

PROGRAMMA ATTIVITA' DIDATTICA 2026 – 2027

Riservata ai soci GARTE regolarmente iscritti all'Associazione

**CORSO: INTELLIGENZA ARTIFICIALE
APPLICATA ALL'ARTE FIGURATIVA**

DOCENTE: FABIO FOLLA



PREMESSA:

La necessità di inserire un approfondimento dell'Intelligenza artificiale in un contesto artistico come Garte nasce da diversi fattori. In primis l'evidenza che l'AI fa ormai parte della nostra vita di tutti i giorni e non possiamo ignorarne l'esistenza. L'IA può essere d'aiuto al Pittore e allo Scultore (come è d'aiuto ad esempio la fotografia) non nell'intento di sostituirlo ma per esaltarne le potenzialità.

Conoscere e riconoscere l'IA consente all'Artista di distinguere opere autentiche da elaborazioni artificiose. Dall'IA si possono trarre degli spunti, dei temi ma è poi la mano dell'Artista che deve realizzare l'opera. Altrimenti, come si dice al punto precedente, l'occhio esperto coglie immediatamente l'artificiosità.”

SEMINARI INTRODUTTIVI

Sabato 14 novembre pomeriggio dalle ore 15 alle ore 18

Cos'è l'Intelligenza Artificiale e come cambia il processo creativo

PROGRAMMA:

Comprendere i principi fondamentali dell'IA - Conoscere le principali applicazioni creative - Imparare a dialogare con gli strumenti di IA generativa. Breve storia dell'Intelligenza Artificiale: dalle origini alle IA generative-Machine Learning, Deep Learning e reti neurali spiegati attraverso esempi visivi-IA generativa: testo, immagini, audio, video e 3D-Come funziona un modello generativo di immagini-L'IA come strumento creativo: collaborazione uomo-macchina-Nuovi ruoli dell'artista nell'epoca dell'IA-Analisi di opere e progetti realizzati con IA - Primo approccio agli strumenti di IA generativa-Creazione delle prime immagini tramite prompt-Analisi dei risultati: errori, possibilità e controllo creativo.

Sabato 28 novembre pomeriggio dalle ore 15 alle ore 18

Dal pensiero all'immagine: progettare con l'Intelligenza Artificiale

PROGRAMMA:

Sviluppare un metodo creativo basato sull'IA - Imparare a costruire immagini coerenti e controllate - Applicazione di esempi pratici - Sviluppo di un progetto personale: personaggio, ambientazione, stile visivo

CORSO DI IA APPLICATA ALL'ARTE FIGURATIVA

PROGRAMMA:

1-L'IA come nuovo strumento dell'artista

Panoramica degli strumenti creativi basati sull'IA
Differenze tra piattaforme e modelli generativi

2-Prompt Design: imparare a parlare alle immagini

Anatomia del prompt avanzato
Descrizione visiva e linguaggio cinematografico
Analisi dell'impatto nella società

3-Personaggi, creature e mondi narrativi

Progettazione di personaggi con IA
Coerenza visiva del personaggio
Il tema del copyright

4-Dalla singola immagine al progetto artistico

Costruire una ricerca visiva
Moodboard e raccolte di riferimento
IA e processo progettuale
Laboratorio Creazione di una piccola serie artistica personale

5-IA per fumetto, illustrazione e storytelling

Ideazione di storie con strumenti IA
Dal testo all'immagine

I molti modi in cui l'AI può aiutare l'artista

6- Animazione e immagini in movimento

Dalla generazione statica al video

Principi di animazione con IA

Laboratorio: Trasformazione di immagini in brevi animazioni

Creazione di un mini book trailer o videoclip

7-Tecniche avanzate: controllo dell'immagine e post-produzione

Modifica e trasformazione delle immagini

Integrazione tra disegno manuale e IA

Correzione, compositing e ritocco digitale

Creazione di uno stile personale

Laboratorio: Elaborazione di un progetto individuale

8 Progetto finale: l'artista nell'era dell'Intelligenza Artificiale

Presentazione dei lavori realizzati

Analisi critica dei risultati

Strategie per utilizzare l'IA nella propria pratica artistica

Futuro delle professioni creative

Laboratorio finale:

Realizzazione e presentazione di un progetto completo:

concept artistico

immagini generate

sviluppo narrativo

processo creativo documentato

Strumenti utilizzati durante il corso

IA generativa per immagini

IA per testo e ideazione creativa

DURATA DEL CORSO:

Corso di 8 lezioni da tre ore ciascuna con cadenza quindicinale

Nei giorni:

16 e 30 gennaio 2027/ 13 e 27 febbraio/ 13 marzo/ 10 e 24 aprile/

15 maggio 2027

Sabato pomeriggio dalle ore 15 alle ore 18

INIZIO CORSO: 16 gennaio 2027

PROFILO DOCENTE:

Chi è Fabio Folla? Illustratore, grafico e storyteller, nonché insegnante di Storia dell'Arte e Disegno, sperimentatore del web e libero pensatore per immagini. Conduce, presso la Scuola di Arti applicate del Castello Sforzesco di Milano, il Corso di Animazione Digitale, così come, per l'Accademia di Belle Arti di Brera di Milano, in qualità di Docente Esterno, il Corso di Computer Game per il corso di Nuove tecnologie. Per conto di Enti e Cooperative Sociali,

realizza, attraverso il videogioco, esperienze didattiche interattive. Ha partecipato a mostre collettive con opere visive e installazioni animate, gestisce pagine e gruppi social, collabora all'organizzazione di eventi culturali in ambito fumetto ed è presidente dell'Associazione Onlus L'AlberoCasa.

FABIO FOLLA

Graphik designer, Animatore, Game Master,
Docente corsi creatività e digitale , Illustratore,
Storyteller.

STUDI

**:: ABILITAZIONE
ALL'INSEGNAMENTO ::**
conseguita presso
l'Accademia di Belle Arti di Brera in
Milano nell'a.a. 2006/2007
Classe di concorso A022
(discipline plastiche)
titolo tesi:

Lo strumento digitale

pubblicata su:
www.tesionline.it

:: CORSI DI AGGIORNAMENTO ::
> Modellazione tridimensionale
con 3ds Max
> Programmazione Flash per giochi
interattivi

:: DIPLOMA DI LAUREA ::
conseguito presso
l'Accademia di Belle Arti di Brera in
Milano nell'a.a. '93/'94
con votazione pari a 110/110
Seguendo i corsi di:
Percezione visiva
Comunicazione di massa

**:: ATTESTATO
DI SPECIALIZZAZIONE::**
conseguito presso la Scuola del Fumetto
di Milano,
nell'a.s. '95/'96.
Approfondendo le tecniche di:
Sceneggiatura
Story board
Visualizer

**:: ATTESTATO
DI SPECIALIZZAZIONE::**
conseguito presso la Scuola Internaziona-
le di Comics
di Firenze nell'a.s. '94/'95 con votazione
pari a 30/30.

:: MATURITA' ARTISTICA ::
conseguita presso il Liceo Artistico "Ha-
iech" di Milano,
nell'a.a. '88/'89

DATI ANAGRAFICI

Fabio Folla
nato a Schwenningen (D) il 30/8/71 e
residente a Venegono Sup. (VA)
in via Leonardo da Vinci, 18
Telefono numeri
0331/86 11 47 Oppure
338 / 700 61 63
fabio@folla.it
fabio.folla@gmail.com
sito:
www.folla.it
Blogs:
blaf.folla.it
sevuoiipuoisplinder.com
<http://picasaweb.google.com/fabio.folla/IllustrazioneFumetti#>
Linkedin:
<http://www.linkedin.com/in/fabiofolla>
Msn:
fabio.folla@hotmail.com
Skipe:
fabiofolla

INTERESSI

Grafica digitale
Illustrazione vettoriale
Modellazione 3d
Web 2.0
Animazione
Fumetti
WebGame
Social Network
Ricerca sull'interazione Web
Cinema
Arte moderna
Arte digitale
Divulgazione scientifica
Tecnologia per l'istruzione
Lettura

2012 - 2013

ART DIRECTOR presso **Giocaonline s.r.l.**

DOCENTE presso la **Scuola di Arti Applicate del Castello Sforzesco**

DOCENTE per corsi di formazione per conto di **Fondazione un nobel per i disabili di Dario Fo e Franca Rame.**

CURATORE comunicazione digitale per **Bene in Comune (LISTA CIVICA)**

ILLUSTRATORE per **WARAGE** card game di **District Games s.r.l.**

2011

ILLUSTRATORE per catalogo e pannelli **MediStars 2011**

FUMETTISTA per la rivista **TVBGIRL**

DOCENTE presso **ISAD design schools italy**, per il corso di garden design (Disegno a mano libera)

Vignettista per www.news2u.it, www.antitempo.it e www.ridere.it.
Il Misfatto, Antitempo,

Special Star (MediStars 2011) per la Direzione Creativa per il sito Istituzionale Joblines

2010

Collaborazione con GiocaOnLine Srl per la realizzazione di grafica di giochi interattivi.

2009

Insegnante di Storia dell'arte e Disegno presso l'Istituto Pavoniano Artigianelli per l'anno scolastico 2009/2010

Collaborazioni in qualità di **FREELANCE** con diverse agenzie di comunicazione Milanesi e Varesine come Hagam, Zen ADV, Soda, MRM, Mediagrafica, Axis Communication, Varese Notizie.

WEB DESIGNER per **COW BOYS** e **JOBLINES**

FLASH DESIGNER per **NEW MEDIA AGENCY** di Milano

DESIGNER e **ANIMATORE** per **MORE INTERACTIVE**

DESIGN INTERAZIONE E GRAFICA per www.aleguzzetti.it

2008

CURATORE DELLA MOSTRA "TRACCE DI CULTURA DELL'INFANZIA" rapporti tra il disegno infantile e le avanguardie artistiche del '900

ILLUSTRATORE presso **ZANICHELLI EDITORE** per il **VOCABOLARIO DELLA LINGUA ITALIANA**

CONDUZIONE LABORATORI MULTIMEDIALI SCOLASTICI per **COOPERATIVA TOTEM**

REALIZZAZIONE E CREAZIONE CONTENUTI per blaf.folla.it **BLOG A FUMETTI**

2007

DOCENTE TUTOR presso **ACCADEMIA DI BELLE ARTI BRERA** cattedra di **SCULTURA** (a.s. 2007/2008/2009)

2006

ANIMATORE presso **L'AGENZIA MILANESE METAZOO**

2005

ANIMATORE presso **L'EDITORE DIGITALE AGEBOOK** di **NOVARA**

COLLABORAZIONE IN QUALITÀ DI ANIMATORE

presso **L'AGENZIA HAGAM**

COLLABORAZIONE IN QUALITÀ DI DOCENTE per:

>Il comune di Varese sezione Varesecorsi per cui conduce il del corso di Fumetto.

>corsi di aggiornamento grafica e animazione per aziende

2000

ASSUNTO IN QUALITÀ DI DESIGNER (ILLUSTRATORE, ANIMATORE FLASH) presso **L'AGENZIA FULLSIX** di **MILANO** (fino a febbraio 2009)

1998

ART DIRECTOR presso **L'EDITORE DUEEMME PUBLISHING** di **VARESE**

GRAFICO PUBBLICITARIO presso **L'AGENZIA PUBBLICITARIA PIXEL**

1996

DESIGNER MULTIMEDIALE presso **LO STUDIO MORGANA MULTIMEDIA** di **MILANO**

PREMI

MediStars 2006 per l'animazione digitale sito Danone.it

Vincitore del primo premio del concorso narrativo **RACCONTI DELL'ISOLA** edizione 2006

CLIENTI

Nel corso del periodo 2000 - 2011 ha lavorato per i seguenti brand

- Kinder Ferrero
- Danone
- Sky
- Lottomatica
- Accadebia di belle arti Brera
- Zanichelli
- Metazoo
- RNG Connect
- Scottex
- InfoXX
- Banca Mediolanum
- Cesar
- Pedigree
- Trenitalia
- Alfa Romeo
- Piaggio
- Roche
- SNAI

COMPETENZE ED ATTITUDINI

- Animazioni digitali
- Creazione Avatar, Emoticons, Testimonial, Tutor virtuali.
- Stesura soggetti e sceneggiature
- Proposte format AdvertGames
- Ideazione e realizzazione giochi interattivi per il web
- Creazione personaggi e illustrazioni per l'infanzia
- Realizzazione Siti internet in Flash ActionScript 2 - ActionScript 3
- Ideazione strumenti digitali per la creatività

INPARTISCE LEZIONI PRIVATE

per:

Grafica, animazione e programmazione base in Adobe Flash basi di Actionscript 3

PARTECIPAZIONE ALLA MOSTRA

Immagini Mosse (giovani illustratori italiani) organizzata dal comune di Milano

PARTECIPAZIONE ALLA MOSTRA

2d+ (immagini digitali di giovani autori) all'Open Space di Milano

Altre esperienze lavorative:

GRAFICA WEB

- >Sinergya, area fitness & wellness
- > lagazzelladellospport.it
- >www.marcomatricardi.com
- >www.venegonoweb.it

LOGHI

- >Omnia, impianti e servizi
- >www.carovanaperlacostituzione.it
- >Consorzio "Fare" di Milano

COVERS

- >Bassistinti
(cover cd musicale "Mosquito Latino")
- >Gazpacho
(cover cd musicale "Dollari & Nuove", sito internet e animazioni)

ANIMAZIONI DIGITALI

- >Cortisonici
(animazione per rassegna cortometraggi, Varese)

ILLUSTRAZIONI

- > Comune di Veduggio
- > Rivista l'antitempo

VOLANTINI E MANIFESTI

- > Istituto Comprensivo Marconi

Conoscenza dei principali programmi di grafica e animazione per il web

FOTOGALLERY:

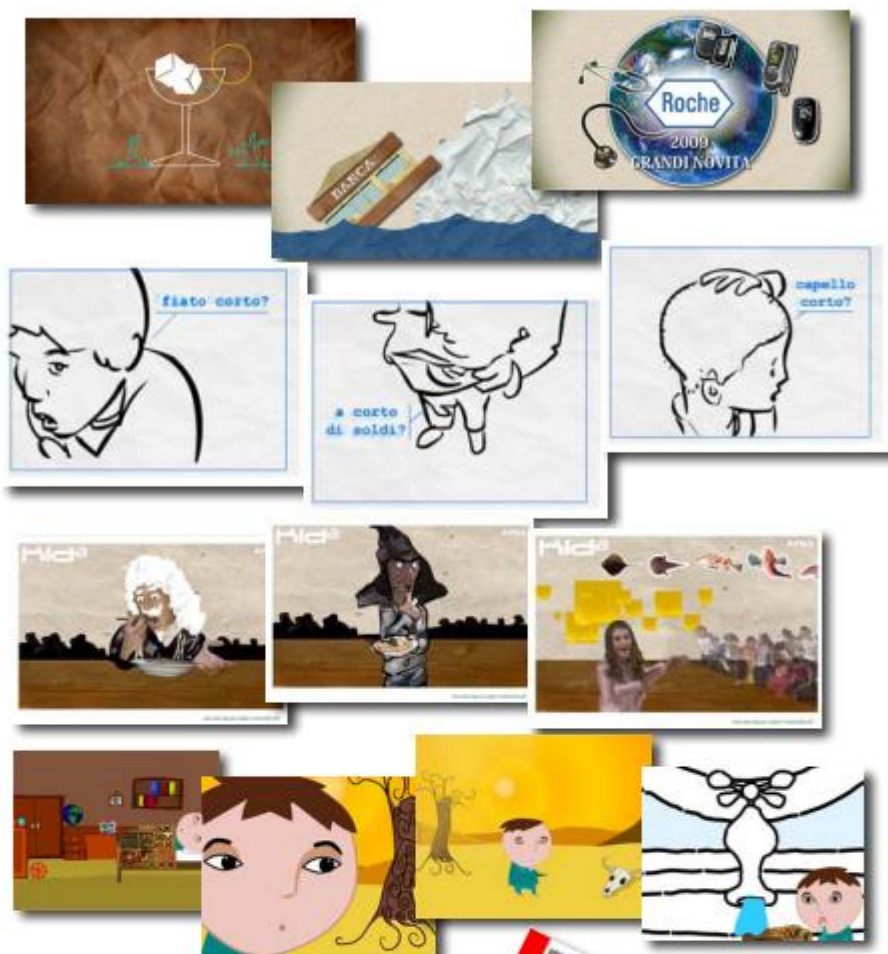
ADVERT GAMES



INTERAZIONE E DIDATTICA



ANIMAZIONI



STAMPA

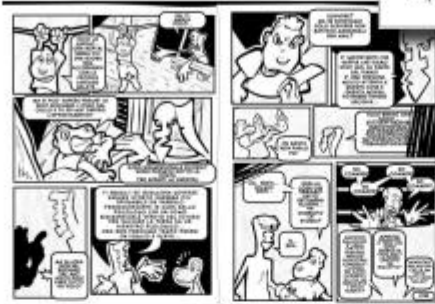


GRAFICA WEB



PROGRAMMAZIONE
WEB





ILLUSTRAZIONI
VETTORIALI

