettere lo studente in condizione di apprendere le conoscenze fondamentali sull'uso dei programmi utilizzati e applicarle in reali progetti.

L'obiettivo è di formare un professionista capace di inserirsi in un attuale contesto lavorativo e di ideare immagini, video e linguaggi ad alto impatto visivo e che siano in grado di trasmettere nel modo corretto informazioni e concept del target di riferimento.

Durante il corso si approfondiranno le fasi progettuali nonché le strategie di comunicazione, finalizzate all'acquisizione di tutti i contenuti e i metodi necessari ad un'indipendenza professionale sfruttando le proprie capacità e gusti personali. In questo modo si cercherà di rendere gli studenti non solo esecutori, ma professionisti del settore capaci di sviluppare, in maniera propositiva ed efficace, un progetto artistico idoneo all'attuale mercato.

La didattica proposta prevede, quindi, lo studio dei principali programmi di grafica e video e la loro applicazione in esempi pratici. Di conseguenza saranno analizzati i programmi come Photoshop, Illustrator, In Design, Premiere, After Effect con un'introduzione a software di grafica 3D e interazione video. Lo studio di ogni software sarà accompagnato da un'esercitazione pratica.

Durante l'anno agli allievi verrà richiesto una serie di elaborati grafici e di proposte progettuali, che attraverso costanti revisioni saranno commentati e sviluppati insieme al docente e agli allievi, per favorire una maggiore crescita creativa e sviluppare un appropriato senso critico sul proprio lavoro. Le esperienze acquisite verranno verificate attraverso un'esercitazione finale che ne sommi le potenzialità.

Spazio formativo molto importante sarà la possibilità di partecipare a concorsi sia nell'ambito nazionale che internazionale; a tale riguardo sarà il docente ad informare costantemente gli allievi ed eventualmente programmare la partecipazione.

Durante il corso verranno affrontati e approfonditi i seguenti argomenti:

- Evoluzione storica della Computer Art;
- Quali sono gli strumenti per realizzare un'opera di Computer Art ;
- Analisi approfondita dei software di grafica 2d e 3d , video e interazione e i loro campi di utilizzo;
- Come progettare un'opera che utilizzi il mezzo multimediale (analisi della location, del tema , strumentazione necessaria, collaudo opera);
- Realizzazione di un'opera (collage digitale, video, animazione, video installazione, video scultura, video mapping, video interattivo), da soli o in gruppo.

Il lavoro degli studenti verrà monitorato attraverso costanti revisioni.

Per l'esame finale, verrà richiesta la presentazione di un'opera digitale che comprende i seguenti campi: illustrazione, video, animazione, video installazione accompagnata da una tesina che illustri tecnica scelta e concept.

Il programma potrebbe subire piccole variazioni in base alle esigenze della classe.