

Allegato "C"

## **MANIFESTO DIDATTICA – Materie e Moduli**

### **B - Formazione di base**

**6 moduli**

*Area storico-critica:*

#### **B1 - Storia della Scenografia Teatrale**

Il modulo illustra la storia degli spazi teatrali e della scenografia dalle origini ad oggi, attraverso l'evoluzione dei generi teatrali. Verrà inoltre approfondito lo specifico rapporto tra Scenografia e Arte che, attraverso un percorso iconografico, evidenzia le continue e reciproche influenze.

#### **B2 - Storia del Teatro Contemporaneo**

Inquadramento storico-filosofico-architettonico incentrato sul teatro del XX° secolo, dalle avanguardie alle nuove esigenze della rappresentazione scenografica. Nel modulo saranno approfonditi alcuni temi specifici: il rapporto tra scena antica e moderna; il rapporto attore-spettatore; il ruolo della luce; il luogo scenico.

#### **B3 - Antropologia della cultura teatrale**

Il Corso è volto a fornire agli studenti una panoramica su alcune tematiche chiave del rapporto fra arti teatrali/performative, cultura e società: il Teatro come pratica di denuncia sociale e politica, il Teatro tra Oriente e Occidente, Il Teatro di Figura, il Circo e la Danza.

*Area della teoria del linguaggio e della comunicazione:*

#### **B4 - Luogo, artefatto e linguaggio: Il territorio, la città, l'arte come narrativa**

Il modulo affronta il concetto di scenografia come costruzione di un luogo, dal paesaggio alla città, indagando in termini generali il rapporto tra arte, luogo e linguaggio. Il Corso inquadra la scenografia come forma d'espressione artistica. L'avanguardia artistica del secondo novecento sviluppa un'ulteriore e più radicale critica dello spazio per l'arte. In particolare, l'avanguardia concepisce l'arte come fatto narrativo, legato strettamente all'esperienza individuale nel territorio, in antitesi con il concetto modernista dell'arte come oggetto distaccato di contemplazione. Lo spazio fisico, luogo della consolidata relazione tra opera e spettatore, viene sostituito dall'empirica esperienza relazionale, ovvero l'investigazione psichica dei territori urbani.

#### **B5 - Scenografia del cyberspace: teorie dell'interattività**

Il Corso sviluppa il concetto di scenografia come costruzione di un ambiente: dal teatro al digitale, indaga le teorie dell'interattività come nuovo paradigma spaziale.

La comunicazione/rappresentazione diventa un processo che si svolge senza una prestabilita gerarchia e che coinvolge gli utenti a vari livelli, riflettendo un approccio che richiede immissioni di dati da ambedue i soggetti: attore e spettatore; quest'ultimo acquista un ruolo attivo nel processo, diventando coautore nella realizzazione dei significati. Non è tanto importante discutere l'uso degli strumenti interattivi e della tecnologia, quanto piuttosto riconoscere la necessità di rendere lo spazio interattivo.

#### **B6 – La scena immateriale - e-motion: nuovi confini d'interattività vasta**

Modulo di Laboratorio.

15

## **U - Scenografia urbana**

**5 moduli**

### **U1 - Scenografia Urbana**

Il modulo introduce il concetto di scenografia urbana come prospettiva progettuale per intervenire sugli spazi pubblici della città. Viene approfondito il concetto di “culturalizzazione dello spazio”, fornendo ampio spazio ad un’analisi del rapporto luogo-comunità-pratiche. Ispirandosi alla rappresentazione del reale, il corso intende fornire un’approccio integrato alle problematiche emergenti della città contemporanea ed è volto a ripensare i contenuti dello spazio pubblico in stretto rapporto con il mondo sensibile degli abitanti.

### **U2 - Strutture del territorio paesaggio: la lettura storico-morfologica, principi di ecologia urbana**

Il modulo introduce alcuni concetti propri della ecologia del paesaggio: il territorio-paesaggio, viene interpretato nella sua dimensione di sistema di sistemi interagenti secondo un processo continuo di trasformazioni. In particolare si evidenzia il rapporto di relazione tra ambiente fisico e sistemi antropici nel modo dell’uso e riuso processuale dei luoghi.

### **U3 - Pratiche ed estetiche della città contemporanea**

Il modulo approfondisce il rapporto tra arte e città, a partire dalle avanguardie storiche del 900 (dadaismo, surrealismo, lettrismo, situazionismo) fino all’arte pubblica e relazionale. La città come sistema in continua evoluzione viene analizzata e rappresentata in maniera inedita dall’artista che cerca di rendere visibili contraddizioni, problematiche e risorse. Dalla rappresentazione della città, all’interazione con gruppi e comunità, la storia delle pratiche artistiche inferisce sempre più con i grandi processi di trasformazione del territorio contemporaneo, talvolta influenzandone processi e politiche. Storia dell’arte ambientale.

### **U4 - Politiche ed economie del territorio culturale**

Il corso intende fornire una panoramica accurata dei nuovi scenari a cavallo tra arte e politiche territoriali: dalla tutela alla salvaguardia del paesaggio fisico, dalla valorizzazione delle pratiche culturali al ripensamento delle modalità processuali d’intervento nella città. Il corso fornisce inoltre alcuni esempi di modelli di sviluppo approfondendo strumenti attuativi, ruoli e compiti dell’amministrazione pubblica, dei cittadini, e dei mediatori.

### **U5 - Territorio-laboratorio: un caso di studio nel territorio romano**

La fase laboratoriale del corso offre la possibilità di sperimentare direttamente “sul campo” le nozioni acquisite e di confrontarsi con la realtà. Il laboratorio ha carattere immersivo, si svolge in situ, a stretto contatto con la comunità. Ad un’analisi delle pratiche e del rapporto culturale stabilito dalle persone con il luogo, segue una prospettiva progettuale che si pone l’obiettivo di valorizzare l’ambiente e le relazioni che in esso prendono corpo.

## **T - Scenografia teatrale**

**6 moduli**

### **T1 - Metodi e tecniche di rappresentazione manuali e digitali**

Il Corso fornisce le nozioni generali e le tecniche di disegno manuale: il rilievo dello spazio scenico/urbano, i bozzetti, i metodi di restituzione prospettica, lo storyboard, la presentazione grafica dei progetti, applicazioni delle tecniche di rappresentazioni digitali in 2d e 3d.

## **T2 - Modellismo e prototipazione**

Il Corso si propone come obiettivi la conoscenza e l'uso del plastico come strumento di verifica progettuale e mezzo di comunicazione, anche attraverso l'apprendimento delle tecniche di base e dei materiali d'uso più comune.

## **T3 – Metodi, Tecniche esecutive e materiali per la realizzazione di un progetto di scenografia**

Obiettivo del Corso è quello di costruire le tappe di un percorso progettuale attraverso una costante alternanza tra il Sapere e il Saper Fare, finalizzate alla conoscenza teorico/pratica di nuove ed antiche tecnologie e materiali dell'allestimento teatrale.

## **T4 - Storia, teoria e tecniche dell'illuminazione teatrale**

Il Corso mira a fornire una panoramica sull'uso della luce dalle origini alle nuove tecnologie, con riferimenti alla luce nell'arte, approfondimenti specifici per la luce teatrale, simbologia della luce in palcoscenico.

## **T5 - La produzione di uno spettacolo: processi e metodi della progettazione scenografica**

Il Corso è volto a fornire la conoscenza dei criteri e delle metodologie della progettazione scenografica, con approfondimento dei processi e delle figure professionali coinvolte nella produzione di uno spettacolo attraverso interviste a quei professionisti che, assieme allo scenografo, costituiscono la catena di montaggio di una produzione teatrale. Si affronteranno inoltre gli aspetti tecnico/produttivi in relazione alle specifiche differenze con gli ambiti televisivo e cinematografico.

## **T6 - Laboratorio di Scenografia teatrale**

Nel laboratorio verranno messe a sistema le competenze ed i risultati acquisiti nell'ambito didattico; dal punto di vista operativo da una esperienza diretta di progettazione e realizzazione presso un laboratorio di scenotecnica delle scene per uno spettacolo in cartellone in un teatro di Roma nella stagione 2009/2010, si passerà al loro allestimento finale nel suddetto teatro.

## **M - Scenografia multimediale e virtuale**

**6 moduli**

*Linguaggi e metodi delle nuove tecnologie:*

### **M1 - Strumenti e metodi delle Arti elettronico-digitali**

Partendo dall'Arte elettronico-digitale, il modulo affronta i nuovi codici del teatro contemporaneo dall'uso del linguaggio video fino alle più recenti espressioni/ibridazioni fra teatro, arte e scienza.

Si affronterà inoltre la nuova realtà della città che si fa teatro nell'interazione di scena urbana, architettura e nuove tecnologie.

Gli studenti completeranno la preparazione assistendo a mostre e spettacoli in cartellone a Roma nel periodo di svolgimento del master.

### **M2 - Strumenti e tecniche multimediali per la Scena**

Modulo a carattere prettamente laboratoriale che punta alla progettazione e alla realizzazione di elementi multimediali e performativi concepiti per essere parte integrante del progetto di allestimento scenico oggetto del Laboratorio di Scenografia Teatrale.

In particolare si affronterà l'interazione sulla scena e per la scena degli elementi video, luce, suono e corpo, articolando la didattica in quattro workshop tematici interagenti tra loro:

- L'immagine dinamica per la scena: il video
- L'illuminazione scenica nell'era elettronico-digitale

- Il corpo performativo e lo spazio teatrale
- La scena sonora: elementi di sound design

*Realtà Virtuale:*

### **M3 - Elaborazione digitale delle immagini**

Come si realizzano set extension e matte painting. L'illustrazione digitale applicata alle necessità della scenografia cinematografica e teatrale. Cenni di composizione digitale (Compositing) per creare visual effects ed assemblare le scene girate con tutti gli elementi del visual effect (tridimensionali, painting, etc.).

### **M4 - Basi di Computer Grafica tridimensionale**

Obiettivo della materia è di fornire le basi per la modellazione, animazione, testurizzazione e rendering di modelli tridimensionali da utilizzare sia come modelli di verifica, che come oggetti virtuali di scena.

*Scenografia Estensiva:*

### **M5 - Scenografia dei mondi virtuali e ibridi**

Il digitale ha prodotto uno strappo molto più grave delle avanguardie artistiche; uno strappo che fa sentire i più anziani fuori gioco e i "giovani" liberi di creare qualunque cosa, perchè tanto riceverà la sua validità dal semplice fatto di essere nuova". La tecnologia non ammette obiezioni; ha la capacità di sopraffare il ragionamento. Nell'obiettivo di recuperare la consapevolezza del progetto, la materia si propone di impostare le basi teoretiche su cui produrre un "accadimento" dinamico, una narrazione plurisensoriale di cui però si possa dire che nasce da "un ritrovato rapporto con la storia".

In particolare le lezioni si articoleranno su due temi:

- rapporti fra il funzionamento dei modellatori 3D ed i mondi virtuali (metaverso)
- rapporti fra il linguaggio della forma (in)formata e la rappresentazione teatrale

### **M6 - Strumenti e tecniche di cattura del movimento corporeo: Motion Capture dal reale al virtuale**

Il modulo affronta in modo organico le trasformazioni che l'integrazione dei dispositivi tecnologici hanno apportato alla scena contemporanea, potenziandone le capacità drammaturgiche mutando i modi di percezione, e offrendo nuovi spazi per l'immaginario.

In particolare, il modulo sperimenterà i rapporti fra il funzionamento dei modellatori 3D e le potenzialità del Motion Capture, strumento di cattura del movimento corporeo, e i suoi possibili campi di applicazione. In particolare si approfondirà l'uso della mocap a teatro e al cinema, per giungere infine all'animazione e alla computer grafica nella modificazione dei dati dal reale al virtuale.