



DIGITAL ENVIRONMENT DESIGN 3D

Premessa

L'**informazione digitale** è diventata un bene fondamentale del nostro tempo: interessa pressoché tutte le manifestazioni della vita umana e comporta una radicale modifica dei processi di produzione, esperienza, potere e cultura.

Sempre più dipendente dalle tecnologie multimediali, la società contemporanea si trova in uno di quei periodi storici in cui si modificano anche i modi della percezione sensoriale. Tale processo di mutazione e ibridazione determina nuove dinamiche della conoscenza, nuove appercezioni, in cui i flussi di pensiero risultano dall'integrazione dello stimolo ricevuto dal sistema percettivo naturale con le informazioni originate da apparati artificiali, rivelando fenomeni prima invisibili, se non addirittura impensabili: l'insieme di **reti telematiche**, **flussi di dati**, **modelli di simulazione** caratterizzano una nuova dimensione della realtà.

Nelle istituzioni più innovative della società delle informazioni, nei vari campi della produzione culturale, dello spettacolo, del design e dell'industria espositiva, cresce la richiesta di professionisti che sappiano farsi interpreti di questi cambiamenti.

Il master Digital Environment Design si propone come spazio di ricerca e sperimentazione per rappresentare contenuti e dinamiche della società delle informazioni.

Filosofia formativa

Scopo del master è sviluppare competenze sia tecnico-progettuali che critico-metodologiche e formare figure professionali proiettate verso il futuro, capaci di realizzare ambienti che integrino gli scenari digitali della società dell'informazione in nuove rappresentazioni dello spazio caratterizzate da dinamiche di pervasività e interazione.

Il master definisce un nuovo approccio formativo che basa la sua metodologia sulla condivisione interdisciplinare delle tematiche attraverso una loro declinazione nei differenti linguaggi artistici e tecnologici e che prevede un'**integrazione di teoria e critica**, **ricerca e sperimentazione**, per giungere alla realizzazione di un progetto conclusivo con cui affrontare le problematiche legate all'esercizio professionale.

Durante il percorso didattico, lo studente sperimenta modelli di rappresentazione di ambienti digitali all'insegna di una delle dimensioni estetiche più significative degli ultimi anni, quella dell'**interattività**, basata su una continua azione sincretica tra **arte** e **ricerca scientifica**.

Il processo creativo si incentra sull'utilizzo di tecniche digitali come modellazione e animazione 3D, interface design, database management, interaction design, per la progettazione di ambienti digitali complessi: dalle esposizioni tecnologiche, al teatro contemporaneo, dai concerti fino ai social networks e ai musei virtuali.

Profili e sbocchi professionali

Il corso è rivolto a designer, architetti, scenografi, artisti, autori e progettisti multimediali. La formazione è orientata alla pratica progettuale e realizzativa con approfondimenti in ambiti diversi:

- **il settore teatrale e artistico**: scenografia digitale e ambientazione di forme di nuova spettacolarità (danza interattiva, performance multimediali, digital story-telling) e produzione di installazioni artistiche digitali e interattive;
- **il settore fieristico e design**: comunicazione in chiave spettacolare dei prodotti e delle marche;
- **il settore della valorizzazione dei beni culturali**: realizzazione di percorsi digitali interattivi e virtuali per musei, mostre e ambienti di valore paesaggistico e culturale;

- il settore dell'exhibit e interaction design: ambienti interattivi per allestimenti multimodali.

Ulteriori sbocchi professionali e ambiti di approfondimento:

- architettura, arredamento, design: modelli e simulazioni;
- digital TV, podcasting: post-produzione, effetti speciali.

Il percorso formativo, basato su studio teorico e metodologico, e attività applicate a un ampio raggio di contesti, permette l'inserimento in strutture professionali che operino o collaborino con i quattro ambiti descritti. I progetti realizzati e gli incontri organizzati durante il master consentono di arricchire il portfolio dei partecipanti e di ampliare la rete di relazioni che facilitano lo sviluppo professionale.

Programma

Il master affronta quattro ambiti progettuali: il design di spazi espositivi (exhibition design), la scenografia teatrale (scenografie digitali), la progettazione di musei virtuali (virtual museum) e la messa in scena di nuove forme di spettacolarità (performance interattive).

Ciascuna di queste aree è trattata in modo integrato con corsi che permettono di sviluppare congiuntamente e in maniera interdisciplinare le diverse competenze professionali: tecniche, metodologiche e culturali. Grande importanza è data allo sviluppo di progetti che affrontano problematiche creative in modo interdisciplinare e in team; insieme ai docenti, lo studente prende parte a delle reali produzioni: ricerca e sperimentazione confluiscono ogni anno nella elaborazione di uno o più progetti-eventi, in collaborazione con la rete di partner ed istituzioni associate al master.

Il percorso formativo è suddiviso in due parti.

Nella prima viene dato maggiore spazio alla competenze teorico/scientifiche e tecnico/disciplinari, nella

seconda vengono introdotti degli elementi di progettazione.

Sono comunque previste diverse tipologie di corsi: workshop progettuali, laboratori tecnico-metodologici, corsi teorici, brevi seminari, incontri con guest esterni e visite guidate.

Obiettivo dei workshop progettuali è quello di approfondire gli ambiti dell'animazione 3D, della progettazione visiva e dell'interface design con le tecniche video e multimedia, per ricercare modelli di rappresentazione, interattivi e multimodali, destinati all'exhibition design, al cultural heritage e a scenari per azioni performative.

Mediante laboratori equipaggiati con tecnologie avanzate, le condizioni di lavoro simulano quelle reali: dalla presentazione di un "brief" all'elaborazione dell'idea, dallo sviluppo del progetto alla consegna del prototipo.

I laboratori applicativi tecnico-metodologici di base hanno l'obiettivo di introdurre gli strumenti tecnologici utilizzati nella progettazione e produzione di elaborati multimediali connessi alle aree di progetto. I laboratori sono fra loro integrati a livello interdisciplinare, in modo da offrire un supporto coordinato e organico per lo sviluppo dei progetti previsti per l'anno in corso.

I corsi teorici consentono un approfondimento critico di questioni relative alla teoria dell'immagine e dei mass media, alle scienze cognitive e alla storia del teatro contemporaneo.

Brevi seminari e incontri con artisti e professionisti, organizzati in collaborazione con gli altri master NABA, consentono di acquisire un'ampia visione della scena internazionale.

Visite guidate a centri di ricerca e di produzione performativa e audiovisiva, case editrici, teatri, atelier di artisti e gallerie d'arte contemporanea arricchiscono l'offerta, che prevede anche la partecipazione a uno o più festival e conferenze internazionali.

Workshop progettuali
EXHIBITION DESIGN
SCENOGRAFIE DIGITALI
VIRTUAL MUSEUM
PERFORMANCE INTERATTIVE

320 ore

Corsi teorici
ANTROPOLOGIA DELLO SPAZIO
TEORIA E METODO DEI MASS MEDIA
STORIA TEATRO CONTEMPORANEO
INTRODUZIONE ALLE SCIENZE COGNITIVE

80 ore

Laboratori tecnico metodologici
MULTIMEDIA PERFORMANCE: computer sound synthesis; vj-ing (Max-Jitter-SoftVNS)
MEDIA INSTALLATION: mediascape-soundscape-datascape
MODELLAZIONE E ANIMAZIONE 3D: tecniche avanzate 3D
INTERFACE DESIGN: interactive media-cinematic media; relational design theory
DIGITAL STAGE DESIGN: drammaturgia ipertestuale; story telling/poetry-scapes
TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE: database architecture; advanced network design; web 3D; web 3.0

280 ore

Incontri e seminari
Ore totali

20 ore
700 ore

Stage

Durante l'anno, gli studenti nel corso extracurricolare di Personal training acquisiscono una serie di metodi e tecniche che saranno loro utili nel contesto lavorativo: progettazione della professionalità, budgetting, tecniche di presentazione, esercitazioni su MS Excel e Powerpoint, team building, costruzione del portfolio sono i moduli in cui verranno acquisiti e costruiti gli strumenti atti ad agevolare l'ingresso nel mondo del lavoro.

Parte del percorso formativo è un periodo di **stage** che può essere realizzato presso istituzioni museali, teatrali e di produzione culturale, o presso studi di progettazione multimediale e di exhibition design. E' prevista anche un'altra modalità di stage, nella forma di un laboratorio intensivo svolto presso NABA all'interno di accordi di coproduzione di eventi o ambienti digitali con aziende e enti partner. Questa seconda tipologia di stage consente allo studente di sviluppare integralmente un progetto avendo a disposizione gli strumenti tecnologici necessari, di sperimentare un rapporto professionale con un committente reale e di lavorare in team multidisciplinari, come avviene nel contesto lavorativo.

Valutazione

È prevista una **valutazione individuale** alla fine di ogni workshop progettuale e di ogni ciclo di lezioni teoriche e laboratoriali, che prenderà in esame diversi parametri che monitoreranno lo sviluppo delle competenze progettuali e tecnico-realizzative previste dal percorso formativo. Il master si concluderà con un esame finale e un **incontro aperto al pubblico** in cui lo studente presenterà il portfolio dei progetti realizzati durante il corso.

Direttore del corso

Paolo Atzori ha studiato architettura a Venezia e a Roma e media audiovisivi a Colonia. Dopo un periodo di lavoro come architetto a Vienna, collabora in qualità di artista e consulente scientifico con l'Accademia Superiore di Arti Mediali di Colonia (KHM), dove, insieme con Fabrizio Plessi, istituisce il dipartimento di scenografia elettronica. Dal 1994, ha promosso molteplici progetti teatrali e artistici caratterizzati da una sperimentazione delle tecnologie elettroniche e digitali con l'obiettivo di espandere l'ambiente scenico e introdurre nuove rappresentazioni dello spazio caratterizzate da dinamiche di pervasività ed interazione.

Ha inoltre curato diverse mostre dedicate alle arti elettroniche e digitali, diretto corsi di formazione, tenuto conferenze e seminari e pubblicato articoli e saggi sulla cultura digitale. www.khm.de/~Paolo

Comitato scientifico e docenti

Comitato scientifico

Walter Aprile (ID_Lab)
Roberto Castello (ALDES)
Antonio Caronia (Phd M-Node)
Mario Canali (Arcnaut)
Francesco Monico (NABA)
Nicola Zanardi (HubLab)

Docenti *

Walter Aprile (Interactive digital media design)
Paolo Atzori (Scenografie digitali)
Massimo Banzi (Sensi e sensori)
Isabella Bordoni (Poetry-scapes)
Andrea Borlo (Modellazione 3D-Maya)
Marco Brizzi (Mediated landscapes)
Antonio Caronia (Antropologia dello spazio)
Mario Canali (Ambienti cognitivi e scenografie emotive)
Roberto Castello (Coreografie digitali)
Raffaele de Tintis (Audio interaction design)
Limite a Zero (Elementi di progettazione fisico-digitale)
Armando Menicacci (Senso gesto e interazione)
Francesco Monico (Teoria e metodo dei mass media)
Annamaria Monteverdi (Storia del teatro contemporaneo)
Orf Quarenghi (System integration design)
Andrew Quinn (3D avanzato)
Paolo Ranieri (Allestimenti multimediali interattivi)

* Per una lista completa dei docenti e degli insegnamenti si veda il sito www.master-naba.com e <http://www.master-naba-d3d.net>.

Partner e relazioni internazionali

I progetti sviluppati durante il master sono realizzati in collaborazione con realtà professionali particolarmente innovative in diversi campi del design digitale e che già collaborano con NABA e con i professionisti coinvolti nel master. Tra questi: Interactiondesign-lab srl di Milano; HubLab di Milano; N!03 s.r.l. di Milano, Fondazione Fabbrica Europa di Firenze; Centro Culture Contemporanee ZO-CULTURE di Catania; Museo Nazionale della Scienza e della Tecnica Leonardo da Vinci di Milano; Mediateca Santa Teresa di Milano; Teatro della Luna e Teatro Litta di Milano.

Gli studenti interessati possono richiedere di svolgere, a conclusione del master, un periodo di studi in una delle università straniere gemellate con NABA. Tali richieste saranno valutate e presentate alle istituzioni partner se inserite in un percorso coerente di ricerca. NABA, tra le altre, collabora con Center of Advanced Inquiry in Integrative Arts-University of Plymouth, McLuhan Program in Culture & Technology University of Toronto, Philadelphia University, San Francisco State University.

Ammissione ai corsi

Tutti i percorsi formativi di secondo livello sono a numero chiuso, con un totale di massimo 25 iscritti.

Requisiti d'ammissione

Il corso si rivolge a designer, architetti, scenografi, artisti, autori e progettisti multimediali. A questo fine, saranno selezionati corsisti con background integrabili, ma differenti, portatori di culture teorico-umanistiche e di capacità tecnico-artistiche.

Una commissione valuterà la congruenza del titolo e identificherà eventuali debiti o crediti formativi

a seguito della valutazione della domanda e di un colloquio con il candidato. L'ammissione sarà soggetta a una **selezione** (tramite CV e successivo colloquio) che consenta l'individuazione del mix di capacità necessarie alla formazione dei gruppi di lavoro. E' consentita l'ammissione a professionisti con comprovata esperienza lavorativa o a studenti in possesso di specializzazioni o titoli di studio non universitari attinenti al percorso formativo.

Domanda di ammissione

Il formulario relativo alla domanda di ammissione può essere scaricato dal sito www.master-naba.com o richiesto a master@naba.it.

Insieme alla domanda, devono essere consegnati i seguenti documenti: lettera motivazionale (max 1 cartella); documentazione idonea a valutare gli studi e la carriera precedente: piano degli studi del corso di primo livello articolato per annualità; curriculum vitae di max 2 cartelle dattiloscritte; portfolio artistico e professionale. La stessa documentazione richiesta per l'ammissione è ritenuta valida per la partecipazione ai bandi di concorso per l'assegnazione di borse di studio.

Selezione

Al ricevimento della domanda di ammissione, NABA provvede a contattare l'interessato, rispondendo a ulteriori esigenze informative. In tale occasione, vengono definiti la data e il luogo di svolgimento del colloquio individuale. In sede di colloquio, si richiede di presentare la fotocopia di un documento valido di riconoscimento. Al momento della comunicazione dell'esito della procedura, al candidato vengono comunicati eventuali debiti o crediti formativi.

Scadenze*

La domanda è valutata a partire dal 16 aprile 2007, fino a esaurimento dei posti disponibili. Gli studenti interessati alle borse di studio NABA o ad altre agevolazioni sono pregati di prendere in esame i bandi pubblicati sul sito www.master-naba.com, per controllare date e modalità per concorrere alle procedure di assegnazione.

Costi

Il costo totale per la frequenza del corso può variare-per effetto dell'attribuzione di borse di studio o dell'accesso ad altre forme di agevolazione (vedi oltre)-da 6.480,00 a 12.000,00 euro.

Condizioni di pagamento

Il versamento della quota può avvenire in tre momenti:

€ 2.000,00 al momento dell'immatricolazione

€ 3.500,00 entro il primo giorno di corso

€ saldo della retta (in base a borse e agevolazioni) entro il 31 luglio 2008

* Per gli studenti stranieri, si vedano le scadenze pubblicate sul sito www.master-naba.com.

gen	feb	mar	apr	mag	giu	lug	ago	set	ott	nov	dic
			Progetti					Stage		Portfolio Progetto	finale
			Progetti								
Corsi tecnici											
Corsi teorico-metodologici											
Incontri interdisciplinari											
	Progetto sviluppo personale										

Scheda sintetica del master

Durata: annuale, da gennaio a dicembre.

Impegno orario: intensivo, 1500 ore, di cui 700 ore di corsi e 800 tra studio individuale e di gruppo e stage.

Crediti formativi: 60.

Profilo professionale: scenografo digitale, designer di ambienti digitali espositivi e museali.

Ambiti di approfondimento: progettista ipermodale, regista multimediale, architetto virtuale.

Stage: potrà essere svolto presso un ente esterno o all'interno di un laboratorio di sviluppo supportato da un'azienda partner.

Valutazione: non è previsto lo svolgimento di una tesi finale ma lo studente svilupperà un portfolio professionale personale, parte del percorso formativo. Alla fine di ogni modulo corsuale o progettuale è prevista una valutazione individuale del percorso svolto. Alla fine del percorso è previsto un esame finale e un incontro aperto al pubblico con presentazione dei progetti realizzati e consegna dei diplomi.

NABA

NABA è un'Accademia di formazione all'arte e al design, legalmente riconosciuta, parte del sistema di Alta Formazione Artistico Musicale (AFAM) del comparto universitario italiano (Ministero dell'Università e della Ricerca). Fondata nel 1980, è stata la prima accademia del sistema AFAM ad attivare corsi sperimentali nel campo della moda, della grafica e del design, dimostrando una costante vocazione alla ricerca e all'innovazione.

Offre corsi accademici in arti visive, grafica, design, media design, moda e scenografia che rilasciano titoli equipollenti alle lauree, riconosciuti a livello internazionale, e che consentono di proseguire gli studi all'interno delle accademie e nel sistema universitario in Italia e all'estero. Fra gli studenti post-graduate, il 48% proviene dalle accademie, il 52% restante dai Politecnici e dalle Università. Il 20% degli oltre 950 studenti che frequentano i corsi di NABA proviene dall'estero. La presenza di un'ampia rete di relazioni internazionali contribuisce a fare del contesto formativo NABA un ambito fortemente internazionale.

NABA è associata ad ELIA (European League of Institutes of the Arts) e al progetto Socrates- Erasmus. E' gemellata con oltre quaranta Università e Accademie europee ed americane tra cui Rhode Island School of Design, San Francisco State University, Pratt Institute e la Nagoya University of Arts. L'Accademia è sede italiana dell'Università di Philadelphia e, in collaborazione con Domus Academy e London Central Saint Martins, organizza un programma di corsi estivi negli ambiti della comunicazione, moda e design. Partecipa inoltre, quale sede italiana, al progetto in arte e tecnologia dell'M-Node del Planetary Collegium (Università di Plymouth -UK), un innovativo percorso internazionale di ricerca per artisti e studiosi.

NABA

NABA è un'Accademia di formazione all'arte e al design, legalmente riconosciuta, parte del sistema di Alta Formazione Artistico Musicale (AFAM) del comparto universitario italiano (Ministero dell'Università e della Ricerca). Fondata nel 1980, è stata la prima accademia del sistema AFAM ad attivare corsi sperimentali nel campo della moda, della grafica e del design, dimostrando una costante vocazione alla ricerca e all'innovazione.

Offre corsi accademici in **arti visive, grafica, design, media design, moda** e **scenografia** che rilasciano titoli equipollenti alle lauree, riconosciuti a livello internazionale, e che consentono di proseguire gli studi all'interno delle accademie e nel sistema universitario in Italia e all'estero. Fra gli studenti post-graduate, il 48% proviene dalle accademie, il 52% restante dai Politecnici e dalle Università. Il 20% degli oltre 950 studenti che frequentano i corsi di NABA proviene dall'estero. La presenza di un'ampia rete di relazioni internazionali contribuisce a fare del contesto formativo NABA un ambito fortemente internazionale.

NABA è associata ad ELIA (European League of Institutes of the Arts) e al progetto Socrates- Erasmus. E' gemellata con oltre quaranta Università e Accademie europee ed americane tra cui Rhode Island School of Design, San Francisco State University, Pratt Institute e la Nagoya University of Arts. L'Accademia è sede italiana dell'Università di Philadelphia e, in collaborazione con Domus Academy e London Central Saint Martins, organizza un programma di corsi estivi negli ambiti della comunicazione, moda e design. Partecipa inoltre, quale sede italiana, al progetto in arte e tecnologia dell'M-Node del Planetary Collegium (Università di Plymouth -UK), un innovativo percorso internazionale di ricerca per artisti e studiosi.

Offerta formativa post-graduate NABA

Corsi triennali primo livello	Corsi biennali specialistici	Master
Arti visive	Arti Visive e Studi Curatoriali	Landscape Design*
Graphic Design and Art Direction Media Design	Design dei Linguaggi della Comunicazione	Photography and Visual Design** Action Marketing and Visual Communication Digital Environment Design Sound Design and Drama
Design Fashion and Textile Design Scenografia	Design del Tessuto e dei Materiali	Interior Design Fashion Sportswear Design

* In collaborazione con Politecnico di Milano e Accademia di Santa Giulia di Brescia.

** In collaborazione con FORMA, Centro Internazionale di Fotografia di Milano.

NABA

master e bienni



NABA è un'Accademia di formazione all'arte e al design, legalmente riconosciuta, parte del sistema di Alta Formazione Artistico Musicale (AFAM) del comparto universitario italiano (Ministero dell'Università e della Ricerca).

Info e date: www.master-naba.com
Email: master@naba.it

NUOVA ACCADEMIA DI BELLE ARTI MILANO

Via Darwin, 20 20143 Milano Italia tel. +39 02.97372.1 fax +39 02.9737.280 www.naba.it