



Università  
per Stranieri  
di Perugia

## 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 (3 CFU), Giacomo Nencioni (3 CFU)**

**Anno Accademico 2020-2021**

SSD: **L-ART/06**

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

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

---

Nessun prerequisito.

---

## OBIETTIVI FORMATIVI

---

### Conoscenze e comprensione

- Acquisire solide conoscenze relative ai nuovi linguaggi mediali, 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 e saper applicare i concetti della gamification;
- 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, conoscere i metodi realizzazione di giochi urbani e serious game.

### 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 della gamification e 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 narrazione e la produzione crossmediale, dai fumetti alla tv digitale, You Tube e serie tv;*
- III. *L'immagine videoludica e la gamification, storia del computer e del videogioco, la cultura del software e la pubblicità: evoluzioni e rischi (VR, AR, nuovi prototipi, libertà e controllo, gestione del tempo).*

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, la pubblicità e gli ecosistemi narrativi; 8. Facebook, Twitter, WhatsApp, Instagram 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'.

### **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 nel mondo pubblicitario; 4. La produzione video e le reti digitali di distribuzione; 5. I formati televisivi e pubblicitari ; 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 e pubblicitario; 10. Nuove forme di racconto. Ecosistemi narrativi e audience diffuse. Dalle webseries al Brand Entertainment e alle serie tv di Netflix/Sky.

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) *EdTV*, Ron Howard, 1999, 122'; 7) *Reality*, Matteo Garrone, 116', 2012.

### **III modulo (applicativo)** - *L'immagine videoludica e la gamification, storia del computer e del videogioco, la cultura del software e la pubblicità: evoluzioni e rischi (VR, AR, nuovi prototipi, libertà e controllo, gestione del tempo).*

1. Software culturale; 2. Il metamedium, deep remixability, Alan Key, Ivan Sutherland, lo Xerox Parc; 3. La storia del pc, del videogioco, dei pionieri della cultura informatica; 4. Le professioni del videogioco e il campo pubblicitario; 5. L'immagine videoludica e la gamification; 6. I problemi del nuovo capitalismo legato alle tecnologie digitali: controllo, dominio, cronofagia, attenzione parziale; 7. Generi e videogioco: dal gioco di massa al serious game; 8. Game design, interattività e pubblicità; 9. Videogiochi e cinema; 10. Virtualizzazione, corpo digitale e postorganico, nuove interfacce corporee nel postcinema, VR e AR.

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, 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 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 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 (\*)<sup>1</sup>.
- 2) E. Menduni, G. Nencioni, M. Panno, *Social Network*, Milano, Mondadori, 2011;
- 3) A. Catolfi, E. Menduni, *Produrre tv, dallo studio televisivo a Internet*, Roma-Bari, Laterza, 2009 (\*\*)<sup>2</sup>;
- 4) A. Catolfi, Giordano (a cura di), *L'immagine videoludica*, Napoli, Ipermedium, 2015 (\*);
- 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) *Quinto potere (Network)*, Sidney Lumet, 1976, 116';
- 7) *The Truman show*, Peter Weir, 1998, 103';
- 8) *Ready Player One*, Steven Spielberg, 2018.

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

**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. 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

---

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

<sup>2</sup> \*\* Disponibile in epub e kindle.

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/volumi:

il primo scelto tra: A. Catolfi, *Old media, new media. Tecniche e teorie dai vecchi ai nuovi media*, Urbino, Quattroventi, 2005 (\*); 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 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: E. Menduni, G. Nencioni, M. Pannozzo, *Social Network*, Milano, Mondadori, 2011; Giovanni Boccia Artieri et al., *Fenomenologia dei social network : presenza, relazioni e consumi mediali degli Italiani online*, Milano, Guerini, 2017; G. Riva, *I social network*, Bologna, Il Mulino, 2017 (\*\*); F. Rampini, *Rete padrona*, Milano, Feltrinelli, 2014 (\*\*); H. Jenkins, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007 (disponibile in versione inglese kindle).

- 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'.

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

- Due saggi/volumi:

1. Il primo: A. Catolfi, E. Menduni, *Produrre tv, dallo studio televisivo a Internet*, Roma-Bari, Laterza, 2009 (\*\*). 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/> e su LOL-webclass\*).

2. Il secondo, scelto tra: 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 (\*\*). G. Nencioni, *Lo specchio nero. Teorie, utopie e visioni distopiche dei media digitali*, Roma, Se.Fa.P., 2017; 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 (\*\*); 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, Minimum Fax, 2017 (\*\*); A. Catolfi, *Luoghi produttivi del 3D in Italia: Xilostudios*, in "Quaderni del CSCI", n.13, 2017, pp. 101-107.

- 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) *EdTV*, Ron Howard, 1999, 122'.

**III modulo** - *L'immagine videoludica e la gamification, storia del computer e del videogioco, la cultura del software e la pubblicità: evoluzioni e rischi (VR, AR, nuovi prototipi, libertà e controllo, gestione del tempo)*

- Due saggi/volumi:

1. Un volume a scelta tra: dispensa del docente formata dalle slides reperibili nella piattaforma LOL-webclass; L. Manovich, *Software culturale*, Milano, Olivares, 2010; A. Greenfield, *Tecnologie radicali*, Einaudi, 2017 (\*\*); Éric Sadin, *La siliconizzazione del mondo. L'irresistibile espansione del liberismo digitale*, Torino, Einaudi, 2016 (\*\*); M. De Rosa, L. Fales, *Media Archaeology. New Perspectives*, Udine, Mimesis, 2020; Evgeny Morozov, *Silicon Valley: i signori del silicio*, Torino, Boringhieri, 2017 (\*\*); Stefano Quintarelli, *Capitalismo immateriale. Le tecnologie digitali e il nuovo conflitto sociale*, Torino, Bollati Boringhieri, 2019; Shoshana Zuboff, *Il capitalismo della sorveglianza. Il futuro dell'umanità nell'era dei nuovi poteri*, Roma, Luiss, 2019 (\*\*); Jaron Lanier, *L'alba del nuovo mondo. Il futuro della realtà virtuale*, Milano, Il saggiatore, 2017 (\*\*); AA.VV., *L'altro volto del reale. Il virtuale nella comunicazione e nelle arti contemporanee*, Mimesis, 2020.
2. Un volume a scelta tra: A. Catolfi, F. Giordano, *L'immagine videoludica*, Napoli, Ipermedium, 2015 (\*); Jane McGonigal, *La realtà in gioco*, Apogeo, Milano, 2011 (\*\*); V. Petrucci, *Il potere della gamification*, Franco Angeli, 2015 (\*\*); 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 (\*\*); R. Fassone, *Cinema e videogiochi*, Roma, Carocci, 2017; M. Accordi Rickards, *Storia del videogioco*, Carocci (\*\*); M. Accordi Rickards e F. Vannucchi, *Il videogioco. Mercato, giochi e giocatori*, Mondadori 2013 (pp. 25-100); 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; M. B. Carbone, R. Fassone, *Il videogioco in Italia*, Mimesis, 2019;

- 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.catolfi(at)gmail.com; fedegiorda78(at)gmail.com; giacomo.nencioni(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 (\*\*);
- 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;

giacomo.nencioni(at)gmail.com. Collaborano con la cattedra: Stefano Paolillo – stefano.paolillo(at)libero.it.