

COURSE LEADER

The Cool Couple

DURATA

3 anni

LINGUA

Italiano

TITOLO

Diploma

Accademico

di primo livello

CREDITI

180 CFA

FOTOGRAFIA

GRAFICA

ILLUSTRAZIONE

VIDEO

EXHIBIT
DESIGN

ARTI Visual Realities VISIVE

L'Accademia di Belle Arti di Siracusa è legalmente riconosciuta dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca (MIUR), e rilascia titoli equipollenti a Laurea universitaria.

Il corso triennale di Arti visive VISUAL REALITIES guarda al ruolo che la fotografia e la rappresentazione visiva assumono nell'attuale paesaggio culturale e alle possibilità che esse hanno di porsi come potente motore di cambiamento.

OBIETTIVI FORMATIVI

VISUAL REALITIES è un percorso strutturato sui principi fondanti di MADE Program, declinati nell'ambito della narrazione visiva, all'incrocio tra graphic design e fotografia, illustrazione e video. Il corso si pone l'obiettivo di preparare gli studenti ai nuovi contesti e al ruolo che le arti visive assumono nei confronti di un paesaggio culturale in continua trasformazione. Gli insegnamenti e i laboratori, da un lato, affrontano le tematiche dell'individuazione e dell'investigazione delle sorgenti che, con riferimento all'immagine, possano costituire una fonte di ispirazione diretta o indiretta per nuovi progetti (insieme alla loro organizzazione e catalogazione, al fine di renderle facilmente accessibili); dall'altro, prendono in esame e sperimentano le dinamiche di una società definitivamente globalizzata, con l'obiettivo di riscoprire e valorizzare modalità di progettazione di sistemi di narrazione responsabili e contemporanei.

OPPORTUNITÀ PROFESSIONALI

Gli ultimi anni sono stati testimoni di una significativa evoluzione del ruolo di chi si esprime, comunica, narra attraverso le immagini, soggetto oggi coinvolto nel processo di produzione tanto di artefatti quanto di scenari e flussi di idee che contribuiscono al cambiamento dei contesti urbani e paesaggistici nei quali è invitato a operare. Lo scopo del corso è di formare giovani in grado di dialogare sia con realtà del settore, sia con istituzioni, amministrazioni, aziende pubbliche e private, contribuendo alla riqualificazione delle realtà che sono chiamati a osservare, tanto sul proprio territorio di appartenenza, quanto in contesti geopolitici distanti e differenti tra loro.

DIREZIONE DEL TRIENNIO

THE COOL COUPLE

Niccolò Benetton / Simone Santilli

“È così che Niccolò Benetton e Simone Santilli aka “The Cool Couple” hanno trovato il loro luogo di progettazione. Già da tempo questo duo si sta facendo notare e meritatamente si sta guadagnando sempre più attenzione, perché bastano pochi scambi di battute e uno sguardo all’ultimo progetto in incubazione, per capire che, oltre a essere terribilmente simpatici, Simone e Niccolò hanno qualcosa che ultimamente scarseggia: un’ironia pensata, che, incredibilmente, riesce ancora a provocare.”

modusoperandi.org



FACULTY DEL TRIENNIO

La Faculty del Triennio si compone di docenti con forte esperienza in ambito formativo acquisita in importanti realtà accademiche e universitarie italiane ed estere, e di professionisti del settore attivi in ambito nazionale e internazionale.

ATTIVITÀ EXTRACURRICOLARI E STUDY VISIT

Già a partire dal primo anno di corso verranno organizzate attività extracurricolari come visite in musei, workshop, collaborazioni con realtà esterne e study visit, prima sul territorio italiano e poi all'estero.



PRINCIPALI INSEGNAMENTI

Fotografia, Graphic Design, Metodologia progettuale, Anatomia artistica, Disegno, Illustrazione, Storia dell'arte moderna, Storia dell'arte contemporanea, Filosofia dell'immagine, Storia delle comunicazioni visive, Storia della fotografia, Iconografia, Estetica, Storytelling, Grafica editoriale, Branding, Exhibit design, Progettazione di allestimenti, Data visualization, Tecniche di ripresa e montaggio video, Regia, Informatica, Lingua inglese.



1° ANNO: I AM

Il primo anno accademico si focalizza sul rapporto tra lo studente, le arti visive e l'attuale contesto culturale. La conoscenza dell'arte e delle tecniche, quali il disegno, la fotografia e l'informatica, sono messe in relazione con gli studi dedicati alla conoscenza di se stessi e delle proprie intenzioni e capacità artistiche. I corsi sono progettati al fine di mettere in equilibrio e a paragone tecniche "storiche" come il disegno con dispositivi e procedure contemporanee, quali le tecnologie informatiche e le metodologie per il progetto artistico. Lo scopo è duplice: consolidare le basi culturali della formazione di un artista e dare inizio al percorso individuale del profilo e delle attitudini autoriali.

2° ANNO: YOU ARE

Il secondo anno affronta il passaggio dal moderno al contemporaneo, introducendo materie teoriche (Estetica, Iconografia e Filosofia dell'Immagine) e approfondendo la forma e la pratica di nuovi linguaggi (Fotografia, Computer Graphic) e la loro valenza semiotica nella società, facendo maturare lo studente tanto sul piano culturale quanto su quello tecnico. A questo scopo, gli incontri con artisti in seminari, workshop e "residenze", insieme con le richieste di formulare progetti sul territorio (site-specific), coinvolgeranno gli studenti in un processo di auto-consapevolezza delle proprie capacità artistiche e più in generale del ruolo attuale dell'arte contemporanea nella società.

3° ANNO: WE ARE

Il terzo e ultimo anno vede gli studenti a confronto con la fase finale della loro formazione. Ulteriori studi di natura artistica (Tecniche performative per le arti visive), sociali (Antropologia culturale) e multimediali (Regia) mostreranno allo studente una più ampia panoramica sulle opportunità e i ruoli che l'artista assume oggi culturalmente e professionalmente. La tesi di laurea farà da catalizzatore e da ombrello per tutte le discipline, considerazioni ed esperienze maturate durante il triennio, con il duplice scopo di formare il profilo e l'esperienza artistica dello studente e di permettergli un confronto con le innumerevoli opportunità di incidere sulla cultura e l'economia dell'habitat nel quale lavorerà.

