



## DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE

### SCUOLA DI NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI SECONDO LIVELLO IN NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE

### INDIRIZZO ARTI MULTIMEDIALI – NET ART

#### **Obiettivi Formativi:**

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, sound e light design videoinstallazioni, 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 creativa e artistica consapevole ed evoluta. L'arte ha la capacità ed anche la necessità di trasformare la tecnica in un linguaggio, facendone emergere le potenzialità espressive. La Scuola di "Nuove Tecnologie dell'Arte" non ha le caratteristiche e le finalità di una scuola tecnica e non intende assecondare i modelli di sviluppo commerciali dei new media, bensì valutare le tendenze in atto con spirito critico e con un orientamento verso la ricerca e la sperimentazione artistica. In questo senso, pur concentrandosi sull'innovazione, si mantiene coerente con la natura e la tradizione delle Accademie di Belle Arti, che al livello dell'istruzione universitaria, perseguono un modello di formazione che unisce conoscenza teorica e pratiche artistiche.

#### **Prospettive occupazionali:**

I diplomati di questo settore potranno svolgere attività professionali ad alto contenuto espressivo ed artistico nei diversi ambiti tecnologici e nelle diverse forme di ibridazione tra questi e le discipline tradizionali, con particolare riferimento all'utilizzo delle tecnologie di rete.

#### **Requisiti d'accesso:**

Possono presentare domanda di iscrizione tutti coloro che sono in possesso di un diploma accademico o di una laurea di I Livello. Il passaggio dal I al II Livello all'interno di Dipartimento di Progettazione ed Arti Applicate dell'Accademia di Brera avviene in forma diretta per numero programmato.

Per gli studenti provenienti da altra Scuola, da altra Accademia o da facoltà universitaria il passaggio avviene tramite prova d'accesso.

#### **Tipologia della prova d'accesso:**

La prova di ammissione dal I al II Livello è finalizzata alla comprensione delle motivazioni e alla verifica delle attitudini ad intraprendere il corso di studi scelto.

Gli esami di ammissione al diploma di II Livello sono costituiti da:

- colloquio attitudinale con presentazione da parte del candidato di un proprio portfolio contenente opere e progetti e una prova grafica.

#### **Tipologia della prova finale:**

La prova finale consiste nella discussione di una tesi costituita da una produzione originale su specifico progetto integrato sotto l'aspetto laboratoriale, storico-critico e metodologico, svolta sotto la guida di due relatori, uno per la parte laboratoriale, l'altro per la parte teorico-storico-critico o metodologica.



**DIPARTIMENTO DI PROGETTAZIONE E ARTI APPLICATE**

SCUOLA DI NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE

CORSO DI DIPLOMA ACCADEMICO DI SECONDO LIVELLO IN NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE

**INDIRIZZO ARTI MULTIMEDIALI DELLE RETI – NET ART**

	SETTORE		CAMPO DISCIPLINARE	Ore	CFA	Tipo	Anno
ATTIVITÀ FORMATIVE DI BASE	ABPC68	Analisi dei processi comunicativi	Elementi di storia della comunicazione sociale	45	6	T	1
	ABST46	Estetica	Fenomenologia dell'immagine	75	6	TP	1
	ABTEC40	Progettazione multimediale	Progettazione multimediale	112	9	TP	1
	ABTST47	Stile, storia, dell'arte del costume	Storia dell'arte contemporanea	45	6	T	1
	ABTEC 38	Applicazioni digitali per l'arte	Tecnologie e applicazioni digitali	75	6	TP	1
	<b>totale crediti</b>					<b>33</b>	
ATTIVITÀ FORMATIVE CARATTERIZZANTI	ABTEC42	Sistemi interattivi	Cibernetica e teoria dell'animazione	112	9	TP	2
	ABST45	Teoria delle arti multimediali	Comunicazione multimediale	45	6	T	2
	ABTEC44	Sound Design	Progettazione degli spazi sonori	75	6	TP	2
	ABTEC42	Sistemi interattivi	Net art	112	9	TP	1
	ABTEC38	Applicazioni digitali arti visive	Tecniche di animazione digitali	112	9	TP	2
	<b>totale crediti</b>					<b>39</b>	
ATTIVITÀ FORMATIVE INTEGRATIVE O AFFINI	ABTEC43	Linguaggi e tecniche dell'audiovisivo	Digital video	75	6	TP	1-2
	ABLE69	Marketing e management	Organizzazione e produzione arte mediale	75	6	TP	1-2
	ABST56	Discipline sociologiche	Sociologia dei nuovi media	45	6	T	1-2
	ABPC66	Storia dei nuovi media	Storia del cinema e del video	45	6	T	1-2
	ABPR36	Tecniche performative delle arti visive	Tecniche delle arti performative	150	6	L	1-2
	<b>totale crediti</b>					<b>24</b>	
ATTIVITÀ FORMATIVE A SCELTA DELLO STUDENTE	SETTORE		CAMPO DISCIPLINARE	Ore	CFA	Tipo	Anno
	<b>totale crediti</b>					<b>12</b>	
ATTIVITÀ FORMATIVE ULTERIORI	SETTORE		CAMPO DISCIPLINARE	Ore	CFA	Tipo	Anno
		<b>Seminari-Workshop-Stage</b> (max 6 CFA nel Biennio)					
	<b>totale crediti</b>					<b>6</b>	
ATTIVITÀ FORMATIVE RELATIVE ALLA PROVA FINALE	SETTORE		CAMPO DISCIPLINARE	Ore	CFA	Tipo	Anno
		<b>Prova finale</b> (obbligatoria)			<b>12</b>		
	<b>totale crediti</b>					<b>12</b>	
RIEPILOGO CREDITI	ATTIVITÀ FORMATIVE DI BASE E CARATTERIZZANTI (60%)				<b>72</b>		
<b>TOTALE CREDITI PREVISTI NEL BIENNIO</b>						<b>120</b>	

\* Esame obbligatorio