

Applicazioni digitali per l'arte (CFA 8)

A.A. 2024-2025

Prof. Mario CONSIGLIO

CONTENUTI

Il corso di Applicazioni Digitali per l'Arte si propone di sviluppare la capacità di integrare tecniche tradizionali con strumenti digitali. Gli obiettivi includono: esplorare tecnologie digitali (video, suono, grafica) in relazione all'arte, sperimentare con pittura, scultura e installazioni multimediali, apprendere tecniche avanzate di manipolazione dell'immagine e del suono, e realizzare un progetto finale da esporre in una mostra, favorendo l'interdisciplinarietà e l'innovazione nell'arte contemporanea.

PREREQUISITI

I prerequisiti per il corso di Applicazioni Digitali per l'Arte includono una conoscenza di base delle tecniche artistiche tradizionali (pittura, scultura, disegno) e una familiarità con programmi digitali di base, come Adobe Photoshop, Illustrator, Premiere Pro o software simili per l'elaborazione di immagini, video e suono. È fondamentale avere curiosità, spirito sperimentale e una volontà di esplorare la combinazione di tecniche tradizionali e digitali.

TESTI CONSIGLIATI

Giovanni Carminati, *Arte e Nuove Tecnologie*, Franco Angeli, 2012

Un testo che esplora l'incontro tra l'arte contemporanea e le nuove tecnologie, approfondendo le pratiche artistiche digitali.

Christiane Paul, *Digital Art*, Thames & Hudson, 2008

Un'analisi delle principali forme di arte digitale e delle sue implicazioni artistiche, culturali e teoriche.

Cecilia Bizzarri, *La creazione artistica nell'era digitale*, Edizioni ETS, 2015

Un testo che esplora l'impatto delle tecnologie digitali nel campo dell'arte, con un focus su pratiche interdisciplinari.

Francesco Spampinato, *Artisti e Nuove Tecnologie. Percorsi creativi tra arte e digitale*, Carocci Editore, 2016

Il libro esamina le pratiche artistiche che uniscono media tradizionali e digitali, con approfondimenti su artisti contemporanei.

MODALITÀ DI VERIFICA DEL PROFITTO

La verifica del profitto si baserà su un elaborato finale in cui gli studenti dovranno presentare un progetto che integri tecniche tradizionali e digitali, una relazione teorica sul processo creativo, la partecipazione attiva alle esercitazioni e una presentazione orale del lavoro finale.