



BRERA

ACCADEMIA DI BELLE ARTI
Milano

NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE



Silvia Testa - Gabriele Perraro, "Videodyssey", installazione interattiva, 2013

La Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte (corrispondente ad "Arte e Media" nelle accademie e facoltà artistiche europee) ha l'obiettivo di formare operatori artistici, preparandoli in tutte le forme delle arti digitali e dei linguaggi multimediali (antropologia dell'innovazione, ambienti e sistemi interattivi, animazione e modellazione digitali, computer graphic e computer games, arti ed eventi performativi multimediali, fotografia e cinematografia, sceneggiatura e drammaturgia multimediali, regia, riprese e montaggio video, video installazioni, sound e light design, storia e semiotica dell'arte contemporanea, storia della musica contemporanea, arti della Rete, web design e webmaster, etc.).

Le nuove tecnologie hanno trasformato profondamente la società, e con essa il mondo dell'arte, i suoi linguaggi e il ruolo dell'artista, creando nuovi orizzonti dell'immaginario e nuove connessioni tra l'estetica, l'etica, la filosofia e le discipline scientifiche.

L'offerta formativa riflette questa varietà di approcci laboratoriali e teorici che disegnano nel loro insieme una formazione completa, articolata e interdisciplinare per orientare lo studente ad una attività artistica e culturale consapevole ed evoluta.

L'arte ha la capacità ed anche la necessità di trasformare la tecnica in un linguaggio, facendone emergere le potenzialità espressive in una scenario attento alle dinamiche sociali. La Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte non ha le caratteristiche e le finalità di una scuolatecnica e non intende assecondare i modelli di sviluppo commerciali dei new media, bensì valutare le tendenze in atto con spirito critico, sensibilità etica e con un orientamento verso la ricerca e la sperimentazione artistiche.

In questo senso, pur concentrandosi sull'innovazione, si mantiene coerente con la natura e la tradizione delle Accademie di Belle Arti, che perseguono, al livello dell'istruzione universitaria, un modello di formazione che unisce conoscenza teorica e pratiche artistiche.



A. Amato, M. Carminati, S. Cipriano, C. Gabrieli - "Mr Fish", videogioco ispirato alla leggenda di Colapesce, 2013



Riccardo Scarparo "Nightsuit Quarto" - Parco Verga, Quarto Oggiaro, opera multisensoriale

Dipartimento di Progettazione e Arti Applicate
Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte

Preside di Dipartimento

Roberto Favaro - robertofavaro@ababrera.it

Direttore di Scuola

Roberto Rosso - robertorosso@ababrera.it



Accademia di Belle Arti di Brera
Via Brera, 28 - 20121 Milano
Tel. uff. 02.869551 - Fax. 02.86403643
www.accademiadibrera.milano.it

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI PRIMO LIVELLO

L'obiettivo del corso è quello di fornire agli studenti una formazione laboratoriale propedeutica sui linguaggi e sugli strumenti multimediali, parallelamente a una conoscenza della storia delle arti contemporanee e delle teorie estetiche con particolare riferimento al campo dei new media.

Utilizzando le metodologie più innovative e lavorando sulla soggettività creativa, sulla consapevolezza storico-teorico-critica e sulla competenza tecnica, si persegue la finalità di formare dei professionisti dell'arte e della creatività nel campo delle arti digitali.



Pablo Stomeo, Jasmine Imbrioscia - "Rottura di punto", performance multimediale, 2013.

COSA SI STUDIA

- Antropologia culturale
- Audiovisivi lineari
- Computer games
- Computer graphic
- Coreografia digitale
- Digital video
- Drammaturgia multimediale A e B
- Fotografia A e B
- Light Design
- Metodologie didattiche dei linguaggi audiovisivi
- Progettazione multimediale
- Semiotica dell'arte
- Sistemi interattivi A e B
- Sound Design A e B
- Storia del cinema e del video
- Storia dell'arte contemporanea, a scelta
- Storia della musica e del teatro musicale
- Tecniche audiovisive per il web A e B
- Tecniche di animazione digitale
- Tecniche di documentazione audiovisiva
- Tecniche di modellazione digitale 3D
- Tecniche di montaggio A e B
- Tecniche di ripresa A e B
- Teoria e metodo dei mass media, a scelta
- Uso dei software per il web



Kamilia Kard, "Best wall cover", web project, 2012 - in corso

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI SECONDO LIVELLO



Gruppo corso Light Design - "Light Painting", light painting otturatore 30", progetto ecosostenibile per "M'illumino di meno" in collaborazione con Caterpillar di Radio2, Comune di Milano. Castello Sforzesco, Milano, 2013

INFORMAZIONI SULL'AMMISSIONE AL CORSO

Per essere ammessi occorre un Diploma di Scuola Secondaria Superiore o altro titolo conseguito all'estero, riconosciuto idoneo, e per gli stranieri una certificazione della conoscenza della lingua italiana. L'esame consiste in un test di cultura generale, una prova grafica specifica di disegno finalizzato all'ideazione e progettazione artistica di storyboard per opere multimediali o all'ideazione e progettazione di ambienti multimediali, ed un colloquio attitudinale.

Il corso ha tre indirizzi:

- **ARTI MULTIMEDIALI DEL CINEMA E DEL VIDEO**
- **ARTI MULTIMEDIALI INTERATTIVE E PERFORMATIVE**
- **ARTI MULTIMEDIALI DELLE RETI – NET ART**

Il biennio specialistico di secondo livello si propone come approfondimento del triennio di primo livello. Il corso di studi offre un percorso formativo per operatori artistici multimediali nel campo:

- del cinema e del video, con particolare riferimento alla ricerca e alla sperimentazione artistiche (indirizzo a)

- delle arti interattive e performative, con particolare riferimento agli ambiti installativi tecnologici, alle azioni e alle scene interattive (indirizzo b)

- delle arti della Rete, nei differenti ambiti della programmazione, dell'animazione e del design per il web, della comunicazione on line e mobile (indirizzo c)

Il carattere distintivo della formazione di secondo livello è l'orientamento alla produzione, sviluppando una progettazione, una programmazione e una realizzazione interdisciplinari e collegandosi alle realtà artistiche professionali più rilevanti del relativo ambito di ricerca e sperimentazione.



Andrea Cagno, Sara Binetti, Henry Galimberti - "Collapsing", storyboard, 2013

COSA SI STUDIA

Archetipi dell'immaginario
Cibernetica e teoria dell'informazione
Cinematografia
Comunicazione multimediale
Digital video
Elementi di produzione video
Elementi di storia della comunicazione sociale
Estetica delle interfacce
Fenomenologia dell'immagine
Light Design
Linguaggi dell'arte contemporanea
Net Art
Organizzazione e produzione arte mediale
Processi e tecniche dello spettacolo multimediale
Progettazione multimediale
Progettazione degli spazi sonori
Progettazione software interattivi
Regia
Sociologia dei nuovi media
Storia del cinema e del video
Tecniche delle arti performative
Tecniche del montaggio
Tecniche di animazione digitale
Tecnologie e applicazioni digitali
Teoria ed analisi del cinema e dell'audiovisivo

INFORMAZIONI SULL'AMMISSIONE AL CORSO

Per essere ammessi ad un Corso di Diploma di II livello occorre un Diploma accademico di I livello o Laurea corrispondente, o altro titolo conseguito all'estero, riconosciuto idoneo, e per gli stranieri una certificazione della conoscenza della lingua italiana.

Non è prevista una limitazione degli accessi, ma una prova che verifica le attitudini, le motivazioni e il percorso formativo degli interessati attraverso un colloquio e una prova pratica per valutare le competenze tecnico-artistiche, con particolare riferimento alle tecniche della progettazione, della programmazione e della realizzazione multimediale.