TouchDesigner: progettare e realizzare installazioni interattive e opere digitali immersive

Competenze digitali per installazioni interattive

Operazione Rif. PA 2025-25385/RER/1 "Interattività digitale e installazioni nello spettacolo dal vivo" approvata con DGR 2030 del 09/12/2025 e realizzata grazie ai Fondi Europei della Regione Emilia-Romagna.

Costo
Gratuito

Durata
140 ore

Sede
Cesena

Settori
Spettacolo dal vivo

Destinatari
Persone

Tipologie
Per occupati, Per disoccupati

Termine iscrizioni
14/09/2026

Data inizio
01/10/2026

Obiettivi

Il percorso vuole fornire ai partecipanti conoscenze e competenze sull'**uso dell'intelligenza artificiale nelle performance live, nelle istallazioni intermediali e nel video di animazione a supporto della creatività e dell'estetica del progetto**, di fronte agli ultimi sviluppi nel settore dove l'intelligenza artificiale aggiunge un ulteriore livello di informazione digitale alla realtà fisica, permettendo di semplificare e aumentare alcuni effetti visivi e utilizzando le Ai nella creazione di immagini in movimento, scenografie digitali, interazioni con performer dal vivo.
Il progetto intende sostenere un approccio sostenibile del settore promuovendo il potenziamento della creatività attraverso l'**uso delle tecniche digitali ed immersive** per creare un'esperienza teatrale maggiormente fruibile ed innovativa.
Il percorso intende quindi formare una figura professionale in possesso di competenze tecniche per **gestire creativamente la performance artistica** in qualsiasi contesto o spazio espositivo e spazio scenico, unendo i linguaggi visivi della tradizione a quelli più autonomi e innovativi introdotti dalle nuove tecnologie ed in particolare dell'AI.
I partecipanti avranno acquisito conoscenze e competenze di ideazione e messa in scena di una performance art combinando creatività e nuove tecniche digitali.
La figura professionale in uscita al termine del percorso sarà in grado di:
- ideare e progettare una perfomance art
- supportare la messa in scena di una performance art all'avanguardia dall'alto potenziale comunicativo
- applicare l'Intelligenza Artificiale per la realizzazione di una performance dal vivo

In particolare, l'obiettivo del corso è quello di approfondire l'**utilizzo del software TouchDesigner**:
- ideare, progettare ed eseguire installazioni con TouchDesigner
- realizzare una installazione interattiva

Destinatari

I partecipanti al progetto dovranno essere residenti o domiciliati in regione Emilia-Romagna in data antecedente l'iscrizione alle attività. Destinatari del progetto saranno persone che hanno assolto l'obbligo d'istruzione e il diritto-dovere all'istruzione e formazione, **con conoscenze-capacità attinenti all'area professionale** (spettacolo dal vivo), acquisite in contesti di apprendimento formali, non formali o informali e con pregresse esperienze lavorative.

Requisiti di accesso

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.
Prima dell'avvio delle lezioni, a cura del coordinatore, verranno verificati i curriculum vitae, per accertare il possesso delle conoscenze e competenze minime previste, necessarie a frequentare con successo il progetto formativo e garantire un accesso il più possibile inclusivo e non limitante.
I requisiti sostanziali per l'ammissione al corso sono il possesso delle seguenti conoscenze e capacità:
- Conoscenze base di informatica
- Conoscenze base della lingua inglese
- Conoscenze base di installazioni nello spettacolo dal vivo

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.

Contenuti del corso

- 1. La cultura dell'immagine: cultura e storia spettacolo dal vivo sperimentale, tecniche della Performance Art, artisti che lavorano con le AI e il loro utilizzo nella performance live e nell'arte.
- 2. Ideazione e sviluppo creativo: progettazione artistica e strategie per performance dal vivo, video performance e come progettare un'installazione interattiva.
- 3. Applicazione AI e interattività: uso dello strumento TouchDesigner, creazione grafiche interattive, generazione e manipolazione in tempo reale di immagini, texture e flussi video, installazioni con visual guidati dall'AI. Utilizzo Kinect e Webcam.
- 4. Tecniche audio: sincronizzare audio e video, combinazione suono e immagine in performance dal vivo, installazioni e progetti multisensoriali, generazione e manipolazione del flusso audio.

Project work: al termine del corso i partecipanti avranno realizzato un'installazione con tema "il corpo"- installazione interattiva con webcam.

Modalità e criteri di selezione

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.
La selezione sarà attivata solo nel caso in cui il n. degli utenti ammissibili sia superiore ai posti disponibili. In tal caso, la selezione prevede la realizzazione di:

- Prova Scritta: test inerente alle conoscenze richieste dal progetto, ovvero Conoscenze base di Informatica, conoscenza base della lingua inglese e conoscenza base di installazioni nello spettacolo dal vivo. Modalità di realizzazione collettiva, durata circa 1 ora. Peso: 50%.
- Prova Orale: Colloquio orale individuale motivazionale e psico-attitudinale finalizzato a chiarire le caratteristiche della figura professionale, esperienze nel settore di riferimento, motivazione e aspettative.. Modalità individuale, durata media 15 minuti. Peso: 50%.

L'esito della selezione si tradurrà in una graduatoria degli ammessi resa pubblica con affissione presso l'ente e tramite comunicazione scritta ai candidati.

Attestato

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

Il corso prevede 110 ore di aula + 30 ore di project work.
Periodo di svolgimento: da ottobre a (inizio) dicembre.
L'avvio del corso è ipotizzato al 01 ottobre e terminerà presumibilmente nella prima metà di dicembre, il calendario dettagliato è in definizione e verrà fornito dalla coordinatrice non appena sarà disponibile.
Le lezioni si svolgeranno in date infrasettimanali, con alternanza fra mattino e giornata intera, presumibilmente nei mercoledì e giovedì (o qualche venerdì).

Sede del corso

Cesena
Via Mulini, 35
47521 Cesena FC

Referenti

Jessica Piraccini | Email: piraccini@cnafoer.it | Telefono: 3479282282
Gloria Campanini | Email: g.campanini@cnafoer.it | Telefono: 3371083305

Docenti

Francesca Leoni
Regista e performer, direttore artistico di Ibrida Festival (festival delle arti intermediali di Forlì)
Davide Mastrangelo
Regista e performer, direttore artistico di Ibrida Festival (festival delle arti intermediali di Forlì)
Matteo Rinaldi
Socio e Multimedia Engineer, di Collettivo Digitale
Progetta e sviluppa software, installazioni interattive e soluzioni digitali innovative, con particolare interesse per le tecnologie emergenti.
Gianpaolo Capobianco
Sound Designer. Docente specializzato in VR/AR e installazioni sonore, compositore elettronico e artista digitale
Mateusz Miroslaw Lis
ML/AI Engineer, Orkidee. Consulente di AI per l'audiovisivo.