



ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI CARRARA

Dipartimento di Arti Visive – Scuola di Scultura

DASL02 - DIPLOMA ACCADEMICO DI SECONDO LIVELLO IN SCULTURA – Scultura Digitale

Obiettivi formativi	<i>Il biennio specialistico in Scultura Digitale si propone di innestare una professionalizzazione di alto livello nei campi applicativi legati all'utilizzo degli strumenti e delle risorse tecnologiche di ultima generazione nel campo del 3D e della robotica su una conoscenza approfondita dei linguaggi e delle tecniche della scultura, in particolare del marmo. Affiancando alla pratica tradizionale della scultura l'approfondimento dei linguaggi della modellazione 3D, della videoscultura, della fotografia e dell'elaborazione digitale dell'immagine, e la pratica della stampa a controllo numerico, il biennio specialistico in Scultura Digitale si propone di seguire l'evoluzione recente del mestiere dello scultore, formando professionisti in grado di fondere la conoscenza delle problematiche delle modellazione e della plastica con un uso consapevole degli strumenti digitali.</i>				
Prova finale	<i>A conclusione del loro percorso di studi, gli studenti del biennio specialistico in Scultura Digitale saranno invitati a proporre un lavoro capace di mostrare l'avvenuta rielaborazione delle conoscenze acquisite nello sviluppo di un linguaggio personale, accompagnato con coerenza da un elaborato teorico.</i>				
Prospettive occupazionali	<i>Il biennio specialistico in Scultura Digitale si propone di formare professionisti nel campo della progettazione artistica e industriale legata all'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: l'utilizzo di strumenti e macchinari robotici e informatici per la produzione scultorea; la produzione artistica personale con varie tipologie realizzative; la realizzazione di scansioni tridimensionali per la conservazione e il restauro di beni culturali e artistici; la modellazione ed animazione digitale tridimensionale per il cinema, le interfacce, la produzione artistica, didattica, industriale, scientifica.</i>				
	Settore	Disciplina	Ambito	Ore / Tipologia	CFA
PRIMO ANNO	ABAV03	DISEGNO PER LA SCULTURA	B	75 TP	6
	ABAV07	VIDEOSCULTURA	C	250 L	10
	ABAV08	TECNICHE PER LA SCULTURA	C	100 TP	8
	ABST51	FENOMENOLOGIA DELLE ARTI CONTEMPORANEE	C	45 T	6
	ABAV02	TECNICHE CALCOGRAFICHE SPERIMENTALI	Ult. B/C	125 TP	10
	ABST47	STILE, STORIA DELL'ARTE E DEL COSTUME	Ult. B/C	45 T	6
	ABTEC38	APPLICAZIONI DIGITALI PER L'ARTE	Ult. B/C	100 TP	8
		MATERIE A SCELTA DELLO STUDENTE			6
			TOT. CFA 1°ANNO	60	
SECONDO ANNO	ABPR31	FOTOGRAFIA DIGITALE	B	100 TP	8
	ABAV07	VIDEOSCULTURA	C	250 L	10
	ABTEC41	TECNICHE DI MODELLAZIONE DIGITALE – COMPUTER 3D	C	100 TP	8
	ABTEC41	RENDERING 3D	C	100 TP	8
	ABTEC41	ARCHITETTURA VIRTUALE	C	100 TP	8
		STAGE, WORKSHOP, SEMINARI			6
		PROVA FINALE DI TESI DI 2°LIVELLO			12
				TOT. CFA 2°ANNO	60

TOTALE CREDITI BIENNIO 120

Tipologia delle attività formative: B=Base C=Caratterizzanti AI=Affini Integrative T=Teorico TP=Teorico Pratico L=Laboratoriale