

NOME DEL CORSO	TECNICHE PLASTICHE CONTEMPORANEE I
TIPOLOGIA (indicare se il corso è obbligatorio oppure se si tratta di un'attività a libera scelta dello studente)	Obbligatorio
CICLO DI STUDIO (indicare se triennio o biennio)	Triennio
ANNO DI INSEGNAMENTO	2023/2024
DURATA DEL CORSO (semestrale o annuale)	Annuale
CREDITI	7
NOME E COGNOME DELLA PROFESSORESSA/PROFESSORE	Francesco D'Isa
BREVE DESCRIZIONE DEGLI OBIETTIVI/FINALITA' DEL CORSO	Questo corso è concepito per facilitare e sviluppare un estro creativo personale nell'ambito delle tecniche plastiche contemporanee. Per farlo si combineranno tecniche tradizionali, innovazioni digitali e approcci interdisciplinari, atti a sviluppare una mente creativa dalla massima apertura. Gli studenti e le studentesse esploreranno vari processi di ideazione, acquisiranno competenze in grafica digitale, si immergeranno nel mondo delle intelligenze artificiali ed esploreranno nuove forme d'arte. Il percorso culminerà nella creazione di un progetto editoriale collaborativo e nello sviluppo di un portfolio personale.
METODOLOGIA DI INSEGNAMENTO (indicare se in presenza o a distanza)	Presenza
PREREQUISITI	/
PROGRAMMA DEL CORSO	<p>Come nasce un'idea: teorie e tecniche del pensiero creativo</p> <p>L'immaginazione attiva, la meditazione, il brainstorming, i tarocchi/carte, i Ching, il disegno esplorativo, utilizzo di AI/LLM</p> <p>Forma e colore: scienza ed estetica della percezione</p> <p>Le illusioni: decifrare l'allucinazione collettiva del mondo</p> <p>Lo stile: leggere e costruire un alfabeto visivo</p> <p>Elementi di filosofia dell'arte</p> <p>I canoni: conoscerli, romperli e rimontarli</p> <p>La grafica digitale 2D</p> <p>Grafica raster e vettoriale</p> <p>Il fotoritocco</p> <p>Selezioni, manipolazioni, alterazioni</p> <p>Pittura digitale</p> <p>Software: Adobe / Affinity / Procreate</p> <p>Le intelligenze artificiali</p> <p>Cosa sono le tecnologie TTI (text-to-image) e come funzionano</p> <p>Gli ambiti di applicazione, le potenzialità, i futuri sviluppi</p> <p>Il dibattito attorno alle TTI</p>



	<p>Panoramica dello stato dell'arte Il "prompting" Come si utilizzano: laboratori pratici ed esercitazioni con Midjourney, Stable Diffusion, Dalle ecc. I bias nella costruzione del dataset: come conoscere ed evitare gli stereotipi.</p> <p>Altre arti e avanguardie</p> <p>Il videogioco come forma d'arte I meme e l'estetica di internet Libri d'arte: dall'Hypnoerotomachia Poliphili alla letteratura ergodica Arte nella realtà virtuale Oltre l'immagine: la ricerca transdisciplinare e l'unione dei media</p> <p>Lo sviluppo di un progetto personale</p> <p>Ideare e impostare un progetto Il lavoro di squadra: ogni opera d'arte è collettiva Remixology Gestione della critica e della committenza Costruzione di una serie illustrazioni su un tema + impaginazione Workshop e/o ospiti</p> <p>Creazione di un progetto editoriale corale: gli studenti/studentesse lavoreranno in gruppo alla creazione di un libro/raccolta concordando forma e soggetto della ricerca e sviluppandone individualmente le singole parti/capitoli. + Portfolio di presentazione personale</p>
EVENTUALE BIBLIOGRAFIA/SITOGRAFIA	<p>Durante il corso verranno consigliati numerosi testi e siti di riferimento, i cui temi spazieranno tra arte, filosofia, psicologia della percezione, narrativa.</p>
MODALITA' DI SVOLGIMENTO DELL'ESAME (indicare se, ad esempio, sia necessario preparare degli elaborati specifici per il superamento dell'esame)	<p>Creazione di un progetto editoriale corale: gli studenti/studentesse lavoreranno in gruppo alla creazione di un libro/raccolta concordando forma e soggetto della ricerca e sviluppandone individualmente le singole parti/capitoli. + Portfolio di presentazione personale</p>
LINGUA DI INSEGNAMENTO	Italiano

NAME OF THE COURSE	PLASTIC AND CONTEMPORARY TECHNIQUES I
TYPE	Mandatory
CYCLE	Master



YEAR OF STUDY WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED (IF APPLICABLE)	2023/2024
SEMESTER/TRIMESTER WHEN THE COMPONENT IS DELIVERED	Annual
NUMBER OF ECTS CREDITS ALLOCATED	7
NAME OF LECTURER(S)	Francesco D'Isa
LEARNING OUTCOMES	This course is designed to nurture and develop a unique creative flair in the realm of illustration. To achieve this, we will blend traditional techniques with digital innovations and interdisciplinary approaches, all aimed at cultivating an open-minded creative spirit. Students will delve into various ideation processes, acquire skills in digital graphics, immerse themselves in the world of artificial intelligence, and explore new art forms. The journey will culminate in the creation of a collaborative editorial project and the development of a personal portfolio.
MODE OF DELIVERY (FACE-TO-FACE/DISTANCE LEARNING ETC.)	Face-to-face
PREREQUISITES AND CO-REQUISITES (IF APPLICABLE)	/
COURSE CONTENT	<p>How an Idea is Born: Theories and Techniques of Creative Thinking</p> <p>Active imagination, meditation, brainstorming, tarot/cards, I Ching, exploratory drawing, use of AI/LLM.</p> <p>Shape and color: the science and aesthetics of perception.</p> <p>Illusions: decoding the collective hallucination of the world.</p> <p>Style: reading and constructing a visual alphabet.</p> <p>Elements of the philosophy of art.</p> <p>Canons: knowing them, breaking them, and reassembling them.</p> <p>2D Digital Graphics</p> <p>Raster and vector graphics.</p> <p>Photo editing.</p> <p>Selections, manipulations, alterations.</p> <p>Digital painting.</p> <p>Software: Adobe / Affinity / Procreate</p> <p>Artificial Intelligence</p> <p>What are TTI (text-to-image) technologies and how they work.</p> <p>Areas of application, potential, future developments.</p> <p>The debate surrounding TTI.</p> <p>Overview of the state of the art.</p> <p>"Prompting."</p>



	<p>How they're used: practical labs and exercises with Midjourney, Stable Diffusion, Dalle, etc. Biases in dataset construction: how to recognize and avoid stereotypes.</p> <p>Other Arts and Avant-garde</p> <p>Video games as an art form. Memes and internet aesthetics. Art books: from Hypnerotomachia Poliphili to ergodic literature. Art in virtual reality. Beyond the image: transdisciplinary research and media convergence.</p> <p>Development of a Personal Project</p> <p>Conceptualizing and setting up a project. Teamwork: every artwork is a collective effort. Remixology. Handling criticism and clientele. Constructing a series of illustrations on a theme + layout. Workshops and/or guest speakers.</p> <p>Creation of a Collaborative Editorial Project: Students will work in groups to create a book/collection, agreeing on the format and subject of the research and individually developing their respective sections/chapters. Additionally, a personal presentation portfolio will be compiled.</p>
<p>RECOMMENDED OR REQUIRED READING AND OTHER LEARNING RESOURCES/TOOLS</p>	<p>During the course, numerous reference texts and websites will be recommended, covering a range of topics from art, philosophy, and the psychology of perception to fiction.</p>
<p>ASSESSMENT METHODS AND CRITERIA</p>	<p>Creation of a collaborative editorial project: the students will work in groups to create a book/collection, agreeing on the format and subject of the research, and individually developing their respective sections/chapters. Additionally, a personal presentation portfolio will be compiled.</p>
<p>LANGUAGE OF INSTRUCTION</p>	<p>Italian</p>

