

ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI CARRARA

Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte Anno Accademico 2026/2027

INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI 2

Titolo del modulo: *Ecosistemi intermediali, riuso critico e drammaturgia performativa dello spazio*

Obiettivi formativi

Modulo avanzato orientato alla traduzione della ricerca teorica in dispositivi installativi e performativi complessi. Il corso approfondisce la dimensione sistemica e relazionale delle installazioni, concepite non come oggetti statici ma come ecosistemi autopoietici in cui lo spazio architettonico si configura come scena aperta ed espansa. La didattica integra la programmazione tecnica con una postura metodologica orientata alla reinvenzione e alla ricontestualizzazione critica dei materiali commerciali, degli asset pre-confezionati e delle tecnologie di uso comune, privilegiando l'ingegno autoriale rispetto all'accumulo di costosi arsenali industriali.

Contenuti del corso

Il programma affronta l'installazione intesa come architettura temporanea e ambiente sensibile orientato all'azione dal vivo, alla mobilitazione dello spazio e alla negoziazione continua tra elementi spaziali e codici digitali. Il trattamento metodologico degli asset commerciali e dei pacchetti di modelli digitali ne prevede l'assunzione a materiale di ricerca da dislocare e rielaborare per finalità espressive autonome. L'approfondimento pratico sull'uso del motore grafico Unreal Engine si orienta alla costruzione di ambienti immersivi e spaziali, concepiti sia come opere autonome sia come estensioni della drammaturgia scenica e performativa. Tali processi si avvalgono dello sviluppo di script, logiche procedurali e interazioni digitali realizzate mediante l'affiancamento di sistemi di intelligenza artificiale per il superamento dei vincoli tecnici tradizionali e l'implementazione di logiche autoriali su misura, trovando sintesi operativa nel cantiere di ricerca applicata dedicato alla progettazione di interventi *site-specific* e moduli performativi complessi destinati alla restituzione pubblica.

Modalità di verifica

L'esame prevede la progettazione e la realizzazione di un dispositivo installativo, audiovisivo o performativo avanzato, declinato come opera autonoma, scenario in Unreal Engine o modulo drammaturgico-performativo concepito in stretta sinergia con i cantieri di ricerca del laboratorio. La verifica si conclude con un colloquio orale incentrato sulla discussione critica dell'elaborato, sull'analisi dei processi di sviluppo tecnico-progettuale, inclusi gli aspetti di programmazione assistita da intelligenza artificiale e l'uso critico degli asset, e sulla verifica della preparazione teorica sui testi in programma.

Bibliografia: dispense del Professore reperibili su classroom