



Università
per Stranieri
di Perugia

PROGRAMMA D'ESAME

Laurea: **Comunicazione Internazionale e Pubblicitaria**

Insegnamento: **Linguaggi e tecniche dei media digitali**

Curriculum: **Pubblicitario**

Anno di corso: **III**

Semestre: **II**

Docente: **Antonio Catolfi (8 CFU),
Nencioni Giacomo (1 CFU)**

SSD: **L-ART/06**

CFU: **9**

Carico di lavoro globale: **225 ore**

Ripartizione del carico di lavoro: **60 ore di lezione e
165 ore di studio individuale**

Lingua di insegnamento: **Italiano**

Anno Accademico 2014-2015

PREREQUISITI

Ottima conoscenza della lingua italiana.

OBIETTIVI FORMATIVI

Per l'anno accademico 2014/2015 il corso di Linguaggi e tecniche dei media digitali analizzerà il passaggio dei media alla cultura della convergenza digitale, i nuovi linguaggi mediali, i social network, il racconto per immagini in ambito crossmediale dalla televisione a You Tube, il software culturale tenendo conto anche delle influenze videoludiche tra cinema, televisione e web e dei contenuti generati dagli utenti nel web. Il corso è suddiviso in tre parti: I modulo – Il passaggio dei media alla cultura della convergenza digitale; II modulo – La narrazione e la produzione crossmediale, dalla tv digitale a You Tube; III modulo – User generated content, l'immagine videoludica e la dominazione del software.

CONTENUTO DEL CORSO

Saranno sviluppati i seguenti temi:

I modulo - *Il passaggio dei media alla cultura della convergenza digitale.*

1. New media vs. Old media? I principi dei nuovi media; 2. Dalla fotografia al cinema digitale; 3. La cultura della convergenza e i nuovi linguaggi all'orizzonte; 4. Dal broadcasting alla tv digitale; 5. Reti, linguaggi e centri di ricerca, i grandi tycoon dei media; 6. Internet, ipertesti e archivi digitali; 7. Le culture visuali dei social network; 8. Facebook, Twitter, WhatsApp; Flickr e You Tube; 10. Broadcast yourself.
- Film: 1) *2001 Odissea nello spazio (2001: A Space Odyssey)*, Stanley Kubrick, 1968, 141'; 2) *Blade Runner*, Ridley Scott, 1982, 116'; 3) *Strange Days*, Kathryn Bigelow, 1995, 145'; 4) *Matrix*, Andy e Larry Wachowski, 1999, 136'; 5) *Minority Report*, Steven Spielberg, 2002, 145'; 6) *The Social network*, David Fincher, 2010, 121'; 7) *Jobs*, Joushua Michael Stern, 2013, 121'; 8) *Hugo Cabret*, Martin Scorsese, 2011.

II modulo – La narrazione e la produzione crossmediale, dalla tv digitale a You Tube.

1. Produrre, assemblare, distribuire immagini nel digitale; 2. I soggetti della produzione – le professioni; 3. Organizzare un prodotto video; 4. La costruzione del video, ideazione e produzione; 5. La produzione video e le reti digitali di distribuzione; 6. I formati televisivi ; 7. Il passaggio dal reality e alla makeover television; 8. Le audience performative e i fan sul web; 9. La partecipazione e la produzione di nuovi contenuti; 10. La rivoluzione di You Tube nel contenuto video;

- Film: 1) *Quinto potere (Network)*, Sidney Lumet, 1976, 116'; 2) *Re per una notte (The King of Comedy)*, Martin Scorsese, 1983, 109'; 3) *Videodrome*, David Cronenberg, 1983, 87'; 4) *Dentro la notizia (Broadcast news)*, James L. Brooks, 1988, 127'; 5) *The Truman show*, Peter Weir, 1998, 103'; 6) *Sesso e potere (Wag the Dog)*, Barry Levinson, 1997, 97'; 7) *EdTV*, Ron Howard, 1999, 122'; 8) *Reality*, Matteo Garrone, 116', 2012.

III modulo - User generated content, l'immagine videoludica e la dominazione del software.

1. User generated content; 2. Software culturale; 3. Making is connecting; 4. L'immagine videoludica; 5. Il racconto per immagini e il 3D cinematografico *come sistema ludico*; 6. Gamification; 7. Ludicizzazione e corpo digitale ; 8. Social network e sistema videoludico ; 9. Videogiochi e cinema – da Matrix ad Avatar; 10. *Alice* di Tim Burton;

- Film: 1) *Avatar*, James Cameron, 2009, 162'; 2) *Alice* di Tim Burton; 3) *Tron*, Steven Lisberger, 1982, 96'; 4) *Tron Legacy*, Joseph Kosinsky, 2010, 127'; 5) *Nirvana*, Gabriele Salvatores, 1997, 111'; 6) *Scott Pilgrim vs. the World*, Edgar Wright, 2010, 112'; 7) *Kick Ass*, Mathew Vaughn, 2010, 117'.

METODI DIDATTICI

Per studenti frequentanti: lezioni frontali, workshop, visione e discussione dei film presenti in bibliografia con esperti del settore e i collaboratori alla cattedra

Per studenti frequentanti e non frequentanti: seminari, appunti, slide e informazioni sulle lezioni saranno reperibili sul sito webclass dell'Università: <http://elearning.unistrapg.it/webclass>.

Per sostenere l'esame tutti gli studenti dovranno obbligatoriamente iscriversi su webclass e sweb.

TIPO DI ESAME

L'esame è in forma orale. Gli studenti che decidono di sostenere l'esame orale dovranno portare tutti i volumi e i film elencati nella sezione "testi e film di riferimento".

E' previsto un solo esonero scritto (facoltativo) al termine delle lezioni.

L'esonero scritto si baserà sui seguenti volumi e film:

- **A** – volumi:

1) Antonio Catolfi, *Old media, new media. Tecniche e teorie dai vecchi ai nuovi media*, Urbino, Quattroventi, 2005

2) E. Menduni, G. Nencioni, M. Pannozzo, *Social Network*, Milano, Mondadori, 2011;

3) A. Catolfi, E. Menduni, *Produrre tv, dallo studio televisivo a Internet*, Roma-Bari, Laterza, 2009 e

4) Antonio Catolfi, Federico Giordano, *L'immagine videoludica*, Napoli, Ipermedium, 2014 (in alternativa Lev Manovich, *Software culturale*, Milano, Olivares, 2010)

5) A. Catolfi, E. Menduni, *Digital aesthetic forms between cinema and television: the need for new research directions*, in "G|A|M|E", n. 2, 2013, pp. 1-10, (disponibile su <http://www.gamejournal.it/issues/game-n-22013/vol-1-journal/>);

- **B** - film:

1) *2001 Odissea nello spazio (2001: A Space Odyssey)*, Stanley Kubrick, 1968, 141'; 2) *Blade Runner*, Ridley Scott, 1982, 116'; 3) *Matrix*, Andy e Larry Wachowski, 1999, 136'; 4) *Minority Report*, Steven Spielberg, 2002, 145'; 5) *The Social network*, David Fincher, 2010, 121'; 6) *Quinto potere (Network)*, Sidney Lumet, 1976, 116'; 7) *The Truman show*, Peter Weir, 1998, 103'; 8) *Reality*, Matteo Garrone, 116', 2012; 9) *Avatar*, James Cameron, 2009, 162'; 10) *Alice*, Tim Burton; 11) *Hugo Cabret*, Martin Scorsese, 2011.

La prova scritta verrà proposta una sola volta per anno accademico al termine delle lezioni. La data precisa dell'esonero sarà comunicata sul sito webclass (<http://elearning.unistrapg.it/webclass>) dell'Università e durante lo svolgimento delle lezioni del primo modulo. L'esame orale è facoltativo per chi sostiene in modo positivo la prova scritta. Altre informazioni sulle modalità d'esame saranno reperibili sul sito dell'insegnamento webclass (<http://elearning.unistrapg.it/webclass>). I film saranno reperibili dopo le lezioni nella biblioteca del Dipartimento di Scienze umane e sociali presso la Palazzina Valitutti (II piano) in Viale Carlo Manuali 3. All'esame orale gli studenti dovranno portare copia del programma e tutti i volumi studiati. Per sostenere l'esame gli studenti (frequentanti e non frequentanti) dovranno obbligatoriamente iscriversi su webclass e sswb.

TESTI E FILM DI RIFERIMENTO

Volumi e film per studenti frequentanti e non frequentanti:

I modulo: *Il passaggio dei media alla cultura della convergenza digitale.*

- Due saggi/volumi:

1) Antonio Catolfi, *Old media, new media. Tecniche e teorie dai vecchi ai nuovi media*, Urbino, Quattroventi, 2005, in alternativa E. Menduni, *I media digitali. Tecnologie, linguaggi, usi sociali*, Roma-Bari, Laterza, 2009.

2) Enrico Menduni, Giacomo Nencioni, Michele Pannozzo, *Social Network*, Milano, Mondadori, 2011 in alternativa Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007.

- Film: 1) *2001 Odissea nello spazio (2001: A Space Odyssey)*, Stanley Kubrick, 1968, 141'; 2) *Blade Runner*, Ridley Scott, 1982, 116'; 3) *Strange Days*, Kathryn Bigelow, 1995, 145'; 4) *Matrix*, Andy e Larry Wachowski, 1999, 136'; 5) *Minority Report*, Steven Spielberg, 2002, 145'; 6) *The Social network*, David Fincher, 2010, 121'; 7) *Jobs*, Joshua Michael Stern, 2013, 121'; 8) *Hugo Cabret*, Martin Scorsese, 2011.

II modulo: *La narrazione e la produzione crossmediale, dalla tv digitale a You Tube.*

- Due saggi/volumi:

1) A. Catolfi, E. Menduni, *Produrre tv, dallo studio televisivo a Internet*, Roma-Bari, Laterza, 2009 e A. Catolfi, E. Menduni (2013). *Digital aesthetic forms between cinema and television: the need for new research directions*, in "G|A|M|E", n. 2, 2013, pp. 1-10, (articolo disponibile su <http://www.gamejournal.it/issues/game-n-22013/vol-1-journal/>).

2) Un volume a scelta tra: Veronica Innocenti, Marta Perrotta (a cura di), *Factual, reality, makeover, lo spettacolo della trasformazione nella televisione contemporanea*, Roma, Bulzoni, 2013; Mariagrazia Fanchi, *L'audience*, Roma-Bari, Laterza, 2014; E. Menduni, *La grande accusata. La televisione nei romanzi e nel cinema*, Bologna, Archetipo, 2012; Henry Jenkins, Sam Ford, Joshua Green, *Spreadable media. I media tra condivisione, circolazione, partecipazione*, Milano, Apogeo, 2013; Jean Burgess, Joshua Green, *YouTube*, Milano, Egea, 2009.

- Film: 1) *Quinto potere (Network)*, Sidney Lumet, 1976, 116'; 2) *Re per una notte (The King of Comedy)*, Martin Scorsese, 1983, 109'; 3) *Videodrome*, David Cronenberg, 1983, 87'; 4) *Dentro la notizia (Broadcast news)*, James L. Brooks, 1988, 127'; 5) *The Truman show*, Peter Weir, 1998, 103'; 6) *Sesso e potere (Wag the Dog)*, Barry Levinson, 1997, 97'; 7) *EdTV*, Ron Howard, 1999, 122'; 8) *Reality*, Matteo Garrone, 116', 2012.

III modulo: *User generated content, l'immagine videoludica e la dominazione del software.*

- Due saggi/volumi:

1) A. Catolfi, Federico Giordano, *L'immagine videoludica*, Napoli, Ipermedium, 2013; in alternativa: Lev Manovich, *Software culturale*, Milano, Olivares, 2010 oppure Communication Strategies Lab, *Realtà aumentate*, Milano, Apogeo, 2012;

2) David Gauntlett, *La società dei makers. La creatività dal fai da te al web 2.0*, Venezia, Marsilio, 2013; in alternativa: *The archives, post cinema and video game between memory and the image of the present*, edited by Federico Giordano and Bernrad Perron, Mimesis International, 2014; Mauro Salvador, *Il videogioco*, Brescia, La Scuola, 2013; AA. VV., *Rivoluzioni digitali e nuove forme estetiche*, "Imago, studi di cinema e media", n.3, 2011, Roma, Bulzoni; Henry Jenkins, *Fan, Blogger Videogamers*, Milano, Franco Angeli, 2008;

Francesco Alinovi, *Game Start. Strumenti per comprendere i videogiochi*, Milano, Springer Verlag, 2011.

- Film: 1) *Avatar*, James Cameron, 2009, 162'; 2) *Alice* di Tim Burton; 3) *Tron*, Steven Lisberger, 1982, 96'; 4) *Tron Legacy*, Joseph Kosinsky, 2010, 127'; 5) *Nirvana*, Gabriele Salvatores, 1997, 111'; 6) *Scott Pilgrim vs. the World*, Edgar Wright, 2010, 112'; 7) *Kick Ass*, Mathew Vaughn, 2010, 117'.

TESTI DI CONSULTAZIONE E APPROFONDIMENTO

- Jaron Lanier, *La dignità ai tempi internet*, Milano, Il Saggiatore, 2014;
- Howard Gardner, Katie Davis, *Generazione App*, Milano, Feltrinelli, 2014;
- Adrian McEwen, Hakim Cassimally, *L'internet delle cose*, Milano, Apogeo, 2014;
- Sherry Turkle, *Insieme ma soli. Perché ci aspettiamo sempre più dalla tecnologia e sempre meno dagli altri*, Codice, Torino, 2012;
- Henry Jenkins, *Fan, Bloggers and videogamers*, Milano, Franco Angeli, 2008;
- Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002;
- Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation*, Milano, Guerini, 2002;
- Howard Rheingold, *Smart Mobs, Tecnologie senza fili, la rivoluzione sociale prossima ventura*, Milano, Raffaello Cortina, 2003;
- Roger Odin, *Gli spazi di comunicazione*, Brescia, La Scuola, 2013;
- Jean Burgess, Joshua Green, *YouTube*, Milano, Egea, 2009;
- Guglielmo Pescatore, Veronica Innocenti, *Le nuove forme della serialità televisiva*, Bologna, Archetipo, 2008;
- Aldo Grasso (a cura di), *Storie e culture della televisione italiana*, Milano, Mondadori, 2013;
- Tiziano Bonini, *La radio in Italia. Storia, formati, pubblici, tecnologie*, Roma, Carocci, 2013;
- Carlo Freccero, *Televisione*, Torino, Bollati Boringhieri, 2013;
- Giandomenico Crapis, *Ha vinto la tv, sessant'anni di politica e televisione da De Gasperi a Grillo (1954-2014)*, Reggio Emilia, Imprimatur, 2014;
- Axel M. Fiacco, *Fare televisione. I format*, Roma-Bari, Laterza, 2013;
- Maria Luisa Palumbo, *Paesaggi sensibili*, Palermo, Duepunti Edizioni, 2012;
- Elisa Mandelli, Valentina Re (a cura di), *Fate il vostro gioco, Cinema e videogame nella rete: pratiche di contaminazione*, Crocetta del Montello, Terra Ferma, 2011;
- Andrea Sangiovanni, *Le parole e le figure. Storia dei media in Italia*, Roma, Donzelli, 2011;
- Giovanni Boccia Artieri, Alessio Ceccherelli (a cura di), *Videomondi*, Napoli, Liguori, 2008;
- Luciano De Giusti (a cura di), *Immagini migranti*, Venezia, Marsilio, 2008;
- Massimo Scaglioni, *La tv dopo la tv. Il decennio che ha cambiato la televisione: scenario, offerta, pubblico*, Milano, Vita e Pensiero, 2011;
- Tiziano Bonini, *Così lontano, così vicino. Tattiche medialità per abitare lo spazio*, Verona, Ombre Corte, 2010;
- Michael Nielsen, *Le nuove vie della scoperta scientifica. Come l'intelligenza collettiva sta cambiando la scienza*, Torino, Einaudi, 2012;
- Luciano Paccagnella, *Open access. Conoscenza aperta e società dell'informazione*, Bologna, Il Mulino, 2010;
- Roberto Diodato, Antonio Somaini (a cura di), *Estetica dei media e della comunicazione*, Bologna, Il Mulino, 2011;
- Pietro Montani, *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rfigurare, testimoniare il mondo visibile*, Roma-Bari, Laterza, 2010;
- David N. Rodowick, *Il cinema nell'era del virtuale*, Milano, Olivares, 2008;
- Vilém Flusser, *Immagini. Come la tecnologia ha cambiato la nostra percezione del mondo*, Roma, Fazi, 2009;
- Nicholas Carr, *Internet ci rende stupidi? Come la rete sta cambiando il nostro cervello*, Milano, Raffaello Cortina, 2011;
- Giuseppe Riva, *I social network*, Bologna, Il Mulino, 2010;
- Paolo Granata, *Arte, estetica e nuovi media*, Bologna, Lupetti, 2009;
- Antonio Catolfi, *Il video e le forme brevi del digitale nel processo di rilocalizzazione dei media*, Università di Bologna, *Ams Acta*, 2010, <http://amsacta.cib.unibo.it/3032/>;
- Giuseppe Granieri, *Umanità accresciuta. Come la tecnologia ci sta cambiando*, Roma-Bari, Laterza, 2009;
- Andrea Miconi, *Reti. Origini e struttura della network society*, Roma-Bari, Laterza, 2011;
- Alberto Marinelli (a curadi), *Tecnologie e culture dell'identità*, Milano, Angeli, 2007;
- Philip K. Dick, *Visioni dal futuro*, Roma, Fanucci, 2004;
- Nicola Nosengo, *L'estinzione dei tecnosauri*, Milano, Sironi, 2008;
- Leander Kahney, *Nella testa di Steve Jobs*, Milano, Sperling & Kupfer, 2009;
- Lawrence Lessig, *Cultura libera*, Milano, Apogeo, 2005;
- Luca De Biase, *Economia della felicità. Dalla Blogosfera al valore del dono e oltre*, Milano, Feltrinelli, 2007;

- Marc Valleur, Jean Claude Matysiak, *Sesso, passione e videogiochi. Le nuove forme di dipendenza*, Torino, Bollati Boringhieri, 2004;
- Patrice Anne Rutledge, *Social Networking*, Sperling & Kupfer, 2009;
- Federica Grigoletto, *Videogiochi e cinema*, Bologna, Clueb, 2006;
- Andrew Darley, *Videoculture digitali. Spettacolo e giochi di superficie nei nuovi media*, Franco Angeli, Milano, 2006;
- Matteo Bittanti, *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Milano, Unicopli, 2008;
- Maurizio Ambrosini, Giovanna Maina, Elena Marcheschi, (a cura di), *I film in tasca. Videofonino, cinema e televisione*, Pisa, Felici Editore, 2009;

ALTRE INFORMAZIONI

Riferimenti dei docenti: Antonio Catolfi – antonio.catolfi(at)unistrapg.it; Giacomo Nencioni – giacomo.nencioni(at)gmail.com; collaborano con la cattedra: Roberto Sadun – rosadun(at)yahoo.it; Stefano Paolillo – stefano.paolillo(at)libero.it.
