

ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI CARRARA

Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte Anno Accademico 2026/2027

Realtà Virtuale e Paradigmi della Complessità – Installazioni interattive e Ambienti immersivi

Titolo del modulo: *Simulazione, ontologia post-organica e drammaturgia degli ambienti immersivi*

Obiettivi formativi

Il corso affronta la Realtà Virtuale (VR) e i sistemi immersivi come laboratori speculativi per l'indagine della coscienza, della percezione e dei sistemi complessi. L'insegnamento si distanzia da un utilizzo meramente commerciale o ludico dei dispositivi, indagando i visori e i mondi virtuali attraverso una prospettiva critica e performativa: gli ambienti digitali non costituiscono spazi di isolamento, bensì dispositivi di scarto percettivo e macchine sceniche capaci di riverberare la propria complessità nello spazio fisico e relazionale.

Contenuti del corso

Il percorso didattico unisce l'analisi critica dei modelli di generazione e calcolo — distinguendo tra mimesi statistica e potenzialità generative dei sistemi procedurali non-lineari applicati alla scena — alla sessione pratica mirata alla realizzazione di mondi virtuali strutturati attraverso logiche procedurali, oggetti programmati e modalità interattive avanzate, concepiti come ecosistemi in cui il fruitore o il performer agisce in regime di interattività complessa. All'interno dell'ecosistema immersivo vengono applicate metodologie per la rielaborazione critica di asset, geometrie e periferiche ordinarie, orientando la tecnologia verso esiti formali non allineati. L'utilizzo mirato dell'intelligenza artificiale come co-pilota per la scrittura di logiche di interazione complesse e scripting di sistema consente di superare le barriere tecniche tradizionali e di implementare comportamenti algoritmici inediti, generando mondi sintetici intesi come campi di indagine formale e sensoriale capaci di integrarsi organicamente nella partitura scenica e performativa complessiva del laboratorio.

Modalità di verifica

L'esame prevede la realizzazione di un'esperienza virtuale, di un ambiente immersivo o di un modulo audiovisivo-procedurale originale sviluppato all'interno dell'ecosistema VR, valutato sulla base della coerenza concettuale, dell'efficacia dello scarto percettivo e della complessità degli oggetti programmati, degli algoritmi e delle modalità interattive implementate, fruibile sia come esperienza autonoma sia come tassello inseribile nella partitura scenica e performativa collettiva. La prova è completata da un colloquio orale di approfondimento del lavoro realizzato, dei nodi tecnici e di programmazione affrontati, nonché di verifica critica della bibliografia teorica ed epistemologica assegnata.

Bibliografia: dispense del Professore reperibili su classroom