



CUP:E71I22000320006

Progetto Orient'Art "Orientamento attivo nella transizione scuola-università"

I Corsi proposti dall'**Accademia di Belle Arti di Palermo** all'interno del progetto **Orient'Art** (progetto di "Orientamento attivo scuola – università" indicato dal Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza), sono finalizzati a una scelta consapevole degli studi universitari attraverso una concreta opportunità di confronto con l'offerta formativa nelle sue diverse articolazioni, un'esperienza volta non solo alla crescita personale ma ad una futura realizzazione di società sostenibili e inclusive.

I Corsi di **Orient'Art**, mediante una proposta ampia e diversificata, mirano a dare agli alunni l'opportunità di conoscere il contesto della formazione superiore artistica e del suo valore in una società della conoscenza. Sono strutturati secondo metodologie di apprendimento di un metodo scientifico che prevede di fare esperienza di didattica disciplinare attiva, partecipativa e laboratoriale. Al loro interno sarà data particolare attenzione ai processi che portano a consolidare competenze riflessive e trasversali necessarie a costruire nell'alunno il proprio sviluppo formativo e a ridurre il divario tra le conoscenze possedute e quelle richieste per il percorso di studio di interesse.

I Corsi presentati saranno anche l'occasione per conoscere i settori del lavoro, gli sbocchi occupazionali possibili e i diversi indirizzi della produzione artistica contemporanea, della sua comunicazione e della progettazione nell'ambito delle nuove professioni dell'arte.

Qui di seguito la descrizione in sintesi dei 25 Corsi, indicati all'interno dei Dipartimenti di afferenza:

Dav
Dipartimento
Arti visive

1. **Segni e simboli del contemporaneo. Tradizione e linguaggi # 1 (Corso di Decorazione)**

Viviamo in un universo di segni alla ricerca di elementi distintivi, nuovi simboli che siano capaci di rappresentarci, che parlino di noi. Proviamo ad immaginarli insieme e a raccontarli con i modi e le tecniche più diverse. L'esperienza estremamente varia offerta agli studenti all'interno dei laboratori del Corso di Decorazione diventa così una occasione per riflettere insieme sull'identità, sui valori, sui simboli di questo nostro tempo e sulle diverse forme e pratiche di comunicazione e rappresentazione artistica.

2. **Segni e simboli del contemporaneo. Tradizione e linguaggi # 2 (Corso di Decorazione)**

Viviamo in un universo di segni alla ricerca di elementi distintivi, nuovi simboli che siano capaci di rappresentarci, che parlino di noi. Proviamo ad immaginarli insieme e a raccontarli con i modi e le tecniche più diverse. L'esperienza estremamente varia offerta agli studenti all'interno dei laboratori del Corso di Decorazione diventa così una occasione per riflettere insieme sull'identità, sui valori, sui simboli di questo nostro tempo e sulle diverse forme e pratiche di comunicazione e rappresentazione artistica.

3. **Il disegno e la grafica d'arte: La stampa e la produzione dell'immagine # 1 (Corso di Grafica d'arte)**

L'obiettivo del corso è quello di avvicinare gli studenti dei Licei al mondo della Grafica d'Arte ed ai laboratori ad essa dedicati all'interno dell'Accademia di Belle Arti. L'intento è quello di far conoscere la storia, l'importanza e le tecniche che la Stampa d'Arte custodisce dai suoi primi passi sino alla contemporaneità, le potenzialità del segno, del suo linguaggio e della creatività legata al disegno e all'incisione.

4. **Il disegno e la grafica d'arte: La stampa e la produzione dell'immagine # 2 (Corso di Grafica d'arte)**

L'obiettivo del corso è quello di avvicinare gli studenti dei Licei al mondo della Grafica d'Arte ed ai laboratori ad essa dedicati all'interno dell'Accademia di Belle Arti. L'intento è quello di far conoscere la storia, l'importanza e le tecniche che la Stampa d'Arte custodisce dai suoi primi passi sino alla contemporaneità, le potenzialità del segno, del suo linguaggio e della creatività legata al disegno e all'incisione.

5. Viaggio negli oggetti di affezione (Corso di Linguaggi sperimentali)

Il corso è un attraversamento pratico e tematico che si origina dalle tecniche artistiche tradizionali e dai linguaggi contemporanei intesi come esperienze di un percorso trasversale.

Questo programma intende utilizzare uno o più oggetti d'affezione, materiali o immateriali, come pretesto per l'esplorazione della complessità dell'opera intesa come visione del mondo. Per oggetti d'affezione pensiamo agli oggetti che appartengono al nostro quotidiano, o alla memoria, che ci possono accompagnare in un percorso di approfondimento dentro noi stessi o nel paesaggio in cui ci muoviamo e che abitiamo.

All'interno dei laboratori queste riflessioni diventeranno occasione di elaborazione e sperimentazione di tecniche varie.

Obiettivi e finalità: il percorso mira a mettere gli studenti di fronte alla possibilità di fare esperienze plurime nell'ambito delle arti visive. Ciò implica la possibilità di essere sollecitati dalla complessità del mondo dell'arte e delle procedure professionali.

6. Painting codes # 1 (Corso di Pittura)

Il corso, rivolto agli allievi dei licei si pone l'obiettivo di far comprendere come la pittura sia un processo cognitivo che offre l'opportunità di indagare la realtà fenomenica avvalendosi dell'utilizzo di una pluralità di linguaggi. L'intento è quello di stimolare la dimensione poetica degli allievi, fornendo gli strumenti tecnici coi quali dar forma alle proprie idee. L'accento quindi verrà posto principalmente sulla tecnica quale elemento fondante della grammatica necessaria allo sviluppo di una poetica.

7. Painting codes # 2 (Corso di Pittura)

Il corso, rivolto agli allievi dei licei si pone l'obiettivo di far comprendere come la pittura sia un processo cognitivo che offre l'opportunità di indagare la realtà fenomenica avvalendosi dell'utilizzo di una pluralità di linguaggi. L'intento è quello di stimolare la dimensione poetica degli allievi, fornendo gli strumenti tecnici coi quali dar forma alle proprie idee. L'accento quindi verrà posto principalmente sulla tecnica quale elemento fondante della grammatica necessaria allo sviluppo di una poetica.

8. Il calco dal vero nella scultura contemporanea # 1 (Corso di Scultura)

L'obiettivo di questo corso è quello di introdurre gli studenti dei Licei alle modalità di svolgimento delle lezioni del corso di scultura, partendo da una riflessione sul calco dal vero nella pratica scultorea. Il workshop, a sostegno di ciò, verrà suddiviso in diverse lezioni teoriche e pratiche, in modo tale da permettere allo studente non solo di comprendere le numerose possibilità di questo procedimento, ma anche di entrare in diretto contatto con la materia e comprendere i meccanismi che stanno dietro la costruzione di un'opera.

9. Il calco dal vero nella scultura contemporanea # 2 (Corso di Scultura)

L'obiettivo di questo corso è quello di introdurre gli studenti dei Licei alle modalità di svolgimento delle lezioni del corso di scultura, partendo da una riflessione sul calco dal vero nella pratica scultorea. Il workshop, a sostegno di ciò, verrà suddiviso in diverse lezioni teoriche e pratiche, in modo tale da permettere allo studente non solo di comprendere le numerose possibilità di questo procedimento, ma anche di entrare in diretto contatto con la materia e comprendere i meccanismi che stanno dietro la costruzione di un'opera.

Dpg

Dipartimento
progettazione
arti applicate

10. Cinematremila # 1 - produzione (Corso di Audio-video e multimedia)

Il corso intende indagare l'attuale rapporto tra i giovani e il cinema. Nell'ultimo decennio, l'esperienza dello spettatore è infatti mutata radicalmente e, con essa, sono cambiati anche i prodotti, per struttura narrativa, tecniche impiegate e modalità di distribuzione.

Partendo dal punto di vista di spettatori adolescenti, tramite interviste appositamente realizzate, si avrà modo di riflettere sull'arte cinematografica, su cosa significa oggi fare e vedere il cinema e infine provare a immaginare quale potrebbe esserne il futuro.

Introdotti all'argomento da un framework teorico, gli studenti verranno coinvolti in tutte le fasi realizzative di un breve documentario sul tema che sarà oggetto di presentazione finale.

11. Cinematremila # 2 - post-produzione (Corso di Audio-video e multimedia)

Il corso intende indagare l'attuale rapporto tra i giovani e il cinema. Nell'ultimo decennio, l'esperienza dello spettatore è infatti mutata radicalmente e, con essa, sono cambiati anche i prodotti, per struttura narrativa, tecniche impiegate e modalità di distribuzione.

Partendo dal punto di vista di spettatori adolescenti, tramite interviste appositamente realizzate, si avrà modo di riflettere sull'arte cinematografica, su cosa significa oggi fare e vedere il cinema e infine provare a immaginare quale potrebbe esserne il futuro.

Introdotti all'argomento da un framework teorico, gli studenti verranno coinvolti in tutte le fasi realizzative di un breve documentario sul tema che sarà oggetto di presentazione finale.

12. Manifesti proverbiali

Messa in scena di alcuni proverbi siciliani (Corso di Design grafico)

Il corso intende illustrare le metodologie di progettazione e di realizzazione di proposte grafiche partendo dalla definizione di un concept fino alla realizzazione dell'artefatto grafico attraverso i processi produttivi della stampa letterpress e digitale.

Il tema prescelto è quello dei proverbi siciliani e della loro *messa in scena* su un formato manifesto illustrato dai ragazzi del corso che faranno anche esperienza di composizione letterpress (stampa tipografica a caratteri mobili) conoscendo così le modalità di organizzazione della pagina e le origini del processo di stampa, oltre a comprendere i modi in cui l'immagine dialoga con il testo all'interno di un manifesto.

13. Progettare interazioni

Dall'arte interattiva al web design (Corso di Design grafico)

Il corso intende illustrare gli strumenti necessari per creare progetti interattivi efficaci e ad alto impatto grafico.

A partire dall'interazione nelle opere d'arte contemporanea, gli studenti verranno guidati in un percorso che approda al design interattivo e nello specifico al web design.

Si analizzeranno i concetti di base della realizzazione di un sito web, usabilità, i ruoli di un web designer (ui e ux design), quali sono gli elementi della UI per costruire un sito web.

Seguirà il laboratorio che sarà interamente operativo. Gli studenti verranno divisi in gruppi con l'obiettivo di ideare e progettare insieme un sito web prendendo come riferimento un case study che gli verrà sottoposto e lavorando secondo i principi del design thinking su una struttura visuale a blocchi.

Il corso si conclude con la realizzazione di un prototipo su carta, basato su elementi tipici della user interface (UI) e lo presenteranno esponendo le proprie scelte.

14. Foto_documental/ paesaggio/ architettura/ still-life/ ritratto # 1 (Corso di Fotografia)

Obiettivo del corso è quello di fare conoscere e comprendere la fotografia come mezzo di espressione e documentazione.

Saranno presentate le caratteristiche tecniche delle fotocamere digitali e le tecniche di controllo per ottenere immagini fedeli con brevi elementi di elaborazione digitale dell'immagine.

Gli studenti affronteranno tre "generi" da sviluppare nelle nostre aule di posa e negli spazi esterni adiacenti dei Cantieri Culturali alla Zisa: Paesaggio e architettura, still life, ritratto.

15. Foto_documental/ paesaggio/ architettura/ still-life/ ritratto # 2 (Corso di Fotografia)

Obiettivo del corso è quello di fare conoscere e comprendere la fotografia come mezzo di espressione e documentazione.

Saranno presentate le caratteristiche tecniche delle fotocamere digitali e le tecniche di controllo per ottenere immagini fedeli con brevi elementi di elaborazione digitale dell'immagine.

Gli studenti affronteranno tre "generi" da sviluppare nelle nostre aule di posa e negli spazi esterni adiacenti dei Cantieri Culturali alla Zisa: Paesaggio e architettura, still life, ritratto.

16. Character design

Progettazione e sviluppo di un personaggio completo # 1 (Corso di Fumetto e illustrazione)

Il corso prevede lo studio e la progettazione di un personaggio completo. Passando dall'analisi di un testo narrativo, individuando le caratteristiche storiche, le atmosfere del racconto, verrà realizzato un character ironico, grottesco o realistico. Partendo da un processo analogico si arriverà a sperimentare alcune tecniche di illustrazione e colorazione digitale. Il progetto si concluderà con una stampa serigrafica del personaggio realizzato.

17. Character design

Progettazione e sviluppo di un personaggio completo # 2 (Corso di Fumetto e illustrazione)

Il corso prevede lo studio e la progettazione di un personaggio completo. Passando dall'analisi di un testo narrativo, individuando le caratteristiche storiche, le atmosfere del racconto, verrà realizzato un character ironico, grottesco o realistico. Partendo da un processo analogico si arriverà a sperimentare alcune tecniche di illustrazione e colorazione digitale. Il progetto si concluderà con una stampa serigrafica del personaggio realizzato.

18. Create your look # 1 (Corso di Progettazione della moda)

Il corso condurrà gli studenti attraverso un percorso che esplora la creatività collegata alla personalizzazione di un capo moda che esprima la propria essenza.

La cura del look e l'interesse per il mondo della moda è collegato ad un lifestyle che comprende il lusso e le tematiche sociali come la sostenibilità, l'etica e la salvaguardia del pianeta; con il re-design si apriranno nuovi scenari in cui verrà data nuova vita al guardaroba. Le tecniche artistico-creative applicate ai capi dismessi daranno luogo ad un nuovo ciclo vitale.

La cultura dell'immagine degli anni '80 ha impresso una tendenza che continua ad essere attuale e che resta un'attrattiva per i giovani: la "Logomania"; il logo, è uno strumento commerciale che assume il ruolo di rifugio e di elemento distintivo. Per concludere ogni studente verrà guidato a scegliere il simbolo più adatto a rappresentare sé stesso per realizzare una t-shirt personalizzata.

19. Create your look # 2 (Corso di Progettazione della moda)

Il corso condurrà gli studenti attraverso un percorso che esplora la creatività collegata alla personalizzazione di un capo moda che esprima la propria essenza.

La cura del look e l'interesse per il mondo della moda è collegato ad un lifestyle che comprende il lusso e le tematiche sociali come la sostenibilità, l'etica e la salvaguardia del pianeta; con il re-design si apriranno nuovi scenari in cui verrà data nuova vita al guardaroba. Le tecniche artistico-creative applicate ai capi dismessi daranno luogo ad un nuovo ciclo vitale.

La cultura dell'immagine degli anni '80 ha impresso una tendenza che continua ad essere attuale e che resta un'attrattiva per i giovani: la "Logomania"; il logo, è uno strumento commerciale che assume il ruolo di rifugio e di elemento distintivo. Per concludere ogni studente verrà guidato a scegliere il simbolo più adatto a rappresentare sé stesso per realizzare una t-shirt personalizzata.

20. Drammaturgia dello spazio (Corso di Scenografia)

La nascita dello spazio scenico come luogo abitato dai personaggi e la relazione tra tutte le componenti che intervengono nell'atto scenico: regia, scene, costumi e luci.

Gli studenti saranno portati a comprendere attraverso la pratica interdisciplinare dei laboratori e degli insegnamenti afferenti, in che modo competenze storiche, tecniche e metodologiche, teorico-critiche e di linguaggio, siano i presupposti della elaborazione dei progetti nell'ambito scenografico e dell'allestimento.

21. Lo spazio in scena (Corso di Scenografia)

Il corso propone una breve esperienza di pratica diretta di progetto dello spazio scenico.

Gli studenti saranno portati a comprendere attraverso l'esperienza dei laboratori e degli insegnamenti afferenti, in che modo competenze storiche, tecniche e metodologiche, teorico-critiche e di linguaggio siano i presupposti della costruzione dei progetti nell'ambito scenografico e dell'allestimento.

Verranno proposti alcuni moduli di approfondimento laboratoriale, affiancati da contributi teorici, in modo da sperimentare diverse modalità di progettazione e narrazione dello spazio scenico, a partire da un tema comune.

22. Il restauro: interazione con la materia dell'opera d'arte (Corso di Restauro)

Gli incontri avranno lo scopo di apprendere che le opere d'arte non sono solo immagini ma oggetti tridimensionali in relazione con l'ambiente. Si tratta infatti di organismi complessi composti da una molteplicità di materiali che interagiscono tra loro. Questa sinergia deve mantenersi in un equilibrio flessibile con l'ambiente per rallentare il più possibile il degrado degli elementi che la compongono. Quando questa sinergia si altera, diventa indispensabile intervenire sull'ambiente o addirittura sulla materia stessa. Verrà quindi proposto un caso studio da osservare per valutare le cause che ne hanno provocato il degrado e sul quale gli studenti, guidati dai docenti restauratori e storici dell'arte, potranno partecipare attivamente nelle varie fasi di un intervento di restauro.

Dcoda

Dipartimento
comunicazione
didattica dell'arte

23. Display: mettere in mostra (Corso di Progettazione degli allestimenti)

Display è un corso che vuole fornire agli studenti un'esperienza progettuale nel campo del design di mostre e allestimenti effimeri.

Il corso sarà suddiviso in lezioni teoriche e pratiche, in modo da fornire agli studenti una conoscenza di base dei mondi dell'exhibition design, dello spatial design e del light design e farli entrare in contatto con gli strumenti del progetto: lo spazio, i materiali, la luce.

Gli studenti svilupperanno un progetto di allestimento che si concluderà con un laboratorio di modellistica in cui gli studenti produrranno i modelli dei loro lavori che saranno esposti in una mostra finale come momento conclusivo del corso.

24. Pippo Rizzo e il Futurismo (Corso di Didattica dell'arte)

Il corso propone una riflessione sul Futurismo a partire dalla collezione Rizzo Amorello in mostra presso la Pinacoteca Villa Zito. Un percorso espositivo che comprende dipinti, manifesti, oggetti e tessuti e ripercorre i diversi momenti della produzione dell'artista, figura centrale per lo sviluppo dell'arte siciliana degli anni Venti. Questa scelta non solo fa scoprire il Movimento Futurista attraverso uno dei suoi protagonisti, ma ci permette di esplorare la interdisciplinarietà che caratterizza il nostro corso: didattica dell'arte, storia dell'illustrazione e della pubblicità, illustrazione per l'infanzia, tecniche pittoriche e valorizzazione delle collezioni museali.

25. Esplorare, creare, esporre: un viaggio di formazione nell'arte (Corso di Didattica dell'arte)

Il corso valorizza l'aspetto unico e emozionante delle Accademie di Belle Arti: l'incontro tra teoria e pratica. Si articola in 4 parti: una visita presso la Galleria di Palazzo Abatellis, dove i ragazzi dovranno scegliere un'opera dalla quale realizzare un d'après (copia d'autore); una lezione sui significati e i simboli delle opere d'arte; una lezione di tecniche pittoriche che accompagna gli studenti nella produzione della loro opera; un incontro finale con un esperto di curatela in cui gli studenti sono chiamati a immaginare una mostra contenente le loro opere. Attraverso la produzione del d'après gli studenti vivono un singolarissimo processo di introspezione personale che li aiuta a comprendere meglio non solo l'arte, ma anche se stessi.