

Grafica d'arte 1, 2 e 3 (12 CFA)

prof. Nannicola Carlo

n. ore 150 T.P.

a.a. 2023/24

OBIETTIVI

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.

CONTENUTI

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.

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.

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.

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.

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.

PREREQUISITI

È richiesta un'autonomia di base nell'utilizzo di software grafici e degli strumenti di rappresentazione grafica. Per le annualità successive alla prima è necessario aver sostenuto gli esami degli anni precedenti. Inoltre è necessario avere capacità di organizzazione e pianificazione delle attività laboratoriali.

BIBLIOGRAFIA

- Twemlow, Alice. Grafica perché? [a cura di] Fabio Regattin. [trad.] Liana Acquaviva e Francesco Leone. Modena : Logos, 2007.
- Baroni, Daniele e Vitta, Maurizio. Storia del design grafico. Milano : Loganesi & C., 2011.
- Strazza, Guido. Il gesto e il segno. Tecnica dell'incisione. Roma : Apeiron Editori, 2016.
- Catanese, Paul and Geary, Angela. Post-digital printmaking. CNC, Traditional and Hybrid Techniques. Londra : A&C Black Publishers, 2012.
- Hermele, Lauren. Grafica a due colori. Modena : Logos, 2009.
- 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.
- Storia del disegno grafico. [Online] <https://www.storiadeldisegnografico.com/>.
- Polidoro, Piero. Che cos'è la semiotica visiva. Roma : Carocci editore, 2019.
- Pinotti, Andrea e Somaini, Antonio. Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi. Torino : Einaudi, 2016.
- McKenzie, Wark. Un manifesto hacker. Lavoratori immateriali di tutto il mondo unitevi! Milano : Feltrinelli, 2005.
- Tribe, Mark e Jana, Reena. New Media Art. s.l. : Taschen, 2009.
- McLuhan, Marshall. Capire i media. Gli strumenti del comunicare. s.l. : Il Saggiatore, 2011.
- Mazza, Marta. Grafica italiana 1850-1950. s.l. : Giunti, 2015.
- Vinti, Carlo. Grafica italiana dal 1945 a oggi. s.l. : Giunti, 2016.
- Archaeology & Art. [Online] [Riportato: 18 10 2022.] <https://www.instagram.com/archaeologyart/>.
- 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...).

ESAME FINALE

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.

DOCENTE

Carlo Nannicola nasce a L'Aquila nel 1981, è artista e docente di Grafica d'Arte. Ha studiato "Grafica d'arte e progettazione" all'Accademia di Belle Arti dell'Aquila, dove si è diplomato nel 2006. Nel 2009 ha completato gli studi discutendo la tesi di specializzazione in Grafica d'Arte: "Big Brother is broadcasting you – Il web dalla nascita ai giorni nostri tra cooperazioni, contaminazioni e irruzioni", relatore la Prof.ssa Teresa Macrì, ottenendo il massimo dei voti e la dichiarazione di lode. Continuando il percorso già avviato in Accademia, i preminenti canali d'espressione utilizzati nell'ambito della creatività digitale, quali la net / web art e il sub advertising diventano termini naturali di studio. La sua ricerca, dall'accentuata caratterizzazione interdisciplinare, si avvale dell'apporto di differenti linguaggi, dalla grafica al video, dalla performance ai Nuovi Media. Nel suo dinamico percorso formativo, partecipa a workshops, webinar ed altre molteplici esperienze di punta; incontra, opera e collabora con numerosi artisti italiani e stranieri. Dal 2004 partecipa attivamente a Mostre e Seminari di ampio respiro spesso guidando, assieme ai colleghi dell'Accademia dell'Aquila, la ricezione e la proposizione di alcune delle esperienze contemporanee di esplorazione della performance artistica che meglio si caratterizzano per la possibile interazione/intervento della metodologia digitale.