



Università
per Stranieri
di Perugia

PROGRAMMA D'ESAME

Laurea: **Comunicazione internazionale e pubblicitaria (COMIP)**

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

Curriculum: **Pubblicitario**

Anno di corso: **III**

Semestre: **II**

Docenti:

Antonio Catolfi (3 CFU), Giacomo Nencioni (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**

Anno Accademico 2018-2019

PREREQUISITI

Nessun prerequisito.

OBIETTIVI FORMATIVI

Conoscenze e comprensione

- Acquisire solide conoscenze relative ai nuovi linguaggi mediali, i social network e 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 You Tube;
- comprendere le varie declinazioni del software culturale, tenendo conto anche delle influenze videoludiche tra cinema digitale, effetti speciali, televisione, video, reti e contenuti generati dagli utenti nel web (UGC);
- conoscere la narrazione e la produzione multimediale in relazione ai soggetti della produzione, alle pratiche e tecniche professionali del settore audiovisivo;

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.

CONTENUTO DEL CORSO

Il corso è quindi suddiviso in tre sezioni:

- I. *Il passaggio dei media alla cultura della convergenza digitale;*
- II. *La narrazione e la produzione crossmediale, dai fumetti alla tv digitale, You Tube e serie tv;*
- III. (modulo applicativo) *Il cinema digitale e lo sviluppo degli effetti speciali, l'immagine videoludica e la dominazione del software.*

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; 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 gli ecosistemi narrativi; 8. Facebook, Twitter, WhatsApp; Flickr e You Tube; 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) *Jobs*, Joushua Michael Stern, 2013, 121'; 8) *Hugo Cabret*, Martin Scorsese, 2011.

II modulo – La narrazione e la produzione crossmediale, dai fumetti alla tv digitale, You Tube e serie tv.

1. Produrre, assemblare, distribuire immagini nel digitale; 2. I soggetti della produzione; 3. La costruzione del video, ideazione e produzione; 4. La produzione video e le reti digitali di distribuzione; 5. I formati televisivi; 6. Il passaggio dal reality alla makeover television; 7. Le audience performative e i fan sul web; 8. La partecipazione e la produzione di nuovi contenuti; 9. La rivoluzione di You Tube nel contenuto video; 10. Nuove forme di racconto. Ecosistemi narrativi e audience diffuse. Dalle webseries al Brand Entertainment e alle serie tv di Netflix

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 (applicativo) - Il cinema digitale e lo sviluppo degli effetti speciali, l'immagine videoludica e la dominazione del software.

1. Software culturale; 2. L'immagine sintetica. Nuove tecnologie ed effetti digitali; 3. La color correction e l'evoluzione dei software; 4. Il racconto per immagini e il 3D cinematografico; 5. L'immagine videoludica; 6. Gamification; 7. Virtualizzazione del cinema e corpo digitale dell'attore; 8. Social network ed ecosistema mediale videoludico; 9. Videogiochi e cinema – da Matrix ad Assassin's Creed; 10. *Alice* di Tim Burton e l'ibridazione delle tecnologie al servizio del racconto

Film: 1) *Il signore degli anelli*, Peter Jackson, 2001, 171'; 2) *Resident Evil*, Paul W. S. Anderson, 2002, 100'; 3) *Avatar*, James Cameron, 2009, 162'; 4) *Alice in Wonderland*, Tim Burton, 2010, 108'; 5) *Mad Max: Fury Road*, George Miller, 2015, 120'.

METODI DIDATTICI

Studenti frequentanti

Lezioni frontali, 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.

Studenti non frequentanti

Sono previsti seminari/workshop/convegni nella seconda metà del semestre (date da definirsi che verranno comunicate su webclass durante il secondo semestre). Slide del corso reperibili su Webclass (obbligatorie).

Studenti frequentanti e non frequentanti

Si raccomanda la visione di appunti, articoli, dispense, slide e informazioni sulle lezioni reperibili sul sito Webclass dell'Università: <https://webclass.unistrapg.it/>.

MODALITA' DI VALUTAZIONE

Per accedere alle prove di valutazione tutti gli studenti (frequentanti e non frequentanti) dovranno obbligatoriamente iscriversi su Webclass 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 webclass (<https://webclass.unistrapg.it/>) dell'Università e durante lo svolgimento delle lezioni del primo modulo..

L'esonero scritto, della durata di 90/100', si compone di domande a risposta aperta, atte a verificare conoscenze e capacità applicative (esempi sono reperibili su webclass), e si baserà sui seguenti volumi/articoli e film:

- **A** – volumi/articoli:

- 1) A. 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) A. Catolfi, F. Giordano, *L'immagine videoludica*, Napoli, Ipermedium, 2015;
- 5) G. Pescatore (a cura di), *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alla serie tv*, Roma, Carocci, 2018.

- **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.

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.

Altre informazioni sulle modalità d'esame saranno reperibili sul sito dell'insegnamento webclass. 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.

TESTI E FILM DI RIFERIMENTO

Per studenti frequentanti e non frequentanti

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

- Due saggi/volumi:

- 1) A. 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, 2016; S. Arcagni, *Visioni digitali, video, web e nuove tecnologie*, Torino, Einaudi, 2016; W. Isaacson, *Gli innovatori*, Milano, Mondadori, 2014; V. Re (a cura di), *Streaming media. Distribuzione, circolazione, accesso*, Udine, Mimesis, 2017.
- 2) E. Menduni, G. Nencioni, M. Pannozzo, *Social Network*, Milano, Mondadori, 2011; in alternativa: G. Riva, *I social network*, Bologna, Il Mulino, 2016; F. Rampini, *Rete padrona*, Milano, Feltrinelli, 2014; H. 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*, Joushua Michael Stern, 2013, 121'; 8) *Hugo Cabret*, Martin Scorsese, 2011.

II modulo – La narrazione e la produzione crossmediale, dai fumetti alla tv digitale, You Tube e serie tv.

- Due saggi/volumi:

- 1) A. Catolfi, E. Menduni, *Produrre tv, dallo studio televisivo a Internet*, Roma-Bari, Laterza, 2009 e 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 (articolo disponibile su <http://www.gamejournal.it/issues/game-n-22013/vol-1-journal/>).

- 2) Un volume a scelta tra: G. Pescatore (a cura di), *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alla serie tv*, Roma, Carocci, 2018; E. Menduni, *Televisione e radio nel XXI secolo*, Roma, Bari, Laterza, 2017; E. Menduni, *Video storia. L'Italia e la tv 1975 – 2015*, Milano, Bompiani, 2018; V. Innocenti, M. Perrotta (a cura di), *Factual, reality, makeover, lo spettacolo della trasformazione nella televisione contemporanea*, Roma, Bulzoni, 2013; J. K. Chalaby, *L'era dei format, la svolta radicale dell'intrattenimento televisivo*, Roma, Minimum fax, 2017; J. Burgess, Joshua Green, *You Tube*, Milano, Egea, 2009; Amanda d. Lotz, *Post network, la rivoluzione della tv*, Roma, Minimu Fax, 2017; E. Negri, *La rivoluzione transmediale. Dal testo audiovisivo alla progettazione crossmediale di mondi narrativi*, Torino, Lindau, 2015.

- 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 - Il cinema digitale e lo sviluppo degli effetti speciali, l'immagine videoludica e la dominazione del software.

- Due saggi/volumi:

- 1) Un volume a scelta tra: A. Catolfi, F. Giordano, *L'immagine videoludica*, Napoli, Ipermedium, 2015; A. Brodesco, F. Giordano (edited by), *Body Images in the Post-Cinematic Scenario. The Digitization of the Bodies*, Udine, Mimesis, 2017; M. De Rosa, L. Fales (a cura di), *Media Archaeology. New Perspectives Across Digital Media and Audiovisual Arts*, Udine, Mimesis, 2017.
- 2) Un volume a scelta tra: C. Uva, *Il sistema Pixar*, Bologna, il Mulino, 2017; D. Gauntlett, *La società dei makers. La creatività dal fai date al web 2.0*, Venezia, Marsilio, 2013; F. Giordano and B. Perron (Eds.), *The archives, post cinema and video game between memory and the image of the present*, Mimesis International, 2014; L. Manovich, *Software culturale*, Milano, Olivares, 2010; C. Uva, *Cinema digitale, teorie e pratiche*, Firenze, Le Lettere, 2012; M. Salvador, *Il videogioco*, Brescia, La Scuola, 2013; AA. VV., *Rivoluzioni digitali e nuove forme estetiche*, "Imago, studi di cinema e media", n.3, Roma, Bulzoni, 2011; F. Alinovi, *Game Start. Strumenti per comprendere i videogiochi*, Milano, Springer Verlag, 2011.

- Film:

- 1) *Il signore degli anelli*, Peter Jackson, 2001, 171'; 2) *Resident Evil*, Paul W. S. Anderson, 2002, 100'; 3) *Avatar*, James Cameron, 2009, 162'; 4) *Alice in Wonderland*, Tim Burton, 2010, 108'; 5) *Mad Max: Fury Road*, George Miller, 2015, 120'.

Per gli studenti non frequentanti è obbligatorio lo studio delle slide presenti su webclass.

Gli studenti Erasmus dovranno contattare i docenti durante le lezioni o tramite le loro email.

TESTI DI CONSULTAZIONE E APPROFONDIMENTO

- 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;
- H. Gardner, K. Davis, *Generazione App*, Milano, Feltrinelli, 2014;
- A. McEwen, H. Cassimally, *L'internet delle cose*, Milano, Apogeo, 2014;
- S. Turkle, *Insieme ma soli*, Torino, Codice, 2012.

Ulteriori indicazioni saranno fornite dal docente mediante la piattaforma Webclass.

ALTRE INFORMAZIONI

Riferimenti dei docenti: antonio.catolfi(at)gmail.com; giacomo.nencioni(at)gmail.com

Collaborano con la cattedra:

Federico Giordano – fedegiorda(at)virgilio.it, Stefano Paolillo – stefano.paolillo(at)libero.it.