

# Teoria e metodo dei mass media I (CFA 6)

A.A. 2019/2020

Prof. **Moreno Barboni**

## OBIETTIVI

Il ritorno di interesse odierno per la realtà virtuale nella cultura, nell'intrattenimento e nella società contemporanea in genere, contrassegnato anche da notevoli investimenti economici e di marketing, pone una serie di riflessioni necessarie nell'ambito delle pratiche espressive per cercare di leggerlo alla luce della dialettica fra arte e comunicazione, fra naturale ed artificiale, fra soggettivo ed oggettivo, fra immersività e distanziamento, fra fotorealismo ed astrazione, fra l'ocularizzazione e il "vedere con tutto il corpo" (Duguet).

## CONTENUTI

Dopo una panoramica storica tra i concetti di realtà artificiale, aumentata e virtuale si prenderanno in rassegna i paradigmi e i maggiori casi contemporanei di "realtà virtuale" tenendo conto della dimensione ibrida in cui viviamo che Floridi chiama "Onlife" e del fatto che la nostra lettura della realtà è sempre "aumentata" (Montani). Pertanto come la "simulazione incarnata" già propria del cinema venga ad essere ridefinita nell'interazione con sistemi e dispositivi di "simulazione virtuale" in ambito espositivo e installativo.

## TESTI CONSIGLIATI

- Lanier J. (2017), *L'alba del nuovo tutto. Il futuro della realtà virtuale*, Milano, Il Saggiatore, 2019  
Birnbaum D., Kuo M., *More than Real: Art in the Digital Age*, London, Koenig, 2018  
Zannoni M., *Progetto e interazione. Il design degli ecosistemi interattivi*, Macerata, Quodlibet, 2018  
Floridi L., *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Milano, R. Cortina Editore, 2017  
Paul C., *Digital Art*, Farnborough, Thames & Hudson Ltd, 2015  
Eugeni R., *La condizione postmediale*, Brescia, Editrice La Scuola, 2015  
Gallese V., Guerra M., *Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze*, Milano, R. Cortina, 2015  
Communication Strategies Lab, *REALTÀ AUMENTATE*, Milano, Apogeo, 2012  
Grau O., *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge/London, The MIT Press, 2003  
Lévy P. (1995), *Il virtuale*, Milano, Raffaello Cortina Editore, 1997

## MODALITA' DI VERIFICA DEL PROFITTO

Preparazione obbligatoria del testo: AA.VV., *La realtà virtuale. Dispositivi, estetiche, immagini* (a cura di Dalpozzo C., Negri F., Novaga A.), Milano-Udine, Mimesis edizioni, 2018. Preparazione facoltativa: o di una tesina scritta su di un tema del corso; o ideazione/realizzazione di un progetto video e/o installativo e/o performativo inerente al corso.