



## DASL05- SCUOLA DI SCENOGRAFIA

## Sezione A - Gestione Dati Generali

Scuola	SCUOLA DI SCENOGRAFIA
Dipartimento	Descrizione Dipartimento NON DISPONIBILE
A1 - Denominazione corso	Corso di Diploma Accademico di Secondo Livello in Scenografia cinema e televisione
A2 - Proporzione	1/25
A5 - Indirizzi	
A6 - DM triennio di riferimento (nella sezione documenti sarà necessario effettuare il caricamento del DM)	Numero del decreto Data del decreto:
A6 bis - Decreto del Direttore Generale approvazione regolamento didattico	DDG: 641 Data: 08/04/2013
A8 - Tipologia	Modifica corso
A10 - Diplomat (entro l'anno 2018/2019)	
A11 - Sito internet del corso	

## Sezione B - Gestione Piani di Studio

## Indirizzo: Generico

Attività	Ambito	Settore (Gruppo)	Disciplina	CFA	Ore Lezione/Studio	Tipo disciplina	Opzionale/Obbligatorio	Verifica Profitto
<b>Primo anno cfa: 60</b>								
Base	Base	ABPR 31	Direzione della fotografia	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Base	Base	ABST 47	Storia dell'arte e del design contemporaneo	6	45/105	Teorico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Caratterizzante	ABPR 14	Elementi di architettura e urbanistica	8	100/100	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Caratterizzante	ABPR 22	Scenografia per il cinema	10	125/125	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Caratterizzante	ABPR 23	Illuminotecnica	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Caratterizzante	ABPR 35	Regia per il cinema	10	75/175	Teorico	Obbligatorio	Esame
	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABPR 36	Installazioni multimediali	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABTEC 43	Tecniche di ripresa e di montaggio	8	100/100	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
<b>Secondo anno cfa: 60</b>								
Base	Base	ABPR	Progettazione	6	45/105	Teorico	Obbligatorio	Esame

		15	di interventi urbani e territoriali					
Caratterizzante	Caratterizzante	ABPR 22	Scenografia per la televisione	10	125/125	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Caratterizzante	ABPR 32	Progettazione per il costume	8	100/100	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Caratterizzante	Caratterizzante	ABTEC 41	Tecniche di modellazione digitale - computer 3D	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABPR 16	Disegno tecnico e progettuale	6	75/75	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
	Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	ABVPA 64	Allestimento degli spazi espositivi virtuali	4	50/50	Teorico/Pratico	Obbligatorio	Esame
Affini	Attività affini e integrative	ABLIN 71	Inglese per la comunicazione artistica	4	30/70	Teorico	Obbligatorio	Idoneità
	A scelta dello studente			6	0/150		Obbligatorio	
	Prova finale			10	0/250		Obbligatorio	

#### Riepilogo

Attività di Base	18
Attività Caratterizzanti	58
Ulteriori CFA Base e Caratterizzanti	24
- di cui di base: 0	
- di cui di caratterizzanti: 0	
- di cui di non dichiarati: 24	
Attività Affini e integrative	4
Conoscenza lingua straniera	0
Prova finale	10
Ulteriori attività formative	0
A scelta dello studente	6
Tirocinio	0
<b>Totale</b>	<b>120</b>

## Sezione C - Gestione Testi

### C1 - Obiettivi Formativi

L'indirizzo di Scenografia multimediale dell'Accademia di Belle Arti di Catanzaro si propone di far maturare negli allievi la consapevolezza che le arti tradizionali dello spettacolo - dal teatro al cinema alla televisione, quest'ultima al confine con la comunicazione di massa - e, soprattutto, le cosiddette nuove arti dal vivo, sono caratterizzate dal rifiuto della rigidità dei generi, dei codici prefissati e delle discipline. Nella sperimentazione odierna, teatro, danza, arti visive, installazione, performance, non possono più essere pensati singolarmente poiché la parola chiave per una riflessione sulle arti dal vivo è trasversalità molto diversa dall'interdisciplinarietà cui si faceva riferimento negli anni 70 e 80. A fronte del diffondersi del live media nei più disparati contesti, abbiamo oggi a che fare con un insieme di pratiche spurie, che attraversano i codici operativi (trans-codex) ovvero codici meticcianti, operando mediante una pluralità di formati che testimoniano il mutamento di scenario nella ricerca teatrale, performativa, visiva e musicale. Ci riferiamo ad artisti o a collettivi di artisti quali: Jan Fabre, Giorgio Barberio Corsetti, Miriam Laplante, Masque Teatro, Teatro della Valdoca, Societas Raffaello Sanzio, Amanda Miller, Elettra De Salvo, Z.O.L.L.E., e molti altri. Si tratta di una nuova nuova scena che richiede di essere indagata perché se ne approfondisca il legame con esperienze storicamente antecedenti di grandissimo valore culturale. Gli studenti di un corso di laurea in Progettazione e Arti applicate, indirizzo Scenografia multimediale, devono sapere che dopo le esperienze degli Events di Cage e Cunningham negli anni 40 si è passati a nuove modalità di creazione e di fruizione delle opere che hanno messo in crisi il codice tradizionale della rappresentazione: basti pensare alle sperimentazioni di Fluxus, alla riscoperta della fisicità del Living Theatre e di Grotowski, alla polisensorialità ed alla sua dilatazione nei lavori di Bob Wilson, alle performance di Yvonne Rainer, Steve Paxton Meredith Monk, al corpo estremo messo in scena dalla Body Art, per arrivare ad oggi in cui la nuova scena è popolata da piattaforme elettroniche e digitali che sottendono nuove poetiche

del corpo performativo e in cui il live media, accostato con grande disinvoltura ai tradizionali formati applicativi ed espressivi, è divenuto strumento privilegiato di confronto con il pubblico.

## **C2 - Prova Finale**

Al termine del corso di studi, dopo aver superato tutti gli esami previsti dal piano di studi e le prove di idoneità richieste, lo studente sostiene una prova finale, che consiste nella discussione di una tesi costituita da una produzione artistica originale su specifico progetto integrato sotto l'aspetto laboratoriale, storico-critico e metodologico svolta sotto la guida di due relatori, uno per la parte artistica, l'altro per la parte teorico-storico-critico metodologico.

## **C3 - Prospettive occupazionali**

L'indirizzo di Scenografia multimediale intende interfacciare, sia sul versante analitico sia sul piano operativo, ambiti disciplinari ed applicativi diversi fra loro: teoria e prassi, il corpo e il tempo performativi, l'immagine elettronica e i suoi potenziali di virtualizzazione informatica, le installazioni delle arti visive e la riflessione estetico-filosofica, per elaborare prospettive funzionali a sostegno dell'evolversi della ricerca performativa internazionale. I laureati in Scenografia multimediale devono possedere le competenze necessarie per operare nei settori produttivi internazionali che prevedono l'uso di tecniche e applicazioni complesse per la realizzazione di immagini in 3D stereoscopico e di augmented reality, per la produzione di audiovisivi e per le più avanzate forme di teatro elettronico.

## **C4 - Conoscenza e capacità di comprensione (knowledge and understanding)**

Il corso di studi è impostato in modo da consentire allo studente di conoscere in forma esperta gli aspetti metodologico-operativi delle tecniche di rappresentazione dello spazio e delle altre materie di base, ed essere capace di utilizzare tali conoscenze per interpretare e descrivere i problemi tipici del settore, in chiave contemporanea. I laureati del biennio perfezioneranno le conoscenze e capacità acquisite, potenziando ulteriormente la comprensione della cultura del proprio tempo, unitamente alla pratica sul campo, attraverso attività altamente qualificanti e professionalizzanti.

## **C5 - Capacità di applicare conoscenza e comprensione (applying knowledge and understanding)**

Il Corso, attraverso un'integrazione di conoscenze teoriche/pratiche, sviluppa connessioni interdisciplinari che trovano applicazione nelle attività di tirocinio, e di stage, e nei progetti culturali che annualmente vengono proposti o individuati all'interno della programmazione delle attività istituzionali.

## **C6 - Autonomia di giudizio (making judgements)**

Le competenze acquisite durante la formazione assumono valore imprescindibile per lo sviluppo e il potenziamento di capacità critiche e di autonomia di giudizio.

## **C7 - Abilità comunicative (communication skills)**

Il piano di studi del Corso e le ulteriori attività formative consentono la pratica delle conoscenze acquisite e delle strategie inerenti le nuove tecnologie.

## **C8 - Capacità di apprendimento (learning skills)**

I diplomati devono aver sviluppato quelle capacità di apprendimento che sono loro necessarie per intraprendere corsi di perfezionamento e per inserirsi nel mondo del lavoro.

**Scheda chiusa il: 23/06/2021**