

APPLICAZIONI DIGITALI per le ARTI VISIVE II

Il corso ha lo scopo di precisare, raffinare, potenziare e stimolare i personali percorsi artistici degli studenti e le loro attitudini, attraverso l'approfondimento delle potenzialità e delle tecniche applicabili e sviluppabili attraverso le varie Applicazioni Digitali.

I campi di interesse possono essere vari passando dalla grafica all'illustrazione, dall'animazione alla fotografia e ai vari linguaggi multimediali.

L'approccio non è principalmente frontale e, a fronte di qualche specifica informazione sull'uso dei vari software come Photoshop, Illustrator, Clip Studio Paint, Corel Painter (o Procreate solo per iPad), si procederà, soprattutto, individuando nelle varie applicazioni, gli strumenti e i procedimenti che meglio possano supportare le esigenze, le attitudini e le diverse direzioni che ogni studente metterà in pratica nei vari progetti ed esercitazioni.

Gli studenti, che frequentano il corso al terzo anno, dovrebbero avere già maturata una sufficiente indipendenza sull'uso dei software, privilegiando così le 60 ore del corso per indagare, soprattutto, l'aspetto creativo ed espressivo del proprio percorso.

Gli esercizi del percorso didattico ed espressivo variano nella forma e negli obiettivi: alcuni sono atti principalmente a sviluppare una sensibilità "visiva" a 360°, altri a cercare di far crescere la capacità di "raccontare" attraverso le immagini. Quindi si va dal collage digitale, al fotoritocco, alla simulazione digitale di tecniche prettamente artistico/pittoriche, alla grafica che diventa illustrazione.

Una particolare attenzione viene riservata all'interazione tra materiali originali sviluppati fisicamente e il loro inserimento o elaborazione, in immagini sviluppate digitalmente rendendo così, molto spesso, il risultato più fresco e più originale.