

SCHEMA DI PROPOSTA

CORSO DI PERFEZIONAMENTO IN

NUOVE TECNOLOGIE PER LA PERFORMANCE: CORPOREITÀ E SPAZIO SCENICO

Art. 1

A partire dall'Anno accademico 2021/2022 presso la/e Facoltà di Ingegneria dell'Università Politecnica delle Marche è istituito il Corso di perfezionamento in Nuove Tecnologie per la Performance

Art. 2

La direzione del Corso ha sede presso il Dipartimento DICEA

Art. 3

Il Corso ha lo scopo di colmare il gap che si è venuto a creare tra chi progetta interventi performativi (musicali, coreografici, teatrali, digitali) e chi possiede il know-how tecnico per l'implementazione tecnologica di un progetto da un punto di vista visivo, auditivo, architettonico, sensoriale.

Le figure che dovrebbero essere formate devono avere sia una panoramica tecnica esaustiva sulle più recenti tecnologie per la fruizione virtuale che una sensibilità e una conoscenza della progettazione di eventi artistici e quindi anche dei background culturali necessari per entrare in relazione con questo mondo.

Art. 4

Il corso ha una durata complessiva di 128 ore suddivise come indicato nell'art. 10. La durata del corso è semestrale e si svolge nel corso dell'anno accademico 2021/2022.

Art. 5

Al corso sono ammessi allievi per un minimo di 15 e fino ad un massimo di 40.

Art. 6

Al corso sono ammessi coloro che sono in possesso dei seguenti requisiti culturali o professionali:

- a) Diploma di scuola secondaria di secondo grado
- b) Diploma di laurea triennale o magistrale
- c) Diploma accademico di I o II livello conseguito presso Conservatori di musica ed Istituti AFAM
- d) Titoli analoghi ottenuti all'estero, riconosciuti dalla Facoltà di Ingegneria, su proposta del Comitato Ordinatore. Ai fini del riconoscimento da parte del Comitato Ordinatore, i richiedenti dovranno produrre copia del proprio titolo di studio munito di traduzione, legalizzazione e 'dichiarazione di valore', rilasciato dalle Rappresentanze diplomatiche Italiane competenti per territorio nel paese al cui ordinamento appartiene l'istituzione che ha rilasciato il titolo.

Art. 7

L'accesso al Corso avviene mediante valutazione del curriculum vitae professionale e formativo. Verrà tuttavia espletato l'esame di ammissione secondo quanto riportato all'art.8 solo se il numero dei richiedenti eccede quello dei posti disponibili.

La Commissione d'Esame è composta da tre docenti designati dal **Coordinatore**.

Art. 8

L'eventuale esame di ammissione consiste in una prova teorico pratica valutata con punti 50. La commissione dispone inoltre di ulteriori 50 punti da distribuire sulla base dei seguenti titoli:

- fino a 10 punti per il voto di laurea;
- fino a 10 punti per tesi di laurea attinente alla materia del Corso o materie affini ad esso utili;
- fino a 10 punti per pubblicazioni scientifiche, con riguardo a quelle più vicine al corso;
- fino a 10. punti per esperienze in attività prossime alla materia del Corso;
- fino a 10 punti altri titoli, conoscenze od esperienze che la commissione ritenga qualificanti per il candidato.

Art. 9

Modalità di svolgimento del corso.

Il corso può essere diviso in due sezioni, una umanistica ed una tecnico-scientifica. La prima parte mira a costruire un terreno utile alla comunicazione, alla riflessione e alla cross-fertilizzazione con una serie di interventi teorici che costruiscano delle fondamenta comuni a tutti gli studenti. Temi didattici fondanti saranno le teorie su media e visual studies, l'estetica della performance, lo storytelling e la narrazione digitale, così come la scenotecnica, la regia, l'architettura, la teoria della percezione e studi di somatica, il suono nell'ambiente.

Nella seconda parte invece, si vanno ad approfondire i vari ambiti tecnico-scientifici di rilevanza per la costruzione della performance, individuati con le tecnologie al momento più utilizzate: audio, video, illuminotecnica, sensoristica, trasmissione a distanza. Una volta forniti i fondamenti nei rispettivi ambiti, tradizionalmente legati alle performance attuali (come la regia del suono, la gestione delle luci e il videomapping), verranno approfonditi alcuni temi di particolare rilevanza come audio e video immersivi, riconoscimento di azioni e gesti umani tramite sensori e videocamere, le networked performance e lo streaming.

Le lezioni frontali prevedono 128 ore, in un anno accademico. Il Corso si suddivide in moduli da 4 a 8 ore.

E' prevista l'attribuzione di 16 crediti formativi universitari. Gli iscritti al corso hanno l'obbligo di frequenza alle lezioni frontali per un minimo del 70% delle ore complessive del corso.

L'attività didattica si svolge anche mediante seminari di esperti esterni. Esiste l'obbligo di frequenza per gli allievi.

Per la realizzazione del corso ci si potrà avvalere della cooperazione di altri Enti (Università, Ministeri, Enti pubblici e privati italiani o esteri, mediante stipula di apposite convenzioni secondo la normativa universitaria vigente).

Il Corso termina con la realizzazione di un elaborato scritto che verte su un progetto multimediale.

Art. 10

Gli insegnamenti sono i seguenti:

Programma ad orientamento umanistico (80 ore)

Corpo e città. Spazio fisico e spazio pubblico.

Mixed media reality

Sistemi di digitalizzazione di patrimonio materiale

Building multi-sensory interfaces

Modelling virtual worlds - Augmented Reality

Caratteri tipologici. Gli spazi della performance

Scrittura del movimento e analisi spazio scenico

Storia ed estetica della performance

Teoria della percezione e somatic studies

Storytelling e narrazione digitale

Elementi di scenografia e scenotecnica

Elementi di regia crossmediale

Il suono nello spazio

Programma ad orientamento tecnico-scientifico (48 ore)

Sistemi di motion capture

Sistemi VR 360°

Strumenti di rilevazione del movimento

Illuminotecnica per lo spettacolo

Audio Immersivo, suono in 3D virtuale

Strumenti di acquisizione, streaming e codifica del suono

Sintesi ed elaborazione del suono per performance interattive

Sistemi innovativi di gestione e controllo della performance musicale

Art. 11

A conclusione del corso, agli iscritti che, a giudizio del Comitato Ordinatore, abbiano svolto le attività e adempiuto agli obblighi previsti dal precedente articolo 9, è rilasciato un attestato conformemente alla normativa vigente. Tale attestato deve prevedere l'indicazione delle ore di frequenza, della verifica di profitto e dei crediti attribuiti dall'Università.

Art. 12

L'attività didattica viene svolta da docenti dell'Università Politecnica delle Marche con complementi seminariali da parte di docenti o esperti esterni. Potranno inoltre essere coinvolti per attività di docenza anche docenti di altre Università previo parere favorevole del Rettore dell'Università di appartenenza od in base a convenzione. Eventuali esperti qualificati esterni possono essere coinvolti nelle attività didattiche con la stipula di contratti previo espletamento della procedura comparativa.

Art. 13

L'importo dei contributi dovuti dagli iscritti viene proposto dal Comitato Ordinatore ed è stabilito anno per anno dal Consiglio di Amministrazione dell'Università.