

Il corso di "Architettura Scenica" di Regia per il primo, secondo e terzo anno viene strutturato oltre che per mettere in rilievo lo spazio scenico con tutte le sue evoluzioni nei vari periodi storici, anche per integrarsi in modo interdisciplinare tramite le tecnologie con tutti i processi laboratoriali dell'Accademia nei corsi di regia.

Questo per dare all'allievo regista una conoscenza tecnologica tale da potere realizzare un ipertesto teatrale completo in tutte le sue fasi di programmazione e progettazione.

Quindi questi ambienti sensibili, non sono solo adattati nelle fasi di scrittura ma anche nelle fasi di organizzazione e costruzione dello spazio scenico, nelle fasi delle realizzazioni illuminotecniche, acustiche, dei costumi, del trucco e infine adesso anche con la possibilità dell'acquisizione digitale dei movimenti degli attori e il loro inserimento plastico nella scena.

L'attore, da questo momento fa parte integrante ed è protagonista della scenografia stessa.

Questi corsi di regia tendono non ad esaltare le tecnologie ma anzi a educare gli allievi registi a controllare le tecnologie e servirsene per ottimizzare i processi, i tempi, i costi di montaggio, lo smontaggio e il trasporto delle scene stesse.

Un progetto questo, che può essere racchiuso in un ipertesto interattivo completo, digitale, capace quindi di controllare i processi altamente artigianali e creativi.

Per cogliere questi obiettivi di alte aspettative didattiche, vengono fornite agli allievi non solo le dispense di livello tradizionale come quelle di cultura generale sul teatro, lo spazio scenico, acustica, illuminotecnica, acustica, occhio e percezione visiva;

ma anche la conoscenza dei migliori software di modellazione e realtà aumentata presenti sul mercato, tutti a costo zero per gli studenti dell'accademia.

La formazione per l'utilizzo dei software verrà fatta dal sottoscritto in quanto abilitato a livello nazionale per fare formazione.

Con questi software si può lavorare con tutte le piattaforme digitali consuete ai giorni d'oggi.

Ormai queste sono nei processi di comunicazione digitale che ognuno di noi utilizza nel quotidiano,

Chi è oggi che non possiede un pc, un portatile o un tablet.

Da qualche anno l'evolversi delle tecnologie ha fatto sì di potere trovare "tute di capture motion" a costi bassi con qualità e risoluzione accettabili, queste non servono a realizzare della post produzione cinematografica ma a catturare e registrare percorsi di attori reali ed inserirli sulla scena come fossero oggetti dello spazio scenico.

contestualmente con essi si possono visionare e controllare luci, suoni, costumi e trucchi.

Prima di adesso queste "tute motion capture" avevano costi che solo i produttori cinematografici si potevano permettere, adesso queste tute cominciano anche a vendersi su "amazon" a costi compresi tra i 2700 euro e 5000 euro completi del visore facciale e il software di registrazione.

Avendo io stesso costruito modelli teatrali di una certa rilevanza quali "il teatro greco di Tindari, il teatro palladiano, il teatro studio Eleonora Duse, spazi come la scena di Las Meninas del pittore Diego Velázquez"; faccio esplorare agli allievi questi spazi come opportunità di lettura plastica al fine di comprenderne le reali dimensioni e le possibili strategie di intervento scenico su di loro.

### Primo anno di regia

Agli allievi del primo anno vengono date le stesse dispense di tutti gli altri corsi di Regia secondo e terzo, ma saranno gli argomenti i percorsi di apprendimento graduale e le esercitazioni che faranno la differenza con gli altri anni dei corsi di regia.

Per il primo anno, si tende a far imparare loro a controllare le tecnologie per migliorare e simulare la creatività al fine sempre di ottimizzare i processi artigianali e creativo nello spazio teatrale.

### Secondo anno di regia

Agli allievi di secondo anno formati nella fase del primo anno si richiede un maggiore livello critico di intervento sullo spazio scenico, ovvero la possibilità di sovrapporre progetti realizzati in altri spazi e ambientarli in altri modelli teatrali.

Verificare quindi le differenti opportunità possibili, legati ai diversi ambienti teatrali tramite la simulazione tridimensionale.

### Terzo anno di regia

Agli allievi di terzo anno maturi dei processi digitali, verranno spiegati come poter lavorare con un operatore del mondo digitale 3D, di realizzare con questi le sequenze fotografiche dello spazio virtuale e anche filmati con suoni e luci., controllare la costruzione scenotecnica, costi e tempi di costruzione in sicurezza.

Prevedendo che gli allievi registi potrebbero loro stessi non essere operatori cad 3D.

Mi sembra necessario tramite la formazione la conoscenza dei metodi e l'esperienza fatta nei tre anni, a confrontarsi con operatori digitali quali potrebbero essere;

gli scenografi o graphic designer con i quali poter simulare progetti legati nell'ipertesto interattivo.

Inoltre far conoscere e capire cosa sono gli scanner 3d tramite i quali catturare con nuvole di punti di spazi teatrali dove operare e realizzare progetti interattivi.