
PROGRAMMA DI INSEGNAMENTO

Applicazioni Digitali per l'Arte

Corso: Discipline progettuali / Laboratori digitali

Durata: 100 ore

Docente: Prof.ssa **Carmen Munafò**

Sede: Accademia di Belle Arti dell'Aquila

PROFILO DEL CORSO

Il corso di *Applicazioni Digitali per l'Arte* si configura come **laboratorio di ricerca e sperimentazione**, finalizzato all'uso consapevole delle tecnologie digitali come **strumenti linguistici e concettuali** della pratica artistica contemporanea.

Il digitale viene affrontato non solo in termini tecnici, ma come **estensione del pensiero artistico**, in dialogo con pittura, disegno, fotografia, installazione e arti visive contemporanee.

OBIETTIVI FORMATIVI

Lo studente acquisirà:

- padronanza degli strumenti digitali per la produzione artistica
 - capacità di integrazione tra pratiche analogiche e digitali
 - autonomia progettuale e critica
 - consapevolezza del ruolo del digitale nell'arte contemporanea
 - competenze nella presentazione e documentazione del lavoro artistico
-

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Al termine del corso lo studente sarà in grado di:

-
- sviluppare progetti artistici digitali coerenti e personali
 - utilizzare software professionali in modo creativo e non meramente tecnico
 - elaborare immagini, composizioni e narrazioni visive complesse
 - costruire un portfolio digitale strutturato
 - argomentare criticamente il proprio lavoro
-

STRUTTURA DEL CORSO (100 ORE)

MODULO 1 – Arte digitale e pratiche contemporanee (15 ore)

Contenuti:

- Nascita ed evoluzione dell'arte digitale
- Il digitale come medium artistico
- Arte generativa, post-fotografia, new media
- Analisi di artisti e progetti contemporanei

Attività:

- Discussioni seminariali
 - Analisi critica di opere
 - Brevi esercizi di sperimentazione visiva
-

MODULO 2 – Linguaggi e strumenti della grafica digitale (20 ore)

Contenuti:

- Immagine raster e vettoriale
- Colore, risoluzione, formati
- Livelli, maschere, composizione
- Relazione tra forma, segno e spazio

Attività:

- Esercitazioni tecniche guidate
 - Produzione di elaborati grafici sperimentali
-

MODULO 3 – Disegno, pittura e sperimentazione digitale (20 ore)

Contenuti:

- Disegno digitale come pratica artistica
- Pennelli, texture, luce
- Ibridazione tra disegno tradizionale e digitale
- Dal bozzetto al progetto finale

Attività:

- Produzione di tavole digitali
 - Rielaborazione di lavori analogici
 - Ricerca espressiva personale
-

MODULO 4 – Fotografia digitale e manipolazione dell'immagine (15 ore)

Contenuti:

- Fotografia come materia prima artistica
- Post-produzione e fotoritocco creativo
- Fotomontaggio e narrazione visiva
- Identità, memoria e immagine digitale

Attività:

- Shooting fotografico
 - Elaborazioni concettuali dell'immagine
-

MODULO 5 – Progettazione visiva e comunicazione artistica (15 ore)

Contenuti:

- Grafica per l'arte e la cultura
- Manifesti, editoria d'artista, visual identity
- Tipografia espressiva
- Relazione tra progetto e contesto

Attività:

- Sviluppo di un progetto grafico tematico
 - Simulazione di un brief curatoriale o culturale
-

MODULO 6 – Progetto artistico e portfolio digitale (15 ore)

Contenuti:

-
- Ideazione e sviluppo di un progetto personale
 - Documentazione dell'opera
 - Costruzione del portfolio digitale
 - Presentazione e auto-narrazione dell'artista

Attività:

- Realizzazione progetto finale
- Portfolio digitale
- Presentazione pubblica e critica

METODOLOGIA DIDATTICA

- Laboratorio pratico
- Lezioni frontali e dialogiche
- Analisi critica collettiva
- Didattica per progetti
- Revisione e confronto continuo

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE

La valutazione terrà conto di:

- partecipazione attiva al laboratorio
- qualità e coerenza degli elaborati
- capacità di ricerca e sperimentazione
- progetto artistico finale

-
- portfolio digitale
 - capacità critica e argomentativa
-

ESITO FINALE DEL CORSO

Lo studente presenterà:

- un progetto artistico digitale originale - tema: **L'Aquila Capitale della Cultura**
- un portfolio digitale strutturato, utile per mostre, bandi e percorsi professionali

BIBLIOGRAFIA

Testi fondamentali (obbligatori / consigliati)

- **Lev Manovich – Il linguaggio dei nuovi media**, Olivares, Milano.
→ Testo di riferimento teorico sul linguaggio digitale, indispensabile per comprendere le pratiche artistiche contemporanee.
 - **Christiane Paul – Digital Art**, Thames & Hudson, London.
→ Panoramica storica e critica sull'arte digitale e new media.
 - **Edmond Couchot – L'arte digitale**, Laterza, Roma-Bari.
→ Analisi estetica e concettuale del rapporto tra arte, tecnologia e percezione.
-

Arte contemporanea e cultura visiva

- **Nicolas Bourriaud – Estetica relazionale**, Postmedia Books.
- **Hal Foster – Il ritorno del reale**, Postmedia Books.

-
- **Boris Groys – Arte e potere,**
Johan & Levi.

→ Utili per contestualizzare il progetto digitale all'interno delle pratiche artistiche contemporanee.

Immagine, fotografia e post-produzione

- **Joan Fontcuberta – La furia delle immagini,**
Einaudi.
- **Susan Sontag – Sulla fotografia,**
Einaudi.
- **Geoff Dyer – L'infinito istante,**
Einaudi.

→ Per affrontare la fotografia digitale come linguaggio critico e artistico.

Grafica, progetto e comunicazione visiva

- **Bruno Munari – Design e comunicazione visiva,**
Laterza.
 - **Ellen Lupton – Graphic Design Thinking,**
Princeton Architectural Press.
 - **Adrian Shaughnessy – How to Be a Graphic Designer Without Losing Your Soul,**
Laurence King.
-

Portfolio, pratica artistica e professione

- **Jackie Battenfield – The Artist's Guide,**
Da Capo Press.

-
- **Sarah Thornton – 33 artisti in 3 atti,**
Feltrinelli.

→ Indicati per il modulo di **portfolio digitale e progetto finale.**

Risorse digitali e riviste (consigliate)

- **e-flux**
- **Artribune**
- **Rhizome**
- **Tate Modern** – sezione *Art & Technology*