

# Applicazioni digitali per l'arte (CFA 8)

A.A. 2025-2026

## 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.