

Teorie e tecniche dell'interazione

Programma del corso

Anno Accademico 2021 – 2022

Prof. Domenico Quaranta

OBIETTIVI

Il corso di “Teorie e tecniche dell'interazione” si sofferma sulla forma interattiva per eccellenza espressa dai media digitali: il videogioco. Saranno affrontate le forme principali in cui si è declinato il fenomeno della Game Art negli ultimi vent'anni: dal machinima agli art game, dalla manipolazione e l'hacking di hardware e software alla performance. Gli studenti saranno invitati a sperimentare queste forme nello sviluppo di elaborati pratici. L'obiettivo teorico del corso è lo sviluppo di una conoscenza approfondita delle intersezioni tra storia del videogioco e storia dell'arte. L'obiettivo pratico è l'acquisizione di una buona familiarità con pratiche derivate e di remix, e della consapevolezza di agire non come utenti passivi dei media interattivi, ma come attori consapevoli di pratiche transmediali.

CONTENUTI E TEMATICHE

A partire dalla metà degli anni Novanta, l'arte contemporanea e la media art hanno preso progressiva coscienza dell'ingresso della forma videoludica tra i linguaggi della contemporaneità e del suo crescente impatto sulla cultura del nostro tempo. Se inizialmente l'arte si è relazionata al videogioco soprattutto in termini di appropriazione pop (si pensi ai video e alle stampe “after videogames” di Miltos Manetas, o a lavori di montaggio come *She Puppet* di Peggy Ahwesh), negli anni successivi le possibilità si sono progressivamente ampliate grazie all'intersezione delle pratiche artistiche con le forme dell'hacking, le pratiche della scena demo e del retrogaming; il rilascio di software per la manipolazione dei videogiochi commerciali e di strumenti open source per lo sviluppo di nuovi giochi; la nascita dell'online gaming e dei mondi virtuali.

Il corso di Teorie e tecniche dell'interazione seguirà questi sviluppi nel loro sviluppo diacronico e nella loro ricca fenomenologia, alternando momenti di lezione teorica con altri di pratica laboratoriale in cui gli studenti saranno invitati a sperimentare con le pratiche illustrate a lezione. Nello specifico, il corso si svilupperà attraverso la richiesta di 4 esercitazioni, nei linguaggi e con le modalità che saranno illustrate a lezione.

MODALITÀ DELLA DIDATTICA

Lezioni teoriche

Visione e discussione di materiali audiovisivi e multimediali

Laboratorio

BIBLIOGRAFIA CONSIGLIATA

Domenico Quaranta, *Deep Surfing*, 2016 (SOLO le sezioni sulla game art e sui mondi virtuali, pp. 217 – 350). Link di download: http://domenicoquaranta.com/public/BOOKS/Deep_Surfing.pdf

Ulteriori approfondimenti bibliografici saranno forniti a lezione

RICEVIMENTO

Mercoledì, 17.00 – 18.00

PRESENTAZIONE DEL CORSO

Prima lezione