

Scuola di Grafica - Corso di diploma accademico di I livello
Indirizzi di "Grafica d'arte e illustrazione" e "Grafica multimediale"
Cattedra di Tecniche dell'incisione - Grafica d'Arte (ABAV02)

prof. Carlo Nannicola
c.nannicola@abaq.it

PROGRAMMA DEL CORSO PER L'A.A. 2022/2023

OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso, di durata triennale per gli studenti dell'indirizzo di "Grafica d'arte e illustrazione" e annuale per l'indirizzo di "Grafica multimediale", affronta lo studio dei linguaggi visivi e percettivi attraverso l'apprendimento e la sperimentazione delle chiavi espressive, delle tecniche e delle metodologie proprie della Grafica.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Il corso è organizzato in moduli di studio che scandagliano le varie sfaccettature del linguaggio grafico analizzando le forme e le dinamiche creative ed espressive sia contemporanee che tradizionali tenendo conto, inoltre, del loro rapporto con i media e della loro funzione nella comunicazione di massa.

PROGRAMMA GENERALE

Ogni annualità prevede dei moduli che contempleranno momenti di studio teorico-storico-artistici e momenti laboratoriali di ricerca e sperimentazione della pratica artistica della grafica.

Grafica d'arte 1

Il segno, il pixel e il senso.

La grafica tra analogico e digitale

- Conoscenza e studio dei principali metodi e strumenti di sintesi grafica e delle possibilità di restituzione e riproduzione in linguaggi visivi;
- Esercitazioni individuali e guidate sui metodi analogico-digitali di base di rappresentazione grafica;
- Attività individuale di laboratorio di progettazione, sviluppo e stampa di un'opera grafica.

Grafica d'arte 2

Il controllo: l'immagine tra il caso e la necessità.

Riflessioni sulla grafica tradizionale e contemporanea

- *Approfondimenti nel dialogo tra arte e media*
- *Interazione, integrazione e influenza tra i linguaggi grafici.*
- *Esercitazioni guidate e individuali su metodi ibridi e post-digitali.*
- *Attività individuale di laboratorio di progettazione, sviluppo e realizzazione di un'opera grafica.*

Grafica d'arte 3

Il visibile (e l'invisibile) come esperienza.

Dal pensiero all'immagine, dall'immagine al pensiero

- L'immagine oltre la stampa.
- Studio e sviluppo dell'identità grafico-espressiva.
- Ideazione, progettazione e realizzazione di visioni analogico-digitali.

MODALITÀ DIDATTICHE

La didattica è incentrata sull'attività teorico/pratica da svolgere prevalentemente in laboratorio. Si svolgeranno lezioni teoriche collettive e individuali, dimostrazioni pratiche e momenti di condivisione progettuale. Le problematiche relative alla creazione dell'opera grafica saranno affrontate attraverso il dialogo e il confronto critico tra docente e studente/ssa.

Il docente, nel rispetto delle individuali inclinazioni e delle diverse esigenze espressive, è supporto costante nelle scelte progettuali e operative dello/a studente/ssa che sarà condotto/a a guardare oltre il dato puramente tecnico per maturare una propria consapevolezza di intenti nelle scelte stilistiche intraprese.

MODALITÀ D'ESAME

L'esame finale consiste nella presentazione di un progetto personale e la conseguente valutazione dell'attività di ricerca, progettazione e produzione laboratoriale svolta. In casi eccezionali può essere richiesta una prova pratica di otto ore, in cui lo studente dovrà realizzare un'opera grafica in tutte le sue fasi.

BIBLIOGRAFIA GENERALE

1. Twemlow, Alice. *Grafica perché?* [a cura di] Fabio Regattin. [trad.] Liana Acquaviva e Francesco Leone. Modena : Logos, 2007.
2. Baroni, Daniele e Vitta, Maurizio. *Storia del design grafico*. Milano : Loganesi & C., 2011.
3. Strazza, Guido. *Il gesto e il segno. Tecnica dell'incisione*. Roma : Apeiron Editori, 2016.
4. Catanese, Paul and Geary, Angela. *Post-digital printmaking. CNC, Traditional and Hybrid Techniques*. Londra : A&C Black Publishers, 2012.
5. Hermele, Lauren. *Grafica a due colori*. Modena : Logos, 2009.
6. Benjamin, Walter. *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Con un saggio di Massimo Cacciari*. [a cura di] Francesco Valagussa. [trad.] Enrico Filippini. s.l. : Einaudi, 2014.
7. *Storia del disegno grafico*. [Online] <https://www.storiadeldisegnografico.com/>.
8. Polidoro, Piero. *Che cos'è la semiotica visiva*. Roma : Carocci editore, 2019.
9. Pinotti, Andrea e Somaini, Antonio. *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*. Torino : Einaudi, 2016.
10. McKenzie, Wark. *Un manifesto hacker. Lavoratori immateriali di tutto il mondo unitevi!* Milano : Feltrinelli, 2005.
11. Tribe, Mark e Jana, Reena. *New Media Art*. s.l. : Taschen, 2009.
12. McLuhan, Marshall. *Capire i media. Gli strumenti del comunicare*. s.l. : Il Saggiatore, 2011.
13. Mazza, Marta. *Grafica italiana 1850-1950*. s.l. : Giunti, 2015.
14. Vinti, Carlo. *Grafica italiana dal 1945 a oggi*. s.l. : Giunti, 2016.
15. *Archaeology & Art*. [Online] [Riportato: 18 10 2022.] <https://www.instagram.com/archaeologyart/>.
16. Smith, Marcroy. *People of Print: Innovative, Independent Design & Illustration*. s.l. : Thames Hudson, 2017.

Sarà cura del docente fornire ulteriore materiale durante il corso (dispense, guide, altri riferimenti web e bibliografici, etc...).

CALENDARIO DELLE LEZIONI:

7, 14, 21, 28 Novembre 2022
5, 12, 19 Dicembre 2022
9, 16, 23, 30 Gennaio 2023
6, 7, 8, 27 Febbraio 2023

6, 13, 20, 27 Marzo 2023
3, 4, 17, 18, 24 Aprile 2023
2, 8, 15, 22, 29 Maggio 2023
5, 6, 7 Giugno 2023

L'Aquila, 2 novembre 2022

Prof. Carlo Nannicola



Petroglifi su Newspaper Rock, Utah, USA. Foto di Maciej Bledowski su Adobe Stock.
Le prime incisioni nel sito di Newspaper Rock furono realizzate circa 2000 anni fa, lasciate dai popoli Anasazi, Fremont, Navajo, Anglo e Pueblo.



Immagine generata da un'intelligenza artificiale di un gruppo di uomini primitivi in posa per un selfie. Caveman Selfie Ver.2

Fonte: https://www.reddit.com/r/midjourney/comments/xcmic3/caveman_selfie_ver2/

Prompt: real photography of a group of first neanderthals primitive cavemans scots taking a selfie laughing and smiling, high res photo, no iso, sharp face, nice teeth, face visible

Ai utilizzata: MidJourney