A.A. 2026-2027

SCHEDA
ALTRE ATTIVITÀ, LABORATORI ECC.

Corso di laurea	Saperi umanistici e tecnologie digitali (LMDH)
Titolo	Antropologia dei beni culturali e tecnologie digitali
Tipologia Attività *(conferenze, seminari, laboratori ecc.)*	Laboratorio
Docente responsabile	Marzia Mauriello, RTD-A in discipline demoetnoantropologiche (SDEA-01/A) presso il DSUS
Numero Ore	18
Numero CFU	3
Semestre	Secondo
Data Inizio attività	aprile
Calendario attività	4 ore settimanali per 5 settimane
Destinatari	Studenti del CdS in Saperi umanistici e tecnologie digitali (LMDH)
Prenotazione richiesta (sì/no)	Sì, entro il 15 marzo.

Note	Il laboratorio intende fornire gli strumenti teorici e metodologici per un'analisi antropologica del patrimonio culturale nell'era digitale. Partendo dall'analisi antropologica dei concetti di bene culturale e di patrimonio materiale e immateriale – e i processi di riconoscimento, valorizzazione e conservazione di questi stessi – nel corso degli incontri si rifletterà anche sull'impatto del digitale nel processo di patrimonializzazione stesso. Il digitale, difatti, ha aperto nuove prospettive e nuove possibilità relativamente all'analisi e all'archiviazione del patrimonio culturale (grazie, ad esempio, alla creazione di archivi digitali); poi, esso stesso è divenuto oggetto di studio, in virtù dell'influenza esercitata sulle pratiche culturali e sociali. Il digitale non solo ha prodotto nuove forme di espressione e comunicazione ma anche ridefinito le modalità di accesso e fruizione del patrimonio culturale, materiale e immateriale. Il laboratorio si propone, dunque, di riflettere sia su come le tecnologie digitali possano supportare conoscenza, tutela e valorizzazione del patrimonio, sia su come queste tecnologie si rendano protagoniste della patrimonializzazione diventando, al tempo stesso, oggetto di indagine antropologica. Alla parte teorica sarà affiancata una sezione pratica, articolata in ricerche di gruppo. Agli studenti e alle studentesse sarà richiesto di esplorare siti web, piattaforme digitali, ambienti virtuali, con l'obiettivo di individuare e analizzare come i patrimoni culturali vengono presentati, documentati, narrati e proposti online. Saranno presi in esame, ad esempio, strumenti come mappe interattive, banche dati digitali, piattaforme immersive, al fine di comprendere e valutare criticamente come il patrimonio culturale venga reso accessibile, narrato e interpretato nel contesto digitale contemporaneo. Modalità di verifica: presentazione di un elaborato finale (video o presentazione in PowerPoint) sulle ricerche svolte.