



ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI CARRARA

APPLICAZIONI DIGITALI PER LE ARTI VISIVE

Prof.ssa C. Fumagalli – A.A. 2019-20

Il corso intende offrire agli studenti specifiche capacità tecniche, supportate da una conoscenza delle molteplici relazioni tra le nuove tecnologie applicate alle arti visive.

Le tecniche sono utilizzate per dare vita a illusioni d'azioni di immagini statiche, ma anche per creare un'illusione di realtà laddove non sia possibile servirsi di oggetti reali.

Il cinema e la televisione sono sempre più dipendenti dagli effetti visivi, in particolare, i software per la post-produzione video rendono possibile ai filmmakers di ogni livello di aumentare il valore delle proprie opere, riuscendo a migliorare la qualità finale dell'immagine attraverso il controllo totale sui pixel e permettendogli di esprimere liberamente la propria fantasia realizzando scene che altrimenti sarebbero state fuori dalla propria portata.

Gli argomenti affrontati si sviluppano sia in ambito bidimensionale che tridimensionale, cioè fino alla gestione propria di uno spazio virtuale.

Con l'attività pratica, interconnessa a quella teorica, gli studenti potranno sviluppare in senso creativo le capacità tecniche apprese.

L'acquisizione da parte dello studente delle nozioni per utilizzare After Effects come strumento di lavoro, a scopi sia analitici sia creativi, è l'obiettivo che il corso si propone di raggiungere.

Dal punto di vista laboratoriale durante il semestre saranno presentati agli studenti una serie di progetti di riferimento utili sotto il profilo didattico; verranno effettuate costanti esercitazioni pratiche e di controllo, da risolvere in aula attraverso l'ausilio del docente e tramite conoscenze acquisite durante le lezioni.

PREREQUISITI

La partecipazione al corso richiede una conoscenza dei principali software di grafica 2D (Photoshop, Illustrator).

REGOLE DEL CORSO

- L'e-mail è il modo più semplice, veloce ed affidabile per contattarmi: prof.cfumagalli@gmail.com
- Durante l'anno faremo esercitazioni in laboratorio. Ad esse saranno collegati degli esercizi da svolgere a casa e consegnare via e-mail entro la lezione successiva, all'indirizzo prof.cfumagalli@gmail.com. Questi esercizi sono obbligatori per l'ammissione all'esame.

ESAME

L'esame dovrà essere sostenuto dimostrando di aver appreso la logica del lavoro, presentando un elaborato personale.

I criteri generali di valutazione si fondano su tre parametri fondamentali: la qualità dell'esecuzione, la preparazione "tecnica" di costruzione e la capacità di aver appreso le definizioni fondamentali, anche puramente teoriche di questa materia.



ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI CARRARA

BIBLIOGRAFIA:

Michel Chion. L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema, 2001, Ed. Landau.

Buchan Suzanne (ed). Pervasive Animation, July 2013, An AFI Film Reader, Routledge.

Andrea Balzola, Anna Maria Monteverdi (a cura di), Le arti multimediali digitali. Storia, linguaggi, tecniche, etiche ed estetiche delle arti del nuovo millennio. Garzanti editore

Valentino Catricalà, Media Art. Prospettive delle arti per il XXI secolo: storie, teorie preservazione. Mimesis editore