

ABTEC38

# Applicazioni Digitali per l'Arte

Descrizione della proposta di programma  
*a cura di Carmela Pignatelli*

# Applicazioni Digitali per l'Arte

## Obiettivi Formativi

Il corso **teorico/laboratoriale** ha come obiettivo quello di fornire gli strumenti teorici e pratici per affrontare con consapevolezza e flessibilità, i nuovi scenari visuali, artistici, comunicativi e grafici.

Il corso è organizzato in modo da sviluppare il **Design Thinking**, una capacità progettuale applicabile su molteplici ambiti e di sviluppare un pensiero critico e consapevole dei limiti, ma soprattutto delle potenzialità delle nuove tecnologie. Si affronterà anche l'impatto che i nuovi media hanno avuto e hanno tutt'ora nell'ambito sociale, e come sia cambiata la percezione della realtà dal momento in cui la manipolazione digitale ha invaso, e a volte sostituito lo spazio del reale. In un contesto in cui la cultura dell'immagine è in continua evoluzione, con l'avvento dell'**intelligenza artificiale generativa**, con il web sovrabbondante di fonti e di risorse, è importante imparare a **gestire nuovi strumenti**, saper **scegliere**, distinguersi ed essere in grado di **affrontare sfide progettuali** sempre più **complesse** e multisfaccettate.

## Contenuti

Il corso si sviluppa in **lezioni teoriche e pratiche**, proponendo un percorso esplorativo che cercherà di offrire una panoramica il più possibile esaustiva degli strumenti dell'arte visiva digitale.

Nel corso verranno utilizzati **software di grafica** (*Photoshop CC, Illustrator CC, In-Design CC, Procreate, Firefly, Leonardo Ai*), indagate le potenzialità dell'**intelligenza Artificiale generativa** e la gestione dei prompt, identificate le strategie utili per una **efficace ricerca di risorse** e immagini, nonché approfonditi i principali **processi e tecniche progettuali**: pensiero laterale, pensiero divergente e convergente, sviluppo di mind map su brainstorming o su libere associazioni.

Panoramica generale sulle nuove forme espressive delle arti visive (*Manipolazione, ibridazione, alterazione del reale, falso tridimensionale, overpainting digitale, motion graphics, gif memes, arte tridimensionale, arte generativa, photobashing*)  
- Le caratteristiche della comunicazione digitale - Il messaggio viene prima o dopo il progetto? - Lo strumento giusto al momento giusto - Brainstorming e mindmap - Processi creativi stabili e instabili - Coerenza di un progetto su qualsiasi supporto -

Panoramica sui software trattati – Esercitazioni (*Antinomie, Micro-Macro, Surrealtà, impaginati e presentazioni dei progetti, Gallery virtuale*).

Nel terzo millennio è quasi impossibile ormai prescindere dal messaggio che viene veicolato da un visual, che sia un'opera d'arte, una campagna pubblicitaria, un'interfaccia, o un'opera generativa, così come è impossibile prescindere dalla tecnica, che diventa sempre più verticale.

Questo corso, concentrandosi sulla capacità di far convergere le competenze e di esplorare i mondi espressivi attualmente a nostra disposizione, si ripromette di **sviluppare una consapevolezza progettuale che vada oltre il semplice strumento tecnico**, la cui deperibilità potrebbe anche essere rapidissima, ma che ponga le basi per una progettazione consapevole, efficace e trasversale.

## Esercitazioni

Il corso è scandito inoltre da **esercitazioni pratiche, collettive e individuali**, per facilitare l'acquisizione delle competenze.

La parte pratica del corso comprende:

- nozioni introduttive ai principali **software di gestione dell'immagine**: *Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, InDesign* e formati immagine
- nozioni introduttive ai principi di un'efficace narrazione e impaginazione di un progetto
- Utilizzo della piattaforma Open Souce **ArtSteps**, per creare una galleria artistica in Realtà Virtuale, progettando uno spazio e un percorso di navigazione completamente personalizzati.

## Testi

Consigliati

- R. Falcinelli, Guardare Pensare Progettare. Neuroscienze per il design, S.Alternativa & Graffiti
- R. Falcinelli, Figure. Come funzionano le immagini dal Rinascimento a Instagram, Einaudi, 2020
- De Bono E., Il pensiero laterale. Come diventare creativi, BUR Rizzoli
- Munari B., Design e comunicazione visiva, Edizioni Laterza

## Modalità di valutazione

Presentazione dei **lavori più significativi** svolti durante il corso (*verranno indicati dal docente con un apposito brief d'esame*) consegnati in digitale, e realizzazione di un **Progetto Finale** su brief assegnato (comprendente *Gallery Virtuale, Presentazione e Catalogo*), completo di rationale che ne illustri il percorso creativo.

**Colloquio con il docente** riguardo gli aspetti teorici e lo sviluppo del concept del Progetto Finale. È **obbligatoria la revisione** del Progetto Finale, non sono ammessi all'esame studenti senza progetti revisionati. I file digitali del **Progetto Finale** (gli elaborati, la presentazione, il pdf dell'impaginato e il link alla gallery virtuale) verranno consegnati in formato digitale (*su piattaforma Classroom*), e il catalogo del progetto dovrà essere consegnato in sede d'esame stampato e rilegato.

Per la valutazione finale saranno tenuti in considerazione anche i seguenti criteri di valutazione:

- **Presenza e interazione** durante il corso
- Livello di **apprendimento e utilizzo** di strumenti e tecniche presentati
- Valutazione del **progetto finale**
- **Presentazione** del progetto finale

**Firma**

---