

Accademia di Belle Arti di Verona

Elenco corsi "Orientamento attivo scuola-università" a.a. 2022-23

NOTA: Tutti i corsi sono di 15 ore (attivabili per almeno 12 studenti) sono previsti con una parte teorica ed una parte laboratoriale.

1. Intelligenza artificiale e Metaversi per l'arte

LEZIONE 1	LEZIONE 2	LEZIONE 3	LEZIONE 4	LEZIONE 5
Dall' arte generativa e creative coding alle reti neurali antagoniste (GAN)	I principali sistemi di AI: Dall-E 2, DreamStudio, Stable Diffusion, Midjourney, ...	Una porta per i Metaversi.	Crypto Arte, NFT, nuovi mercati per le immagini digitali.	Valutazione dei progetti con gli studenti.

2. Disegno d'animazione

LEZIONE 1	LEZIONE 2	LEZIONE 3	LEZIONE 4	LEZIONE 5
Storia e principi base della animazione.	Scrittura e Storyboard. Regole, movimenti della camera, layout, ecc	Disegnare personaggi e sfondi. Palette cromatica e Concept art	Animare le scene.	Valutazione dei progetti con gli studenti.

3. Character Design per la Game Art

LEZIONE 1	LEZIONE 2	LEZIONE 3	LEZIONE 4	LEZIONE 5
Meccaniche di gioco e sceneggiatura.	Scrivere e disegnare i personaggi.	Character design, turnaround e palette cromatica.	Creazione delle scene e dinamiche d'interazione.	Valutazione dei progetti con gli studenti.

4. Il corpo tra rappresentazione, presentazione e ibridazione

LEZIONE 1	LEZIONE 2	LEZIONE 3	LEZIONE 4	LEZIONE 5
Il corpo come sistema di comunicazione complesso tra natura, arte e cultura. Sessione di disegno con modello vivente.	Il corpo svelato etica ed estetica del corpo rappresentato nell'arte. Sessione di disegno con modello vivente.	Identità mutanti: una sfida multiculturale. Nuovi Apolli, nuove Veneri. Laboratorio di tecniche calcografiche.	Modificazioni del corpo, imposizioni e grammatiche sociali, il "corporalmente corretto". Ibridazioni di corpi. Laboratorio di tecniche grafiche digitali 1.	Laboratorio di tecniche grafiche digitali 2. Valutazione dei progetti con gli studenti.

5. Raccontare per immagini. L'albo illustrato

LEZIONE 1	LEZIONE 2	LEZIONE 3	LEZIONE 4	LEZIONE 5
Fare un album illustrato. Il libro come oggetto e come significato. Ricerca e metodologia progettuale.	Studio dei personaggi: turnaround e character design. Laboratorio di illustrazione con tecniche analogiche e digitali.	Ambiente e decori. Elementi compositivi. Rapporto testo-immagine. Lo stile. Lo storyboard. Realizzazione di una tavola.	L'azione, il movimento, il tempo. Realizzazione di una seconda tavola.	Realizzazione della copertina. Valutazione dei progetti con gli studenti.

6. Nuove tecnologie per la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali

LEZIONE 1	LEZIONE 2	LEZIONE 3	LEZIONE 4	LEZIONE 5
Lezione introduttiva sull'importanza della salvaguardia del nostro patrimonio culturale nazionale.	Le tecniche di restauro. Simulazioni.	Le tecnologie informatiche al servizio del restauro.	Il restauro dei dipinti su tela.	Valutazione del percorso e visita ad un laboratorio di restauro.

7. La maschera nel teatro

LEZIONE 1	LEZIONE 2	LEZIONE 3	LEZIONE 4	LEZIONE 5
Uso e significato della maschera dai riti al teatro.	Dalla creta al negativo in gesso fino alla cartapesta.	Laboratorio per la realizzazione di maschere.	Disegnare e caratterizzare i personaggi. Il costume e la commedia dell'arte.	La maschera nell'interpretazione attoriale.

8. Dallo scatto ad un video in Stop Motion

LEZIONE 1	LEZIONE 2	LEZIONE 3	LEZIONE 4	LEZIONE 5
Storia e principi base dello Stop Motion. Scrittura e Storyboard.	Vestire i pupazzi.	Realizzazione delle scene e dei personaggi.	Lavoro di montaggio frame by frame.	Valutazione dei progetti con gli studenti.

9. Dal teatro alla scena

LEZIONE 1	LEZIONE 2	LEZIONE 3	LEZIONE 4	LEZIONE 5
Storia del teatro.	Lo spazio scenico. Metodologia della progettazione.	Disegnare e caratterizzare i personaggi con il costume.	L'illuminazione per atmosfere ed emozioni.	Valutazione dei progetti con gli studenti.

10. La scenografia come strumento di mercato

LEZIONE 1	LEZIONE 2	LEZIONE 3	LEZIONE 4	LEZIONE 5
Visual Marketing. La sfilata di moda, la vetrinistica, lo stand fieristico.	La scenografia virtuale. Dal videomapping ai pannelli ledwall alla grafica 3D.	Spazio corpo Tecnologia.	Laboratorio di scenografia.	Valutazione dei progetti con gli studenti.

11. Scenografia di eventi

LEZIONE 1	LEZIONE 2	LEZIONE 3	LEZIONE 4	LEZIONE 5
Progettare lo spazio.	Dal progetto alla Maquette (modello o riproduzione in formato ridotto).	Laboratorio di scenografia.	Laboratorio di costume e sartoria teatrale	Valutazione dei progetti con gli studenti.

12. Dalla natura alle arti*

LEZIONE 1	LEZIONE 2	LEZIONE 3	LEZIONE 4	LEZIONE 5	LEZIONE 6
Che ruolo ha la natura nelle arti e nei rituali di differenti culture.	Pensare l'arte attraverso un'esperienza in natura.	Tra natura e suoni.	Dalle cave di pietra all'opera d'arte.	Come registrare memorie della natura, attraverso la tecnica del frottage	L'impronta di elementi naturali come processo di trasposizione della forma.

*Per questo corso il numero massimo consentito è di 15 studenti.

13. Cose cosmiche: arazzi contemporanei

LEZIONE 1	LEZIONE 2	LEZIONE 3	LEZIONE 4	LEZIONE 5
Introduzione al corso.	Creare le forme, disegno a matita.	Disegnare con i fili colorati. La trapanatrice per arazzi.	Laboratorio di decorazione.	Valutazione dei progetti con gli studenti.

14. Paesaggi luminosi e altre sciocchezze: carta, colore e luce

LEZIONE 1	LEZIONE 2	LEZIONE 3	LEZIONE 4	LEZIONE 5
Introduzione al corso.	L'uso del colore come mezzo creativo.	Luce, riflessi cromatici sulla carta e altri supporti artistici.	Laboratorio di decorazione.	Valutazione dei progetti con gli studenti.

15. Professione Designer

LEZIONE 1	LEZIONE 2	LEZIONE 3	LEZIONE 4	LEZIONE 5
Design thinking, mindset, strumenti e testimonianze della professione del Product Designer.	Design thinking, mindset, strumenti e testimonianze della professione dell' Interior Designer.	Design thinking, mindset, strumenti e testimonianze della professione del Visual Designer.	Design thinking, mindset, strumenti e testimonianze della professione del Fashion Designer.	Design thinking, mindset, strumenti e testimonianze della professione dello Strategic Designer.

16. Anticorpi della performance

LEZIONE 1	LEZIONE 2	LEZIONE 3	LEZIONE 4	LEZIONE 5
Introduzione: Il corpo nell'arte	Azioni e cosità invisibili. <u>Leo Lionni</u> : La botanica parallela. <u>Joseph Beuys</u> : 7000 querce <u>Tehching Hsieh</u> : One year performance	La strada. Valie Export Vito Acconci Ben Vautier	Lo studio. Kurt Schwitters Bruce Nauman Alenka Pirman	Le sparizioni. Bas Jan Ader Lea Vergine: Attraverso l'Arte