



Prot. n.1503 / D7

SCUOLE di SCULTURA e NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE

Bando MASTER di secondo livello in SCULTURA DIGITALE

OBIETTIVI FORMATIVI

Il Master in Scultura Digitale è finalizzato al raggiungimento di una professionalizzazione di alto livello nei campi applicativi propri legati all'utilizzo degli strumenti e delle risorse tecnologiche di ultima generazione nel campo del 3D (modellazione digitale per il design, per l'arte, per le realtà virtuali e aumentate), della robotica (dalle stampanti 3D alle braccia robotiche alle varie macchine a controllo numerico impiegate nella produzione), delle arti interattive legate al disegno e alla ricerca sulla forma e sui materiali.

Il 3D, la robotica e le arti interattive sono le tre direzioni principali di intervento delle attività dei corsi che costituiscono l'ossatura del master di secondo livello in SCULTURA DIGITALE:

Il 3D, in tutte le sue implicazioni culturali, tecniche, progettuali e produttive legate ai più importanti software di modellazione e animazione finalizzati alla simulazione architettonica, alla produzione industriale e artistica, ivi compreso lo studio delle tecniche legate alla Realtà Virtuale e all'Augmented Reality;

la ROBOTICA, in particolare orientata all'utilizzo di microcontrollori, di tecniche e strumenti hardware e software specifici e dedicati al controllo numerico per la scansione e la lavorazione dei materiali e la produzione di prototipi e di oggetti finiti;

le ARTI INTERATTIVE, con tutte le ibridazioni e le commistioni di linguaggi e tecnologie che sempre più spesso troviamo al crocevia delle discipline classiche attualizzate nella ricerca artistica contemporanea, con la scultura e le arti tecnologiche in primo piano, e lo studio del filo rosso che le unisce alle esperienze storizzate.

PROFILO PROFESSIONALE

Il Master in Scultura Digitale si propone di formare professionisti nel campo della progettazione artistica e industriale legata alla ibridazione delle conoscenze, della cultura e delle tecniche provenienti dal mondo della scultura con le conoscenze, la cultura e le tecniche provenienti dal mondo delle arti digitali. I partecipanti saranno professionalizzati in differenti ambiti quali:



ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI CARRARA

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Alta Formazione Artistica e Musicale

- Utilizzo di strumenti e macchinari robotici ed informatici per la produzione scultorea.
- Produzione artistica personale con varie tipologie realizzative (installazioni multimediali, ambienti interattivi, scultura interattiva, scultura dinamica, scultura multimediale).
- Scansioni tridimensionali e successive elaborazioni digitali per la conservazione e il restauro dei beni culturali e artistici, e per l'arte contemporanea.
- Modellazione e animazione digitale tridimensionale per il cinema, le interfacce, la produzione artistica, didattica, industriale, scientifica.
- Animatronica e realizzazione di modelli interattivi e semoventi autonomi o controllati in remoto.
- Creazione e gestione di modelli virtuali per la realtà virtuale e la realtà aumentata.

ORDINAMENTO DIDATTICO

Il Master in Scultura Digitale sarà costituito da lezioni teoriche, laboratoriali e seminari; saranno inoltre implementati tirocini qualificanti presso strutture di alto livello operanti nei campi della scultura, del design, della scenografia, dei beni culturali, del restauro, dell'arte visiva e contemporanea.

Il corpo docente sarà composto da docenti dell'Accademia, provenienti dalle scuole di Scultura e Nuove Tecnologie dell'Arte, e da docenti esterni rappresentativi di professionalità di alto livello in grado di aggiungere valori specifici e conoscenze mirate al percorso formativo del master.

Nel corso degli incontri seminariali saranno presentate esperienze di punta della ricerca contemporanea relativa alla scultura digitale con finalità di acquisizione di conoscenze e confronto sui temi sviluppati nel Master stesso.

STRUTTURA DEL MASTER – INSEGNAMENTI

Tecniche della scultura - Prof. Massari, Prof. Balocchi, Prof. Cervietti, Prof. Bresciani (60TP/5cfa)

Elementi di morfologia e dinamiche della forma – Prof. Volpi (16T/2cfa)

Tecniche di modellazione digitale 1 – Prof. Missanelli (36TP/3cfa)

Applicazioni digitali per l'arte 1 – Prof. Menconi (50Lab/2cfa)

Realtà virtuali e paradigmi della complessità – Prof. Cittadini (24TP/2cfa)

Tecniche del marmo e pietre dure - Prof. Cremoni (24TP/2cfa)

(tot. 16cfa)



ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI CARRARA

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Alta Formazione Artistica e Musicale

Tecniche di modellazione digitale 2 – (Daniele Angelotti, Zbrush Italia) (60TP/5cfa)

Applicazioni digitali per l'arte 2 – (Michele Basaldella) (50Lab/2cfa)

Tecniche di modellazione digitale 3 – (Cicero Davila,) (60TP/5cfa)

Teorie del mercato multimediale dell'arte – (Pierluigi Capucci) (24T/3cfa)

Tecniche e tecnologie della diagnostica – (Ivano Ambrosini, Uno Cad) (16T/2cfa)

(tot. 17cfa)

Seminari:

Approfondimento aspetti tecnici e scientifici delle esperienze di laboratorio;

Dalla produzione alla conservazione: problemi conservativi ed espositivi (dalle Gallerie dell'Accademia a Firenze ai Musei Vaticani a Roma, al Museo Canova di Possagno); Incontri con gli artisti, tra cui: Barry X Ball, Davide Quayola, Emanuel Bablet, Arik Levi.

La frequenza a tutti i seminari (80 ore) darà diritto a 3cfa.

Stage, tirocini:

Sono previste 500 ore di stage e/o tirocinio, pari a 20 crediti formativi:

Tor Art (Carrara), Studi d'Arte Cave Michelangelo (Carrara), Laboratorio Cervietti (Pietrasanta), Uno Cad (Vicenza), Kentstrapper (Firenze).

PROVA FINALE e TITOLO RILASCIATO

La prova finale, a cui sarà dedicato un laboratorio con un tutoraggio specifico (100Lab/4cfa), consisterà nella realizzazione di un progetto di scultura digitale individuale originale che lo studente presenterà al Consiglio di Master in occasione del rilascio del titolo di studio: "MASTER DI SECONDO LIVELLO IN SCULTURA DIGITALE".

A coloro che avranno ultimato il percorso formativo e superato la prova finale sarà rilasciato dall'Accademia di Belle Arti di Carrara il titolo di "Master di II livello in Scultura Digitale".

DURATA E PERIODO DI SVOLGIMENTO

Il Master sarà concentrato in un periodo continuativo interno a un anno solare comprendente 1.500 ore complessive di attività formativa che daranno diritto al conseguimento di 60 crediti formativi accademici.



ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI CARRARA

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Alta Formazione Artistica e Musicale

Le lezioni frontali, i laboratori e i seminari si svolgeranno presso la sede centrale o le sedi distaccate dell'Accademia a Carrara, mentre i tirocini e gli stage si terranno nelle sedi distaccate delle aziende, dei musei, enti esterni all'Istituzione.

REQUISITI DI AMMISSIONE

Possono iscriversi al Master di secondo livello in Scultura digitale tutti coloro che sono in possesso di un diploma accademico di secondo livello conseguito presso un'Accademia di Belle Arti in Italia o altro paese, ovvero di una laurea di secondo livello o titolo di studio equipollente conseguito secondo il vecchio ordinamento didattico, in Università italiana o straniera. Tutti i percorsi didattici di accesso dovranno aver comportato il conseguimento almeno 300 cfa.

Il Consiglio del Master selezionerà gli aspiranti attraverso un colloquio attitudinale su tematiche artistiche e informatiche ed esaminerà la congruità del percorso formativo precedente al Master stesso; nel corso del colloquio, lo studente dovrà obbligatoriamente presentare un proprio portfolio di opere e progetti, con qualunque tecnica ottenuti, e illustrarli al Consiglio.

Sempre in sede di ammissione saranno valutati eventuali ulteriori crediti o esperienze presenti nei curricula dei candidati, relativi al percorso didattico del master.

Al termine dei colloqui, la Commissione provvederà a stilare una graduatoria degli studenti, che sarà pubblicata sul sito dell'Accademia entro dieci giorni dalle selezioni.

E' vietata la contemporanea iscrizione al Corso di Master e ad altri corsi di studio Afam e universitari.

Per gli studenti stranieri, è richiesta la conoscenza della lingua italiana.

TERMINE ULTIMO PER LA PRESENTAZIONE DELLE DOMANDE DI ISCRIZIONE

30 ottobre 2014;

SELEZIONI PER AMMISSIONE

10-11-12 novembre 2014;

PUBBLICAZIONE SUL SITO DELLE GRADUATORIE DI AMMISSIONE

25 novembre 2014;

SCADENZA PER L'IMMATRICOLAZIONE

5 dicembre 2014

INIZIO DEI CORSI



19 gennaio 2015;

DISCUSSIONE TESI PER IL DIPLOMA DI MASTER

10 e 11 gennaio 2016.

STRUTTURE

Gli spazi per il Master comprenderanno una parte dei laboratori di Scultura (compresa l'arca robotica) situati in Via Carlo Fontana 4 e alcune aule del Laboratorio di Nuove Tecnologie dell'Arte situato in Via Pietro Tacca 32.

L' Area robotica è composta da due scanner 3d a luce strutturata e da un robot antropomorfo specifico per la riproduzione tridimensionale di opere scultoree.

Le Aule multimediali sono attrezzate con PC specifici per la modellazione digitale. La dotazione comprende anche una stampante 3D.

Laboratori attrezzati con strumentazione, sia meccaniche che manuali, adatti alla lavorazione di marmi e pietre saranno destinati al completamento delle opere realizzate attraverso l'area robotica.

MODALITA' DI ACCESSO

Per l'iscrizione si deve inviare una domanda di ammissione, allegata al presente Bando, corredata di Curriculum Vitae, e di fotocopia di un documento di identità valido e di ricevuta di versamento di euro 18,00 per diritti di segreteria.

Le domande di ammissione potranno essere inoltrate:

- a mezzo raccomandata A.R. a: Accademia di Belle Arti di Carrara, Ufficio Master, via Roma 1, 54033 Carrara, Italia;
- a mano, presso la Segreteria del Master nella sede dell'Accademia;
- nel caso in cui il candidato sia in possesso di indirizzo di posta elettronica certificata, invio all'indirizzo PEC dell'Accademia: accademiabellearticarrara@pec.it entro i termini sotto specificati.

L'invio della domanda di ammissione non costituisce impegno all'iscrizione.

NUMERO DI PARTECIPANTI

Il Master di secondo livello in Scultura Digitale prevede un numero massimo di quindici partecipanti.



COSTI E FREQUENZA

Il costo del Master in Scultura Digitale per l'anno 2015 è pari ad € 4.939,07 per la retta didattica, oltre ad € 102,93 (tassa di immatricolazione).

La quota comprende l'assicurazione, il materiale didattico e l'utilizzo delle strutture di svolgimento del Master.

L'immatricolazione comporta per lo studente l'obbligo del pagamento della tassa di iscrizione, e del 50% della retta didattica (euro 2.469,53); il restante 50% dovrà essere corrisposto entro il 15 marzo 2015.

Il mancato pagamento nei termini previsti comporterà l'esclusione dalle attività didattiche.

E' ammessa la restituzione del contributo di iscrizione già versato solo in caso di ritiro dagli studi effettuato entro un mese dall'inizio dei corsi e comunque nella misura dell'80%.

La frequenza è obbligatoria. Sono ammesse assenze per giustificati motivi non superiori al 20% del monte ore dell'attività didattica, pena l'esclusione dalla certificazione finale.

Carrara, 12 giugno 2014

Il Direttore

Prof.ssa Lucilla Meloni