Strumenti di AI per la scenografia digitale nel teatro: Supernova Arti Performative

Operazione 2025-25387/RER "Strumenti di AI per la scenografia digitale nel teatro" approvata con Delibera Num. 2030 del 09/12/2025 e cofinanziata con risorse del Fondo Sociale Europeo PLUS 2021/2027e della Regione Emilia-Romagna



Costo
Gratuito

Durata
180 ore di cui 40 di project work

Sede
Rimini

Settori
Comunicazione, Grafica e stampa, Spettacolo dal vivo

Destinatari
Persone

Termine iscrizioni
20/03/2026

Data inizio
20/04/2026

Data fine
03/06/2026

Obiettivi

Il percorso intende formare una figura dotata di **competenze avanzate nell'impiego dell'IA applicata alla scenografia digitale**, capace di presidiare l'intero processo creativo e produttivo: dall'ideazione artistica allo sviluppo tecnico fino alla gestione esecutiva in contesti live. L'apprendimento sarà orientato alla sperimentazione diretta delle tecnologie digitali più recenti, alla padronanza di strumenti multimediali e alla capacità di generare scenografie di livello internazionale, replicabili in contesti diversificati e multiculturali.
La **Rassegna Supernova** costituirà la palestra formativa privilegiata, offrendo ai partecipanti l'opportunità di applicare in situ le competenze acquisite, attraverso laboratori e PW a stretto contatto con professionisti e artisti di rilievo. Tale cornice favorirà l'acquisizione di competenze tecniche e artistiche innovative e la costruzione di reti e collaborazioni funzionali all'internazionalizzazione del sistema spettacolo e al rafforzamento della competitività professionale dei corsisti nei mercati locali, nazionali ed internazionali.
La figura formata è uno **scenografo digitale** con competenze avanzate nell'uso dell'IA e delle tecnologie multimediali applicate allo SdV. È in grado di presidiare l'intero ciclo scenografico digitale utilizzando strumenti di IA generativa per ottimizzare tempi e risorse, integrare sistemi di videoproiezione e realtà aumentata, gestire impianti audio-luci-video di ultima generazione e lavorare con SFW avanzati di regia digitale e automazione scenica.

Destinatari

I destinatari sono persone che hanno assolto l'obbligo d'istruzione e il diritto-dovere all'istruzione e formazione, con conoscenze-capacità attinenti all'area professionale, acquisite in contesti di apprendimento formali, non formali o informali, residenti o domiciliate in Emilia-Romagna in data antecedente l'iscrizione alle attività.

Requisiti di accesso

I destinatari del progetto sono persone che hanno assolto l'obbligo d'istruzione e il diritto-dovere all'istruzione e formazione, con conoscenze-capacità attinenti all'area professionale, acquisite in contesti di apprendimento formali, non formali o informali, residenti o domiciliate in Emilia-Romagna in data antecedente l'iscrizione alle attività.

Requisiti formali:

I requisiti formali saranno dichiarati al momento dell'iscrizione attraverso la compilazione di una scheda di iscrizione al progetto e la sottoscrizione di un'autodichiarazione. Nel rispetto della normativa vigente, le autodichiarazioni degli utenti saranno oggetto di verifica da parte dell'ente su un campione minimo del 5% per ciascun progetto.

Requisiti sostanziali:

Prima dell'avvio delle lezioni, a cura del coordinatore, verranno verificati i curriculum vitae, per accertare il possesso delle conoscenze e competenze minime previste ed i requisiti sostanziali, necessari a frequentare con successo il progetto formativo.

I requisiti sostanziali che saranno valutati come essenziali per l'ammissione al corso sono il possesso delle seguenti conoscenze e capacità:

-possedere conoscenze degli elementi dello Spettacoli dal Vivo (come teatro, arti visive, festival, rassegne)

-possedere conoscenze e competenze di informatica di base

Il coordinatore, durante la fase di raccolta delle domande/iscrizioni da parte dei candidati, imbastisce un continuo scambio di informazioni in ingresso finalizzato a illustrare correttamente il profilo di riferimento, i contenuti del corso, le conoscenze e competenze previste in esito, i requisiti previsti in ingresso, nonché le modalità operative di realizzazione delle lezioni e delle attività e le modalità di selezione, per una valutazione preventiva dei requisiti d'accesso e dal punto di vista motivazionale, attitudinale. La verifica dei requisiti e del possesso delle conoscenze e capacità previste avverrà attraverso l'analisi delle domande di iscrizione, CV ed eventuale documentazione allegata a cura del coordinatore di progetto. L'assenza dei requisiti formali e sostanziali previsti determinerà la non ammissione al progetto.

I candidati/e in possesso dei requisiti formali e sostanziali andranno a costituire l'elenco dei candidati ammissibili. I percorsi si avvieranno solo al raggiungimento del numero minimo di 12 partecipanti che abbiano confermato e formalizzato il proprio interesse e il proprio impegno a partecipare al percorso. Il numero massimo di partecipanti potrà variare a seconda delle modalità, dotazioni e sedi formative utilizzate.

Contenuti del corso

Il progetto sarà articolato in **6 moduli didattici** ed avrà una durata complessiva di 180 ore di cui 140 in aula e 40 di project work.

Modulo 1 – Concept e progettazione artistica: teatro, tecnologia e scenografia digitale con l'IA

Fornire le basi per sviluppare capacità critiche e creative nella lettura di testi e soggetti teatrali, promuovere la progettazione concettuale di scenografie digitali con l'ausilio di strumenti di IA e favorire la maturazione di un linguaggio artistico orientato all'internazionalizzazione.

Contenuti:

Introduzione al video design teatrale; lettura e interpretazione del soggetto, elaborazione sinottica e definizione del messaggio scenico; processo creativo con l'IA e brainstorming digitale; analisi di progetti internazionali di scenografia digitale con IA; sviluppo di concept stilistico e allestimento scenografico multimediale; LAB: utilizzo di software (DeepArt, Artbreeder, Runway ML, Leonardo.Ai), creazione di concept art, disegni tecnici e pre-visualizzazione 3D per scenografie esportabili.

Modulo 2 - Sviluppo tecnico delle scenografie digitali

Consolidare competenze tecniche per l'impiego di soluzioni digitali avanzate, sviluppare capacità di gestione integrata dei processi scenotecnici e potenziare l'attitudine a collaborare con équipe multidisciplinari in prospettiva globale.

Contenuti:

Applicazioni dell'IA nelle arti visive e performative; vantaggi nella progettazione digitale: efficienza, creatività, qualità tecnica; introduzione ai mestieri del teatro digitale e internazionale; workflow produttivi integrati con coreografia e automazione; project management e rapporti con direzioni artistiche; LAB: grafica, animazione digitale, videomapping e videoarte; definizione di pipeline produttiva per produzioni replicabili in contesti globali.

Modulo 3 - Preproduzione e produzione contenuti (30 ore) 24+6

Sviluppare competenze organizzative e tecniche per la gestione della fase di preproduzione, potenziare le abilità di programmazione e controllo di impianti complessi e promuovere un approccio orientato alla qualità e agli standard internazionali.

Contenuti:

Analisi dello spazio scenico e della macchina teatrale digitale; produzione e programmazione di contenuti multimediali per la scena; tecnologie avanzate cioè LED dinamico, Blacktrax, droni, laser e ologrammi; programmazione, calibrazione e test di apparecchiature; standard di sicurezza tecnica e organizzativa a livello internazionale; LAB: installazione e configurazione audio, video e luci; simulazioni di preproduzione per festival e coproduzioni estere.

Modulo 4- Esecuzione Live: allestimento e controllo di scenografie digitali

Formare alla gestione autonoma di scenografie digitali in contesti performativi dal vivo, sviluppare la capacità di coordinare prove e spettacoli con strumenti digitali e favorire l'adattamento delle competenze a tournée e rassegne internazionali.

Contenuti:

Allestimento e programmazione dell'apparato tecnico di playout; programmazione cue list integrata con copione e musica; controllo superfici digitali user-centered; prove teatrali e adattamento site-specific per tournée internazionali. LAB: implementazione scenografie digitali in contesti live; simulazioni di allestimento in spazi e palcoscenici europei e globali.

Modulo 5- Creazione multimediale assistita dall'intelligenza artificiale

Favorire la padronanza di strumenti IA per la produzione di contenuti multimediali, promuovere la contaminazione tra linguaggi artistici e stimolare la capacità di creare materiali innovativi e adattabili a diversi contesti culturali e mercati globali.

Contenuti:

Creazione video con strumenti IA: Lumen5: Trasformazione di articoli in video. Pictory: Creazione di video da script o articoli. Synthesia: Creazione di video con avatar virtuali. MUSICA: Aiva: Composizione

musicale assistita dall'IA. Amper Music: Creazione di tracce musicali personalizzate per accompagnare le scenografie digitali. Audio: creazione e modifica di contenuti multimediali; integrazione di elementi audio-video nelle scenografie digitali. LAB: realizzazione di format multimediali innovativi, adattabili e spendibili in circuiti internazionali.

Modulo 6 - Archiviazione documentazione e debriefing

Sviluppare competenze nella documentazione e archiviazione digitale delle produzioni, promuovere l'uso di strumenti condivisibili per la valorizzazione internazionale degli spettacoli e consolidare la capacità di riflessione critica e miglioramento continuo.

Contenuti:

Ripresa e documentazione del processo creativo e dello spettacolo a fini archivistici e promozionali; archiviazione audiovisiva e dei file di progetto; creazione di database digitali condivisibili con partner esteri; raccolta di feedback, valutazione e correzione tecnica. LAB: simulazione di un archivio digitale per la valorizzazione internazionale delle produzioni e la riproposizione in tournée mondiali.

PROJECT WORK: Nell'attività di PW i partecipanti saranno divisi in gruppi e incaricati di SVILUPPARE PROGETTI SCENOGRAFICI DIGITALI ISPIRATI A SPETTACOLI DELLA RASSEGNA SUPERNOVA UTILIZZANDO I SOFTWARE E LE TECNOLOGIE APPRESI NEL CORSO, SARANNO SUPPORTATI NEL PROCESSO DI PROGETTAZIONE E REALIZZAZIONE, CON L'OBIETTIVO DI OTTENERE RISULTATI DI ALTA QUALITÀ CHE SODDISFINO LE ESIGENZE ARTISTICHE E CONCETTUALI DELLA RASSEGNA

Modalità e criteri di selezione

Solo nel caso in cui il numero dei candidati superi il numero massimo previsto sarà necessario attivare il processo di selezione. Il mancato possesso dei requisiti prevederà la non ammissione al progetto. I candidati in possesso dei requisiti previsti andranno a costituire l'elenco dei candidati ammissibili. Il processo di selezione, che si attiverà qualora il numero di candidature risultasse superiore al numero di posti disponibili per la gestione efficace del gruppo/aula, verterà sull'analisi del possesso dei requisiti indicati. Al fine di rendere effettivo il diritto di accesso e la piena partecipazione, i soggetti attuatori si impegnano a contrastare le diseguaglianze anche di genere e promuovere il pieno coinvolgimento nei processi di crescita e coesione, sostenibilità e innovazione, transizione digitale concorrendo a contrastare discriminazioni e stereotipi.

Attestato

Al termine del corso verrà rilasciato l'Attestato di frequenza.

Quota di partecipazione

Corso gratuito in quanto cofinanziato con risorse del Fondo Sociale Europeo PLUS 2021/2027 della Regione Emilia-Romagna.

Calendario

Le lezioni si terranno tre volte a settimana dalle ore 09:00 alle ore 13:00 e dalle ore 13:30 alle ore 17:30.

Sede del corso

Il corso si svolge in presenza presso CNA fo.er sede di Rimini in via P.zza Leopoldo Tosi n.4 e, per una parte più breve di sole 35 ore, in videoconferenza su Microsoft Teams.

Referente

Veronica Mazzotti | Email: mazzotti@cnafoer.it | Telefono: 3882459882

Docenti

Michele Spagnuolo
esperto di scenografia digitale in azione, allestimenti multimediali, light design, proiezioni per organizzazioni e manifestazioni, videomapping
Enrico Casagrande e Daniela Nicolò Francesconi
fondatori di Motus, storica compagnia di teatro di innovazione