

**NABA**

**NUOVA ACCADEMIA  
DI BELLE ARTI**

---

**WORKSHOP  
AND INTENSIVE  
ACTIVITIES WEEK**

Open call a.a. 2026/27  
Milan Campus

## Introduzione

NABA, Nuova Accademia di Belle Arti annuncia il suo secondo bando rivolto a docenti, artisti, designer e professionisti per partecipare alla prossima settimana di workshop e attività intensive (**30 novembre – 4 dicembre 2026**) presso il Campus di Milano.

Questa iniziativa mira a promuovere uno scambio di pedagogie artistiche, metodologie didattiche innovative e prospettive interculturali nell'ambito della formazione in arte e design.

Invitiamo docenti, accademici, professionisti e artisti di diverse discipline artistiche a contribuire con la propria esperienza nella nostra comunità.

I workshop e le attività intensive hanno l'obiettivo di arricchire il nostro panorama formativo attraverso approcci diversificati alla creazione artistica e del design, creando connessioni significative tra educatori d'arte internazionali e la nostra Accademia.

Alcune attività saranno proposte dal Dipartimento di Arti Visive e dal Dipartimento di Design e Arti Applicate di NABA, mentre altre saranno selezionate tramite questo bando, nell'ottica di accogliere nuove opportunità e innovazioni.

## Dettagli sui workshop

- Ciascun workshop ha una durata di due giorni nell'arco della settimana da lunedì 30 novembre a venerdì 4 dicembre 2026.
- Tutte le attività si svolgono esclusivamente in presenza presso il nostro campus di Milano.
- La settimana di workshop è rivolta agli studenti dell'ultimo anno del Triennio e dei Bienni Specialistici che possono scegliere liberamente a quali workshop partecipare, al di fuori del loro curriculum ordinario.

Rappresenta uno degli eventi più importanti e attesi dell'anno per la nostra comunità studentesca.

## Informazioni pratiche

- Lingua: italiano
- Dimensione del gruppo classe: fino a 35 studenti.
- I workshop sono interdisciplinari e possono includere studenti provenienti dalle Aree di Comunicazione e Graphic Design, Design, Fashion Design, Media Design e Nuove Tecnologie, Scenografia e Arti Visive.
- Durata: 16 ore totali (2 giorni, 8 ore ciascuno) – dalle 9:30 alle 18:30 con un'ora di pausa pranzo.
- Compenso: 800 euro al lordo delle trattenute di legge e oltre IVA (comprensivi di compenso per la docenza, voli e spese per i materiali).

## Documenti richiesti

Ogni candidato dovrà caricare digitalmente, tramite il portale online dedicato, i seguenti documenti:

- proposta workshop;
- curriculum vitae.

## Cosa succede dopo?

Il processo di candidatura seguirà questa tempistica:

- Scadenza della candidatura: **22 maggio**
- Comunicazione degli esiti della selezione: **10 giugno**

## Tema

Le attività interdisciplinari e i workshop dell'Accademia tornano a interrogarsi sulla questione della percezione, assunta come asse teorico e punto di partenza per la sperimentazione tra i diversi linguaggi artistici.

All'interno di questo orizzonte, il focus dell'anno è il concetto di fantasia.

Che cos'è la fantasia? In che misura l'atto creativo ne dipende?

Per poter dare un senso più profondo, è necessario partire dalla fenomenologia, intesa come indagine filosofica descrittiva sull'esperienza immediata "così come essi si manifestano alla coscienza." (Costa Vincenzo, Franzini Elio, Spinicci Paolo, *La Fenomenologia*, Torino, Einaudi, 2002).

Edmund Husserl, padre della fenomenologia, affronta sistematicamente la questione della fantasia nelle lezioni tenute all'Università di Gottinga nel semestre invernale 1904 - 1905.

Il filosofo osserva che "noi tutti ci portiamo appresso, dalla vita quotidiana, un certo concetto di fantasia", ma tali concetti sono "vaghi e ambigui" e fenomenologicamente non dicono nulla sulla questione. (Rozzoni, Claudio, a cura di (2017) *Fantasia e immagine* di Edmund Husserl, Soveria Mannelli, Rubbettino Editore).

Senza addentrarci qui nella complessa articolazione teorica della questione, ciò che ci interessa mettere in evidenza è il valore che all'interno di questa struttura teorica viene dato nello specifico alla performance, declinabile in tutte le discipline artistiche.

Husserl scrive: "gli attori producono un'immagine, l'immagine di un accadimento tragico, ognuno di essi produce l'immagine di un personaggio e così via". (Rozzoni, Claudio, a cura di (2017) *Fantasia e immagine* di Edmund Husserl, Soveria Mannelli, Rubbettino Editore).

Lo spettatore sa fin dal primo momento che ciò a cui assiste non è un'azione reale, ma sono quasi-azioni.

Seduto in platea, si ritrova in uno spazio di neutralità.

La fruizione artistica non si fonda sulla conferma del reale, ma sull'accesso a una diversa esperienza, si potrebbe dire che il mondo scenico si offre come gioco, i suoi oggetti diventano parvenza estetica, configurazioni da quasi-accettare; tutto possiede il carattere del come-se.

È illusione artistica.

"Né io né il mio vicino, a teatro, possiamo cambiare la sorte di Amleto." (Rozzoni, Claudio, a cura di (2017) *Fantasia e immagine* di Edmund Husserl, Soveria Mannelli, Rubbettino Editore).

Questo paradigma, elaborato da Husserl a partire dal teatro, è applicabile all'intera gamma dei percorsi artistici presenti in Accademia: dal design a 360° al cinema, dalle nuove tecnologie fino alle pratiche più sperimentali.

Partendo da queste premesse teoriche, le attività interdisciplinari di quest'anno invitano studenti, studentesse, ospiti, professionisti e accademici a esplorare il concetto di fantasia come dispositivo generativo. Il dialogo rimane aperto, le proposte emerse in questa sede potranno continuare a svilupparsi oltre i confini delle singole attività.