



Università  
per Stranieri  
di Perugia

**Anno Accademico 2021-2022**

## **PROGRAMMA D'ESAME**

Laurea: **Comunicazione internazionale, interculturale e pubblicitaria (COMIIP)**

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

Curriculum: **Pubblicitario**

Anno di corso: **III**

Semestre: **II**

Docenti: **Antonio Catolfi (3 CFU), Federico Giordano (6 CFU)**

SSD: **L-ART/06**

CFU: **9 (3+6)**

Carico di lavoro globale: **225**

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

Lingua di insegnamento: **Italiano**

## **PREREQUISITI**

---

- Buona conoscenza della lingua e della cultura italiana (Livello B2). Per gli studenti stranieri che non possiedono una solida padronanza della lingua italiana si raccomanda di frequentare prima i lettori offerti dall'Ateneo e di avvalersi del tutorato linguistico.
- Conoscenze di base del linguaggio per immagini relativo ai media visivi e sonori. Eventuali lacune potranno essere colmate studiando la sezione di LOL dedicata alle "conoscenze di base" (video, appunti, articoli, slide) o il volume: E. Menduni, *I media digitali. Tecnologie, linguaggi, usi sociali*, Roma-Bari, Laterza, 2016 (\*\*). Nella prima parte delle lezioni verranno dedicati approfondimenti alle eventuali lacune degli studenti.

## **OBIETTIVI FORMATIVI**

---

### **Conoscenze e comprensione**

- Acquisire solide conoscenze relative ai nuovi linguaggi medial, i social network e la pubblicità, il passaggio dei media dall'analogico alla cultura della convergenza digitale;
- conoscere le diverse collocazioni del racconto per immagini in ambito crossmediale, dalla televisione a YouTube;
- comprendere le varie declinazioni del software culturale, tenendo conto anche delle influenze videoludiche tra cinema digitale, effetti speciali, televisione, video, pubblicità, reti e contenuti generati dagli utenti nel web (UGC);
- conoscere la storia del computer e del videogioco;
- conoscere le nuove forme di attivismo digitale e i pensieri utopici e distopici ad esse connesse;
- conoscere la narrazione e la produzione multimediale in relazione ai soggetti della produzione, alle pratiche e tecniche professionali del settore audiovisivo e pubblicitario; saper utilizzare i principi di game design.

### **Capacità di applicare conoscenze e comprensione**

- saper analizzare e progettare le varie fasi del prodotto video, dall'ideazione alla distribuzione finale;
- saper pianificare un progetto complessivo di un prodotto audiovisivo pubblicitario crossmediale nei vari formati digitali.
- Saper analizzare un progetto ludico utilizzando i principi del game design.

## **CONTENUTO DEL CORSO**

---

Il corso è quindi suddiviso in tre sezioni:

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

- II. La nuova narrazione mediale dal Post cinema, a You Tube, alle Web Series: crossmedialità, interattività, evoluzioni e rischi (realtà virtuale e aumentata, intelligenza artificiale, nuovi prototipi, libertà e controllo, gestione del tempo, utopie e distopie dal postumano, al cyberpunk a Black Mirror);
- III. Storia del computer e del videogioco, la cultura del software e la pubblicità.

Nel dettaglio durante il corso saranno sviluppati i seguenti argomenti:

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

1. Old media e new media. I principi dei nuovi media; 2. Dalla fotografia al cinema digitale; 3. La cultura della convergenza e i nuovi linguaggi all'orizzonte del mondo pubblicitario; 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 e modelli cinematografici, la pubblicità e gli ecosistemi narrativi; 8. La plenitudine digitale; 9. Broadcast yourself vs. tv series; 10. Le professioni dell'audiovisivo, dal cinema alla tv digitale.

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) *Tenet* (2020) o *Interstellar* (2014) di Christopher Nolan.

**II modulo** – *La nuova narrazione mediale dal Post cinema, a You Tube, alle Web Series: crossmedialità, interattività, evoluzioni e rischi (realtà virtuale e aumentata, intelligenza artificiale nuovi prototipi, libertà e controllo, gestione del tempo, utopie e distopie dal postumano, al cyberpunk a Black Mirror).*

1. Il concetto di medium e i nuovi media; media, postmedia, postcinema 2. Nuove forme di racconto: la narrazione non lineare e la narrazione interattiva; 3. La rivoluzione di You Tube nel contenuto video e pubblicitario 4. Realtà aumentata e realtà virtuale 5. Le Webseries italiane 6. Attivismi e media: partecipazione/produzione dal basso di nuovi contenuti, open source, coyleft, pirateria, etica hacker, accelerazionismo, Anonymous e Luther Blisseth, postumanesimo e transumanesimo; 7. I problemi del nuovo capitalismo legato alle tecnologie digitali: controllo, dominio, cronofagia, attenzione parziale 8. La società del controllo e le tecnologie radicali 9. Il cyberpunk nel cinema e nelle serie tv 10. Virtualizzazione, corpo digitale e postorganico, nuove interfacce corporee nel postcinema.

Film: 1) *Quinto potere* (Network), Sidney Lumet, 1976, 116'; 2) *The Truman show*, Peter Weir, 1998, 103'; 3) Una webseries a scelta fra: *Lost in Google*, *Freaks*, *Cafon Street*, *La festa triste*.

**III modulo** - *Storia del computer e del videogioco, la cultura del software e la pubblicità*

1. Software culturale; 2. Il metamedium e la deep remixability 3. Alan Key, Ivan Sutherland, lo Xerox Parc 4. La storia del pc, del videogioco, dei pionieri della cultura informatica; 5. Le professioni del videogioco e il campo pubblicitario; 6. I principali attori della rivoluzione informatica; 7. Le nuove forme di archiviazione e preservazione dei nuovi media. 8. Generi e videogioco: dal gioco di massa al serious game; 9. Game design, interattività e pubblicità; 10. Videogiochi e cinema; 11. Videogioco in Italia

Film: 1) *Nirvana*, G. Salvatores, 1997; 2) *Commodore Wars*, Tomaso Walliser, 2019; 3) *Ready player one*, Steven Spielberg, 2017.

Gli studenti dovranno saper analizzare e commentare i film in programma di tutti e tre i moduli.

**METODI DIDATTICI**

---

### Per studenti frequentanti

Lezioni frontali e/o a distanza su piattaforma digitale, lezioni seminariali, esercitazioni, visione e discussione dei film presenti in bibliografia con esperti del settore e i collaboratori alla cattedra; convegni e workshop con professionisti del settore.

### Per studenti non frequentanti

Sono previsti seminari/workshop/convegni nella seconda metà del semestre con date da definirsi che verranno comunicate su LOL durante il secondo semestre (<https://lol.unistrapg.it/moodle/login/index.php>). Slide del corso reperibili su LOL (obbligatorie).

### Per studenti frequentanti e non frequentanti

Si raccomanda la visione di appunti, articoli, dispense, slide, video, libri e informazioni sulle lezioni reperibili nella piattaforma LOL dell'Università: <https://lol.unistrapg.it/moodle/login/index.php>.

Nel caso in cui le condizioni generali relative all'emergenza epidemiologica lo richiedano, saranno adottate modalità di didattica mista (che integrino l'insegnamento in presenza e quello a distanza) o modalità didattiche completamente a distanza, anche grazie alle piattaforme digitali a disposizione.

## **METODI DI ACCERTAMENTO**

---

Per accedere alle prove di valutazione tutti gli studenti (frequentanti e non frequentanti) dovranno obbligatoriamente iscriversi su LOL e su Esse3web. È raccomandata una regolare frequenza alle lezioni. L'esame è in forma orale e si propone di verificare non soltanto l'acquisizione delle conoscenze disciplinari, ma anche la capacità, da parte dello studente, di applicare tali conoscenze all'analisi dei prodotti audiovisivi.

**E' previsto un solo esonero scritto (facoltativo) al termine delle lezioni;** la data in cui si terrà sarà comunicata sul sito LOL (<https://lol.unistrapg.it/moodle/login/index.php>) dell'Università e durante lo svolgimento delle lezioni del primo modulo.

L'esonero scritto, della durata di 120 minuti, si compone di domande a risposta aperta, atte a verificare conoscenze e capacità applicative (esempi sono reperibili su LOL), e si baserà essenzialmente sui seguenti volumi/articoli e film:

- **A** – saggi/articoli/volumi:

1. A. Catolfi, E. Menduni, *Produrre tv, dallo studio televisivo a Internet*, Roma-Bari, Laterza, 2009 (\*\*)<sup>1</sup>;
2. Jay David, Bolter, *Plenitudine digitale. Il declino della cultura d'élite e lo scenario contemporaneo dei media*, Roma, Minimum Fax, 2020 (\*\*).
3. A. Catolfi, F. Giordano, G. Nencioni, *Le webseries italiane*, 2021.
4. M. B. Carbone, R. Fassone, *Il videogioco in Italia*, Mimesis, 2020.
5. Le slide del corso presenti su LOL.

- **B** - visione dei seguenti 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) *Tenet* (2020) o *Interstellar* (2014; 169) di Christopher Nolan; 7) *The Truman show*, Peter Weir, 1998, 103'; 8) *Ready Player One*, Steven Spielberg, 2018.

Gli studenti nell'esonero scritto dovranno saper analizzare e commentare tutti i film appena indicati.

**L'esame orale è obbligatorio** e riguarderà tutto il programma (cfr. "Testi e film di riferimento"). Per gli studenti che avranno sostenuto e superato l'esonero l'esame orale verterà soltanto sui testi e film non compresi nel programma verificato dall'esonero. Se non sarà possibile svolgere la prova scritta verrà effettuato solo l'esame orale.

---

<sup>1</sup> (\*) Disponibile in pdf su piattaforma LOL-webclass.

(\*\*) Disponibile anche in versione digitale (*epub* o *kindle*).

Altre informazioni sulle modalità d'esame saranno reperibili sul sito dell'insegnamento nella piattaforma LOL. I film saranno reperibili dopo le lezioni nella biblioteca del Dipartimento di Scienze umane e sociali presso la Palazzina Valitutti in Viale Carlo Manuali 3 (II piano). All'esame orale gli studenti dovranno portare copia del programma e tutti i volumi studiati (in cartaceo o in digitale).

Per gli studenti con DSA, la cui certificazione sia depositata presso la Segreteria Studenti, sono previste misure compensative e/o dispensative. Le richieste saranno valutate caso per caso allo scopo di adattare il programma e le modalità d'esame alle singole esigenze. A tal fine è necessario contattare il docente con congruo anticipo, anche mediante la Commissione disabilità e DSA

## TESTI E FILM DI RIFERIMENTO

---

---

### Per studenti frequentanti e non frequentanti

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

- Due saggi/articoli/volumi:

il primo scelto tra: Jay David, Bolter, *Plenitudine digitale. Il declino della cultura d'élite e lo scenario contemporaneo dei media*, Roma, Minimum Fax, 2020 (\*\*); A. Catolfi, *Old media, new media. Tecniche e teorie dai vecchi ai nuovi media*, Urbino, Quattroventi, 2005 (\*); S. Arcagni, *Visioni digitali, video, web e nuove tecnologie*, Torino, Einaudi, 2016 e *L'occhio della macchina*, Torino, Einaudi, 2018 (\*\*); W. Isaacson, *Gli innovatori*, Milano, Mondadori, 2014 (\*\*); V. Re (a cura di), *Streaming media. Distribuzione, circolazione, accesso*, Udine, Mimesis, 2017.

Il secondo scelto tra: A. Catolfi, E. Menduni, *Produrre tv, dallo studio televisivo a Internet*, Roma-Bari, Laterza, 2009 (\*\*); Ramon Lobato, *Netflix Nation. Geografia della distribuzione digitale*, Roma, Minimum Fax, 2020; Luca Barra, Fabio Guarnaccia, *Supertele. Come guardare la televisione*, Minimum Fax, 2021 (\*\*); H. Jenkins, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007 (disponibile in versione inglese kindle); G. Pescatore (a cura di), *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alla serie tv*, Roma, Carocci, 2018.

- Film:

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) *Tenet* (2020) o *Interstellar* (2014) di Christopher Nolan.

#### **II modulo – *La nuova narrazione mediale dal Post cinema, a You Tube, alle Web Series: crossmedialità, interattività, evoluzioni e rischi (realtà virtuale e aumentata, intelligenza artificiale, nuovi prototipi, libertà e controllo, gestione del tempo, utopie e distopie dal postumano, al cyberpunk a Black Mirror);***

- Due articoli/saggi/volumi:

Il primo a scelta tra : *L'Avventura – International Journal of Italian Film and Media Landscapes*, Anno 6, numero speciale 2020 *In cerca del reale* a cura di Antioco Floris e Marco Gargiulo, dicembre 2020 (<https://mulino.it/riviste/issn/2421-6496>) articolo a pp. 69-80 e altri due all'interno del volume della rivista a scelta degli studenti (\*\*); Antonio Catolfi, Federico Giordano, Giacomo Nencioni, *Le webseries italiane*, 2021; A. Catolfi, G. Nencioni, *Il comico tra cinema e nuovi media: dalla commedia all'italiana alle webseries*, in S. Covino e V. Faraoni, *Linguaggio e comicità, lingua, dialetti e mistilinguismo nell'intrattenimento comico italiano tra vecchi e nuovi media*, Bern, Peter Lang, 2016, pp. 139-160 (\*\*). + A. Catolfi, *Luoghi produttivi del 3D in Italia: Xilostudios*, in "Quaderni del CSCI", n.13, 2017, pp. 101-107; J. Meyrowitz, *Teoria del medium*, Franco Angeli, Milano, 2020; L. Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano, 2011;

Il secondo, scelto tra: F. Giordano, *Passami quel pixel per favore* in Aa. Vv. *L'altro volto del reale. Il virtuale nella comunicazione e nelle arti contemporanee*, Mimesis, 2020 + F. Giordano, *Touch me, hit me, kill me! Wearable, Haptic and Multisensorial Devices as Tools for a New Bodily Spectatorship* in A. Brodesco, F. Giordano (a cura di), *Body Images in the Postcinematic scenario. The Digitization of Body*, Mimesis International, 2017; G. Nencioni, *Lo specchio nero. Teoria, utopie e visioni distopiche dei media digitali*, Se.fa.p. libri Roma; A. Greenfield, *Tecnologie radicali*, Einaudi, 2017 (\*\*); Éric Sadin, *La siliconizzazione del mondo. L'irresistibile espansione del liberismo digitale*, Torino, Einaudi, 2016 (\*\*); E. Morozov, *Silicon Valley: i signori del silicio*, Torino, Boringhieri, 2017 (\*\*); E. Berger, *Accellerazione. Correnti utopiche da Dada alla CCRU*, Nero, Roma, 2021; V. Estremo, *Teoria del lavoro reputazionale. Saggio sul capitalismo artistico*, Milieu, Milano, 2020; S. Zuboff, *Il capitalismo della sorveglianza. Il futuro dell'umanità nell'era dei nuovi poteri*, Roma, Luiss, 2019 (\*\*); J. Lanier, *L'alba del nuovo mondo. Il futuro della realtà virtuale*, Milano, Il saggiatore, 2017 (\*\*); D. Lyon, *La cultura della sorveglianza*, Luiss, Roma, 2020; L. Manovich, *L'estetica dell'intelligenza artificiale*, Luca Sossella, Roma, 2020.

- Film: 1) *Quinto potere (Network)*, Sidney Lumet, 1976, 116'; 2) *The Truman show*, Peter Weir, 1998, 103'; 3) Una webseries a scelta fra: *Lost in Google*, *Freaks*, *Cafon Street*, *La festa triste*

### III modulo - Storia del computer e del videogioco, la cultura del software e la pubblicità

- Due saggi/volumi/articoli:

- Un volume a scelta tra: L. Manovich, *Software culturale*, Milano, Olivares, 2010; A. Antoniazzi, P. Antoniazzi, *Personal Computer*, Sandit, 2011; F. Carletti, *Non è nato in un garage*, Create Space, 2016; D. Casalegno, *Uomini e computer*, Hoepli, 2010 (\*\*); B. Bagnall, *Sulla cresta... del baratro: la spettacolare ascesa e caduta della Commodore*, Apulia Retrocomputing, 2016; Tomaso Walisser, Cecilia Botta, *Bit Pop Revolution. Gli hippy che inventarono il futuro*, Hoepli, 2014; F. Faggin, *Silicio*, Mondadori, Milano, 2019; L. Torvalds, *Rivoluzionario per caso*, Garzanti 2005.

- Un volume a scelta tra: M. Accordi Rickards, *Storia del videogioco*, Carocci (\*\*), + M. Accordi Rickards e F. Vannucchi, *Il videogioco. Mercato, giochi e giocatori*, Mondadori 2013 (pp. 25-100); R. Fassone, *Cinema e videogiochi*, Roma, Carocci, 2017; M. B. Carbone, R. Fassone, *Il videogioco in Italia*, Mimesis, 2020; A. Bon, *capitalismo e Candy Crush*, Nero, Roma, 2019; F. Giordano, *a Link to the Past. Metodi di preservazione, filologia, archiviazione nei musei italiani di settore*, in *La Valle dell'Eden*, n. 31, 2017 + F. Giordano, *Almost the Same Game. Video Game Documentality and Archivality*, in F. Giordano, B. Perron, *The Archives*, Mimesis International 2014, + F. Giordano, *l'archiviazione del videogioco*, in D. Cavallotti, D. Lotti, A. Mariani (a cura di) *Scrivere la storia, costruire l'archivio*, Meltemi, Roma, 2021.

- Film: 1) *Nirvana*, Gabriele Salvatores, 1997; 2) *The Commodore Wars*, T. Walliser, 2019; 3) *Ready Player One*, Steven Spielberg, 2018.

Per gli studenti non frequentanti è obbligatorio lo studio delle slide presenti nella piattaforma LOL. Gli studenti Erasmus dovranno contattare i docenti durante le lezioni o tramite le loro email (antonio.catolli(at)gmail.com; fedegiorda78(at)gmail.com).

### TESTI DI CONSULTAZIONE E APPROFONDIMENTO

---

- J. Lanier, *Dieci ragioni per cancellare subito i tuoi account social*, Il Saggiatore, 2018 (\*\*).
- T. Standage, *I tweet di Cicerone. I primi 2000 anni dei social media*, Torino, Codice, 2015 (\*\*);
- J. Lanier, *La dignità ai tempi internet*, Milano, Il Saggiatore, 2014 (\*\*);
- A.. Keen, *Dilettanti.com. Come la rivoluzione del Web 2.0 sta uccidendo la nostra cultura e distruggendo la nostra economia*, De Agostini, 2009.
- Mark Fisher, *Realismo capitalista*, Nero, Roma, 2018
- G. Caruso, R. Braga, *Piracy Effect*, Mimesis, Milano, 2013.
- D. Mazzocco, *Cronofagia. Come il capitalismo depreda il nostro tempo*, D editore, Roma, 2020;
- H. Gardner, K. Davis, *Generazione App*, Milano, Feltrinelli, 2014 (\*\*);
- McEwen, H. Cassimally, *L'internet delle cose*, Milano, Apogeo, 2014 (\*\*);

- S. Turkle, *Insieme ma soli*, Torino, Codice, 2012 (\*\*).

Ulteriori indicazioni saranno fornite dai docenti mediante la piattaforma LOL-Webclass e durante le lezioni.

## **ALTRE INFORMAZIONI**

---

Riferimenti dei docenti: antonio.catolfi(at)gmail.com; federico.giordano(at)unistrapg.it;. Collaborano con la cattedra: Stefano Paolillo – stefano.paolillo(at)libero.it. Per il ricevimento si prega di contattare i docenti via email.