

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: Scenography 1-2-3 (partial) / ABPR22

Tipo di unità formativa: Obbligatoria

Type of educational unit: Compulsory

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

Year/semester of study: 1st, 2nd and 3rd year

Numero di crediti attribuiti: 12 CFA

Number of ECTS credits allocated: 12 CFA

Nome del docente / Name of the lecturer: 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:

The aim of the course is to train students in areas of artistic and professional creativity for which the use of new technologies in scenic design is particularly important. The student will be put in a position to develop conceptual, historical and aesthetic skills, practicing artistic experimentation applied to the fields of virtual scenography, from modeling to digital visual communication.

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: None; in any case, the knowledge of 3D design, post-production and video editing software will be a significant added value to increase the technical and expressive potential of the final products.

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:

"The dialogue between History and the Future" New technologies have profoundly transformed society, and with it the art world, its languages and the role of the artist, creating new horizons of the imaginary. The course aims to train the student in scenographic communication in its digital expressions. In this sense, while focusing on innovation, the design aspect is consistent with the nature and tradition of the Academy of Fine Arts by merging traditional art and digital three-dimensional techniques into new forms of contemporary art expression, using the most innovative methodologies and working on creative subjectivity, historical-theoretical-critical awareness and technical competence, pursuing the aim of training professionals in art and creativity in the field of digital arts.

Virtual Scenography on a given theme: presentation of a photographic project; a graphical artistic project, a video or animation project; a 3D scenographic project in a theatrical, cinematographic or exhibition space chosen by the student from among those proposed by the teacher.

Workflow optimization for digital technical drawing from two-dimensional drawing to a 3D virtual model for the generation of a high-level scenic design, interacting with the volumes at the same time as their conception. In-depth attention will be given to the tools for processing and communication and the necessary functions for the phases of virtual modeling, framing, lighting, study of the materials and integration with photographic backgrounds, allowing one to anticipate the real conditions, i.e. to represent in the design phase the realistic simulation of the project before its final realization, allowing the possibility to evaluate beforehand the different elements, their visual impact, the perception of the morphology of the volumes, which are 100% describable, and their functionality, to ensure communicative effectiveness in the presentation of the work. In addition, advanced topics will be addressed, such as animation, with the choice of points of view, camera movements and keyframes, lighting design and special effects which are useful to achieve complete photorealism, which has photography and its fundamental concepts as a reference point.

Lecture and other resources/teaching materials recommended or requested:

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.

Other bibliography and additional sitography will be provided during the course.

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

Each project will be evaluated on the basis of criteria aimed at promoting originality, the ability to compose the space and build the scenic image, as well as technical skills, research and artistic experimentation.

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

Language(s) of instruction/examination: Italian