

DESCRIZIONE DI UNA SINGOLA UNITA' FORMATIVA DESCRIPTION OF A SINGLE EDUCATIONAL UNIT

Titolo/eventuale codice dell'unità formativa: SCENOGRAFIA NUOVE TECNOLOGIE / ABPR22

Name/code of the educational unit: in traduzione

Tipo di unità formativa: OBBLIGATORIA

Type of educational unit: COMPULSORY

Anno/semestre di studio: 1° 2° 3° anno

Year/semester of study: THREE YEARS

Numero di crediti attribuiti: 12 CFA

Number of ECTS credits allocated: 12 ECTS

Nome del/dei docente/i: PAOLA MORO

Name of the lecturer(s): PAOLA MORO

Risultati di apprendimento: L'obiettivo del Corso è quello di formare gli studenti ad ambiti di creatività artistica e professionale per i quali abbia particolare rilevanza l'uso delle nuove tecnologie nella progettazione scenografica. L'allievo sarà messo nelle condizioni di sviluppare competenze concettuali, storiche ed estetiche, esercitando la sperimentazione artistica applicata ai settori della Scenografia virtuale, dalla modellistica alla comunicazione visiva digitale.

Learning outcomes: in traduzione

Modalità di erogazione: Lezioni frontali con video-proiettore

Mode of delivery: Presence

Pre-requisit e co-requisiti: nessuno, in ogni caso la conoscenza di software per la progettazione 3D, post-produzione e video editing costituiranno un notevole valore aggiunto per incrementare la potenzialità tecnica ed espressiva delle realizzazioni.

Pre-requisites and co-requisites: in traduzione

Contenuti dell'unità formativa:

"Il dialogo tra Storia e Futuro" Le nuove tecnologie hanno trasformato profondamente la società, e con essa il mondo dell'arte, i suoi linguaggi e il ruolo dell'artista, creando nuovi orizzonti dell'immaginario. Il corso si propone l'intento di formare lo studente alla comunicazione scenografica nelle sue espressioni digitali. In questo senso, pur concentrandosi sull'innovazione, la progettazione si mantiene coerente con la natura e la tradizione dell'Accademia di Belle Arti fondendo arte tradizionale e tecniche tridimensionali digitali in nuove forme di espressione d'arte contemporanea, utilizzando le metodologie più innovative e lavorando sulla soggettività creativa, sulla consapevolezza storico-teorico-critica e sulla competenza tecnica, perseguendo la finalità di formare dei professionisti dell'arte e della creatività nel campo delle arti digitali.

Scenografia Virtuale su tema dato: presentazione di un progetto fotografico; un progetto di elaborazione grafica, un progetto video o di animazione; un progetto scenografico 3D in uno spazio teatrale, cinematografico o espositivo a scelta dell'allievo tra quelli proposti dal docente.

Ottimizzazione del flusso di lavoro per il disegno tecnico digitale dal disegno bidimensionale al modello virtuale 3D per la generazione di un progetto scenografico ad alto livello, interagendo con i volumi in tempo reale con la loro ideazione. Saranno approfonditi gli strumenti per l'elaborazione e la comunicazione, e le funzioni necessarie alle fasi di modellazione virtuale, inquadratura, illuminazione, studio dei materiali, integrazione con sfondi fotografici, permettendo di anticipare la realtà, ossia di rappresentare in fase di progettazione la simulazione realistica del progetto, prima ancora della sua realizzazione definitiva, consentendo la possibilità di valutare a priori i diversi elementi, il loro impatto visivo, la percezione della morfologia dei volumi descrivibili al 100% e la loro funzionalità, per l'efficacia comunicativa nella presentazione dell'opera. Inoltre saranno affrontati argomenti avanzati quali l'animazione, con la scelta dei punti di vista, dei movimenti di camera e dei Keyframe, la progettazione illuminotecnica e gli effetti speciali utili al raggiungimento di un fotorealismo completo che ha come punto di riferimento la fotografia e i suoi concetti fondamentali.

Course contents: in traduzione

Lecture e altre risorse/strumenti didattici consigliati o richiesti

- Werner Stefano Villa, Autodesk AutoCad 2019. Guida completa per architettura, meccanica e design. Con espansione online, Editore: Tecniche Nuove.
- Emiliano Segatto, Sella, Morici, Autodesk 3DS Max 2019. Guida per architetti, progettisti e designer, Editore: Tecniche Nuove.
- Ciro Sannino, Fotografia e Render con V-Ray, Editore: Gc Edizioni
- Martin Evening, Adobe Photoshop CC for Photographers 2018, Taylor & Francis Ltd
- Lisa Fridsma, Brie Gyncild, Adobe After Effects CC Classroom in a Book (2018 release), Pearson Education (US)

Altra bibliografia e sitografia aggiuntiva sarà fornita durante il corso.

Recommended or required reading and other learning resources/tools

- Werner Stefano Villa, Autodesk AutoCad 2019. Guida completa per architettura, meccanica e design. Con espansione online, Editore: Tecniche Nuove.
- Emiliano Segatto, Sella, Morici, Autodesk 3DS Max 2019. Guida per architetti, progettisti e designer, Editore: Tecniche Nuove.
- Ciro Sannino, Fotografia e Render con V-Ray, Editore: Gc Edizioni
- Martin Evening, Adobe Photoshop CC for Photographers 2018, Taylor & Francis Ltd
- Lisa Fridsma, Brie Gyncild, Adobe After Effects CC Classroom in a Book (2018 release), Pearson Education (US)

Altra bibliografia e sitografia aggiuntiva sarà fornita durante il corso. In traduzione

Attività di apprendimento e modalità prevalenti di didattica: Lezioni collettive

Learning activities and teaching methods: Class work

Metodi e criteri di verifica del profitto: Presentazione dell'elaborato individuale.

Ogni progetto sarà valutato sulla base di criteri tesi a favorire l'originalità, la capacità di composizione dello spazio e di costruzione dell'immagine scenografica, nonché le competenze tecniche, la ricerca e la sperimentazione artistica.

Assessment methods and criteria: Presentation of a composition by the candidate

Lingua/e di insegnamento e di verifica del profitto: Italiano

Language(s) of instruction/examination: Italian