

PROGRAMMA DIDATTICO

REALTA' VIRTUALI E PARADIGMI DELLA COMPLESSITA' (ABST45)

c.f. 6 - T - 45 ore

Prof. Lorenzo Bruni

Orario lezioni nel primo semestre:

lunedì 9,00 - 12,00

Classe del terzo anno

del

Triennio di Nuove Tecnologie

ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI FIRENZE

Obiettivi:

L'intento del corso "Realtà virtuali e paradigmi della complessità" è far sviluppare nello studente una nuova consapevolezza critica rispetto alla rivoluzione digitale che si è affermata dagli anni '90 in poi. Le domande a cui è chiamato a riflettere lo studente saranno: cosa intendiamo per virtuale oggi in un mondo in cui off line e on line sono interdipendenti? cosa vuol dire parlare di concetti e di pensiero critico in un mondo che dagli anni '90 punta a semplificare le cose per ridurle a superficie per facilitarne la condivisione digitale? cosa vuol dire parlare di futuro e di passato, di memoria e di storia, di personale e collettivo in un mondo il cui valore primario è quello, all'interno del livellamento di gerarchie delle informazioni, della celebrazione dell'istante come ci ricordano costantemente le dirette social, i selfie o l'uso di WhatsApp?

Contenuti:

I contenuti trattati all'interno del corso porteranno l'attenzione, nell'attuale mondo "post-internet", sulle implicazioni dovute alla diffusione dei social media e del metaverso, dei recenti fenomeni delle criptovalute e delle narrazioni immersive, fino alle nuove modalità cognitive proposte dall'uso di funzioni come chatGPT all'interno del mondo creativo e non solo. Centrale del corso sarà il tema del gaming sia come estetica che come filosofia basata su ricompensa e sforzo. Approccio che è alla base della nuova economia post-fordista della sharing economy. Tali ragionamenti permetteranno di osservare le implicazioni, tecnologiche e sociali, che sono alla base della creazione dei nuovi videogiochi. La domanda su che cosa sia un videogioco e quale possa essere il suo futuro (pensiamo alle ricadute nella vita reale di tale dinamica, es. le escape room, il teatro interattivo, la televisione interattiva, flash mob etc.) richiede la creazione di domande che ancora non sono state poste nel dibattito collettivo.

Programma:

Il programma di studio si articolerà in due percorsi autonomi, ma connessi e che avranno il loro culmine nella analisi in classe dei seguenti argomenti:

- 1) Il concetto attuale di "narrazione immersiva": come si è sviluppata e quali richieste porta ad avere nell'attuale utente globale.
- 2) Cosa intendiamo oggi per videogioco: come si è evoluto il concetto di "videogioco" dagli anni '90 ad oggi e come ha invaso i vari settori della vita e non solo dell'intrattenimento.

Metodologie:

Le lezioni si svolgeranno sia in forma frontale, sia attraverso metodologie di didattica attiva quali flipped classroom e debate. L'approccio attivo che viene richiesto allo studente è propedeutico alla capacità di pensiero critico che deve sviluppare rispetto ai cambiamenti che avvengono in tempo reale all'interno della società globale e digitale in cui vive.

Modalità di accertamento finale:

L'esame orale consiste nella verifica delle conoscenze dei testi in bibliografia e di quanto è stato appreso durante il corso.

Criteri per la valutazione finale:

Frequenza del corso; conoscenza approfondita degli argomenti trattati e utilizzo appropriato di un linguaggio specialistico; svolgimento delle esercitazioni in itinere e capacità di sintesi nell'esposizione; competenze grafiche delle presentazioni richieste; competenze di interazione costruttiva nei dibattiti collettivi; competenze relazionali e sociali nel lavoro di gruppo.

Libri adottati per le esercitazioni in classe durante il corso:

Durante il corso saranno comunicati agli studenti i quattro libri oggetto delle discussioni partecipate in classe, ovvero i testi utili per le esercitazioni in itinere, le cui valutazioni formative confluiranno nel voto di partenza dell'esame finale.

Prerequisiti: Libro da leggere prima dell'inizio del corso:

- Vanni Codeluppi, Mondo Digitale, Editori Laterza, 2022.

Libro per l'esame finale:

- Annette Hill, Esperienze mediali, Minimum Fax, 2019