



Università
per Stranieri
di Perugia

Anno Accademico 2022-2023

PROGRAMMA D'ESAME

Laurea: **Comunicazione Internazionale e Pubblicitaria**
Insegnamento: **Linguaggi e tecniche dei media digitali e Laboratorio di social media management**

Anno di corso: **II**

Semestre: **II**

Docenti: **Antonio Catolfi** (4,5 cfu, 30 ore), **Federico Giordano** (4,5 cfu, 30 ore), **Giacomo Nencioni** (3 cfu, 20 ore)

SSD: **L-ART/06**

CFU: **12**

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**

N.B.: l'insegnamento è così composto: Linguaggi e tecniche dei media digitali (9 CFU) + Laboratorio di social media management (3 CFU; programma a parte).

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 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 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 tra cinema digitale, effetti speciali, televisione, video, pubblicità, reti e contenuti generati dagli utenti nel web (UGC);
- capire il concetto di medium e nuovo medium;
- comprendere la storia del computer e la cultura hacker;
- conoscere le forme della tecnologia radicale, le interfacce e i prototipi innovativi sperimentati dai creatori di contenuti mediali (Disney, MIT, Microsoft);
- conoscere opportunità e rischi dietro ai nuovi media: la cronofagia, le nuove forme di attivismo digitale e i pensieri utopici e distopici ad esse connesse, il software libero, il controllo;
- comprendere il legame fra arte, media e tecnologia attraverso l'intelligenza artificiale e la cultura algoritmica.

- conoscere la narrazione e la produzione multimediale in relazione ai soggetti della produzione, alle pratiche e tecniche professionali del settore audiovisivo e pubblicitario;

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.
- sapere analizzare e costruire una proposta di media digitali con senso critico e con consapevolezza del processo digitale e algoritmico alla sua base e dei problemi etici che comporta.
- sapere immaginare un prodotto artistico in ambito mediale che usi le nuove forme tecnologiche.

CONTENUTO DEL CORSO

Il corso è suddiviso in due parti:

I. *Il passaggio dei media alla cultura della convergenza digitale. Il racconto per immagini e la produzione crossmediale, dai fumetti alla tv digitale, cinema, You Tube e serie tv.* La prima parte sarà tenuta dal Prof. Antonio Catolfi.

II. *Postcinema, computer, cultura del software ed etica hacker: dallo Xerox Park, all'MIT, ad Apple e Microsoft. La narrazione mediale contemporanea, il nuovo modo di fruire i media, le nuove interfacce medialità e il loro uso artistico. Rischi e opportunità sociali: cronofagia, algoritmi e IA, realtà virtuale.* La seconda parte sarà condotta dal Prof. Federico Giordano.

Nel dettaglio durante il corso saranno sviluppati i seguenti argomenti:

I modulo - *Il passaggio dei media alla cultura della convergenza digitale. Il racconto per immagini e la produzione crossmediale, dai fumetti alla tv digitale, cinema, You Tube e serie tv.*

1. Introduzione al linguaggio cinematografico. Old media e new media. I principi dei nuovi media; 2. Dalla fotografia al cinema digitale; 3. La narrazione per immagini in rete, 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. 11. Produrre, assemblare, distribuire immagini nel digitale e i soggetti della produzione; 12. I formati televisivi e pubblicitari; 13. Le audience performative e i fan sul web; La partecipazione e la produzione di nuovi contenuti; 14. La rivoluzione di You Tube nel contenuto video e pubblicitario; 15. Nuove forme di racconto. Ecosistemi narrativi e audience diffuse. Dalle webseries al Brand Entertainment e alle serie tv di Netflix/Sky/Amazon.

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. 8) *Quinto potere (Network)*, Sidney Lumet, 1976, 116'; 9) *The Truman show*, Peter Weir, 1998, 103'; 10) *Reality*, Matteo Garrone, 116', 2012.

II modulo – *Postcinema, computer, cultura del software ed etica hacker: dallo Xerox Park, all'MIT, ad Apple e Microsoft. La narrazione mediale contemporanea, il nuovo modo di fruire i media, le nuove interfacce medialità e il loro uso artistico. Rischi e opportunità sociali: cronofagia, algoritmi e IA, realtà virtuale.*

1. Il concetto di medium e i nuovi media; media, postmedia, postcinema 2. Software culturale, il metamedium e la deep remixability. 3. La storia del pc e dei pionieri della cultura informatica. Le origini e i mainframes 4. Alan Key, Ivan Sutherland, lo Xerox Parc 5. I principali attori della rivoluzione informatica 6. La costruzione del computer come medium, l'etica hacker e i rapporti con la società: dalle origini all'MIT alla West Coast e alla Silicon Valley 7. La Olivetti e il primo computer italiano 7. Il software libero, open source, coyleft, pirateria etica 8. I problemi del nuovo capitalismo legato alle tecnologie digitali: cronofagia e attenzione parziale 7. La società del controllo e le tecnologie radicali 8. Il cyberpunk e le visioni distopiche nel cinema e nelle serie tv 9. I prototipi mediali e le nuove interfacce presso i laboratori di ricerca delle grandi istituzioni mediali: MIT, Disney, Microsoft 10. Nuove forme del paesaggio mediale: mappe e paesaggi virtuali 11. Realtà aumentata e realtà virtuale 13. Attivismi e media: partecipazione/produzione dal basso di nuovi contenuti, etica hacker, accelerazionismo, Anonymous e Luther Blisseth, postumanesimo e transumanesimo 14. Estetica, arte e nuove tecnologie: networking, NFT, meme 15. Algoritmi, intelligenza artificiale e cultura algoritmica: media e arte

Film: 1) *War Games*, J. Badham, 1983; 2) *I pirati della Silicon Valley*, M. Burke, 2000; 3) *Commodore Wars*, Tomaso Walliser, 2019.

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

È 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 (**)¹;
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 (a cura di), *La narrazione per immagini in rete. Produzioni dell'audiovisivo nelle architetture dei media digitali*, Reggio Calabria, Città del Sole, 2021.
4. V. Estremo, F. Giordano, M. T. Soldani, *Cronofagia e media*, 2023
5. S. Levy, *Hackers. Gli eroi della rivoluzione informatica*, Shake, Milano, 2021
6. 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'.

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.

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 per le differenze e l'inclusione (differenze-inclusione@unistrapg.it).

TESTI E FILM DI RIFERIMENTO

Per studenti frequentanti e non frequentanti

I modulo - *Il passaggio dei media alla cultura della convergenza digitale. Il racconto per immagini e la produzione crossmediale, dai fumetti alla tv digitale, cinema, You Tube e serie tv.*

- Tre saggi/articoli/volumi:

i primi due sono: Antonio Catolfi (a cura di), *La narrazione per immagini in rete. Produzioni dell'audiovisivo nelle architetture dei media digitali*, Reggio Calabria, Città del Sole, 2021; Jay David Bolter, *Plenitudine digitale. Il declino della cultura d'élite e lo scenario contemporaneo dei media*, Roma, Minimum Fax, 2020 (**); in alternativa possono essere sostituiti dai seguenti volumi: 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 o *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.

¹ (*) Disponibile in pdf su piattaforma LOL-webclass.

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

Il terzo: A. Catolfi, E. Menduni, *Produrre tv, dallo studio televisivo a Internet*, Roma-Bari, Laterza, 2009 (**); in alternativa può essere sostituito con uno dei seguenti: 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.

- Le slide presenti su LOL.

- 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 – *Postcinema, computer, cultura del software ed etica hacker: dallo Xerox Park, all'MIT, ad Apple e Microsoft. La narrazione mediale contemporanea, il nuovo modo di fruire i media, le nuove interfacce medialità e il loro uso artistico. Rischi e opportunità sociali: cronofagia, algortimi e IA, realtà virtuale.*

Tre volumi:

- 1) V. Estremo, F. Giordano, M. T. Soldani, *Cronofagia e media*, 2023 (**)
- 2) 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 (**); A. Di Corinto, T. Tozzi, *Hacktivism. La libertà nella maglie della rete*, Manifestolibri, Roma, 2002; S. Levy, *Hackers. Gli eroi della rivoluzione informatica*, Shake, 2021 (**); 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; Pier Giorgio Perotto, *P101. Quando l'Italia inventò il computer*, Edizioni di Comunità, 2020 (**) + F. Faggin, *Silicio*, Mondadori, Milano, 2019 (**); L. Torvalds, *Rivoluzionario per caso*, Garzanti, Milano, 2005.
- 3) Un volume a scelta tra: A. Bown, *Capitalismo e Candy Crush*, Nero, Roma, 2019 (**); A. Casilli, *Schiavi del clic*, Feltrinelli, Milano, 2020 (**); V. Estremo, *Teoria del lavoro reputazionale. Saggio sul capitalismo artistico*, Milieu, 2020 (**); A. Greenfield, *Tecnologie radicali*, Einaudi, Torino, 2017 (**); L. Balistrieri, *Le piattaforme mondo*, Luiss, Roma, 2021 (**); J. Bridle, *Nuova era oscura*, Nero, Roma, 2019 (**); V. Codeluppi, *Il tramonto della realtà. Come i media stanno trasformando le nostre vite*, Carocci, Roma, 2020 (**) + G. Nencioni, *Lo specchio nero*, Sefap, Roma, 2017; E. Sadin, *La siliconizzazione del mondo*, Einaudi, Torino, 2018 (**); F. Latrive, *Sul buon uso della pirateria*, DeriveApprodi, Roma, 2005; L. Lessig, *Cultura libera*, Apogeo, Milano, 2004; Andrea Pinotti, *Alla soglia dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*, Einaudi, Torino, 2021 (**); R. Eugeni, *Capitale algoritmico*, Morcelliana, Brescia, 2021 (**); T. Bazzichelli, *Networking. La rete come arte*, Costa & Nolan (*), Milano, 2006; D. Lyon, *La cultura della sorveglianza*, Luiss, Roma, 2020 (**); F. Giordano, *Il mattone sudato*, Città del Sole, Reggio Calabria, 2021 (pp. 120-180) + F. Giordano, *L'MIT e l'uso didattico di media e gaming. Il Comparative Media Studies, MIT MEDIA LAB e i programmi correlati a confronto con le esperienze italiane*, in "Horti Hesperidum" 2022 (*) + F. Giordano "Passami quel pixel, per favore!" Il nuovo realismo della realtà aumentata alla prova del videogame", in C. Dalpozzo, F. Negri, A. Novaga, *L'altro volto del reale. Il virtuale nella comunicazione e nelle arti contemporanee*, Mimesis, 2020 (*); A. Lolli, *La guerra dei meme*, effequ, Firenze, 2020 (**); L. Manovich, *L'estetica dell'intelligenza artificiale*, Luca Sossella, Roma, 2020 (**); M. Deseriis, G. Marano, *Net.Art. L'arte della connessione*, Shake, Milano; D. Quaranta, *Media, New Media, Postmedia*, Postmedia Books, Milano, 2018 (**); D. Quaranta, *Surfing con Satoshi. Arte, blockchain e NFT*, Postmedia Books, Milano, 2021 (**).

- Le slide presenti su LOL;

Film: 1) *War Games*, J. Badham, 1983 2) *I pirati della Silicon Valley*, M. Burke, 2000 3) *Commodore Wars*, Tomaso Walliser, 2019.

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.

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 per le differenze e l'inclusione (differenze-inclusione@unistrapg.it).

TESTI DI CONSULTAZIONE E APPROFONDIMENTO

- A. Alter, *Irresistibile. Come dire no alla schiavitù della tecnologia*, Giunti, Milano, 2017.
- S. Arcagni, *Storytelling digitale*, Luiss, Roma, 2021 (**).
- A. Barale, *Arte e intelligenza artificiale*, Jaka Book, Milano, 2020.
- E. Berger, *Accelerazione. Correnti utopiche da Dada alla CCPU*, Nero, Roma, 2021 (**).
- A. Blum, *Tubi. Viaggi al centro di Internet*, Minimum Fax, Roma, 2021 (**).
- M. Canducci, *Vite Aumentate. Le tecnologie e il futuro che ci aspetta*, Franco Angeli, Milano, 2021 (**).
- S. Capolupo, *Tecnofobia. Perché Internet ci terrorizza*, El Doctor Sax, Valencia, 2021.
- A. Elliot, *La cultura dell'intelligenza artificiale*, Codice, Torino, 2021 (**).
- S. Fadda, *Media e arte*, Franco Angeli, Milano, 2020.
- R. Grusin, *Radical Mediation. Cinema, estetica e tecnologie digitali*, Pellegrini, Cosenza, 2017.
- J. Lanier, *Dieci ragioni per cancellare subito i tuoi account social*, Il Saggiatore, 2018 (**).
- J. Lanier, *L'alba del nuovo tutto. Il futuro della realtà virtuale*, Il Saggiatore, Milano, 2019 (**).
- 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 (**).
- M. Mancuso, *Arte, tecnologia e scienza*, Mimesis, Milano, 2018 (**).
- K. D. Mitnick, *L'arte dell'inganno I consigli dell'hacker più famoso del mondo*, Feltrinelli, Milano, 2013.
- D. Rushkoff, *Team Human*, Ledizioni, 2020 (**).
- A. Keen, *Dilettanti.com. Come la rivoluzione del Web 2.0 sta uccidendo la nostra cultura e distruggendo la nostra economia*, De Agostini, 2009.
- M. Fisher, *Realismo capitalista*, Nero, Roma, 2018 (**).
- Ippolita, *Etica hacker e anarco capitalismo*, Milieu, 2019.
- Ippolita, *Anime elettriche*, Jaka Book Milano, 2018 (**).
- G. Caruso, R. Braga, *Piracy Effect*, Mimesis, Milano, 2013.
- D. Rushkoff, *Programma o sarai programmato*, Postmediabooks, Milano, 2012 (**).
- 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 (**).
- A. Trocchi, *Internet mon amour*, CIRCE, 2019 (*).
- Wu Ming 1, *La Q di complotto*, Alegre, 2021 (**).

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.