



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**

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

SSD: **L-ART/06**

CFU: **9**

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 2012-2013

PREREQUISITI

Ottima conoscenza della lingua italiana.

OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso di Linguaggi e tecniche dei media digitali per l'anno accademico 2011/2012 prenderà in esame principalmente i nuovi linguaggi mediali, la digitalizzazione e la convergenza in relazione ai social network, al software culturale e al racconto per immagini in ambito crossmediale. Il corso è suddiviso in tre parti: **I modulo** - Old media/new media: cosa rimane dei vecchi media nell'era digitale; **II modulo** - Il racconto per immagini dal cinema e tv digitale alle reti dei social network; **III modulo** - esercitazioni e seminari - Il mondo dei media dominato dal software. I primi due moduli saranno tenuti dal Prof. Antonio Catolfi e dai collaboratori alla cattedra. Il terzo modulo sarà tenuto dal dott. Federico Giordano e dai collaboratori alla cattedra.

CONTENUTO DEL CORSO

In particolare, saranno sviluppati, nell'ordine, i seguenti temi:

I modulo - Old media/new media: cosa rimane dei vecchi media: i principi ispiratori dei nuovi media; il passaggio dall'analogico al digitale; nuovi linguaggi all'orizzonte; dal broadcasting alla tv digitale; reti e centri di ricerca; la cultura della convergenza; multimedialità; ibridazione e personalizzazione dei media; il processo produttivo video e le professioni dell'audiovisivo.

II modulo – Il racconto per immagini dal cinema e tv digitale alle reti dei social network: produrre e assemblare immagini nel digitale; mestieri e processi innovativi; dallo studio tv a YouTube; la narrazione cross mediale; dal contenuto tv tradizionale al prodotto seriale cross mediale; reti e web 2.5; Facebook, Twitter, MySpace; le culture visuali dei social network; cinema e tv digitali, HD e 3D; la nuova Imago e le forme estetiche del digitale.

III modulo - esercitazioni e seminari - Il mondo dei media dominato dal software: meta medium; software culturale; composizione 3D; regista e designer; visual effects; il remix; cinema-arte e post web 2.5; filming the game; playing the film; l'immagine videoludica.

METODI DIDATTICI

Lezioni frontali, visione e discussione dei film presenti in bibliografia con esperti del settore e i collaboratori alla cattedra. Sono previste esercitazioni pratiche con professionisti durante lo svolgimento delle lezioni. Appunti e informazioni sulle lezioni saranno reperibili sul sito webclass dell'Università:
<http://elearning.unistrapg.it/webclass>.

TIPO DI ESAME

L'esame è in forma orale. E' previsto un solo esonero scritto (facoltativo) al termine delle lezioni. 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".

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) Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007 (prefazione, introduzione, cap. 1, 2, 3, 4, 6, conclusione);
- 3) AA. VV., *Rivoluzioni digitali e nuove forme estetiche*, "Imago, studi di cinema e media", n.3, 2011, Bulzoni, Roma.
- 4) Antonio Catolfi, Enrico Menduni, *Produrre tv, dallo studio televisivo a Internet*, Roma-Bari, Laterza, 2009;
- 5) Francesco Alinovi, *Game Start. Strumenti per comprendere i videogiochi*, Milano, Springer Verlag, 2011;

- B - 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) *Avatar*, James Cameron, 2009, 162'; 7) *Network (Quinto potere)*, Sidney Lumet, 1976, 116'; 8) *Videodrome*, David Cronenberg, 1983, 87'; 9) *The Truman show*, Peter Weir, 1998, 103'; 10) *The Social network*, David Fincher, 2010, 121'; 11) *Hugo Cabret*, Martin Scorsese, 2011, 126';

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 presso la biblioteca del Dipartimento di Scienze del Linguaggio presso la Palazzina Valitutti (II piano) in Via XIV Settembre. All'esame orale gli studenti dovranno portare copia del programma e tutti i volumi studiati.

TESTI E FILM DI RIFERIMENTO

Volumi e film per studenti frequentanti e non frequentanti:

- I modulo: Old media/new media: cosa rimane dei vecchi media

- Due volumi:

A) Antonio Catolfi, *Old media, new media. Tecniche e teorie dai vecchi ai nuovi media*, Urbino, Quattroventi, 2005 (in alternativa: Enrico Menduni, *I media digitali. Tecnologie, linguaggi, usi sociali*, Roma-Bari, Laterza, 2008).

B) Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007 (introduzione, cap.1, 2, 3, 4, 5, 6, conclusione); in alternativa: Federico Zecca, a cura di, *Il cinema della convergenza*, industria, racconto, pubblico, Udine, Mimesis, 2012).

- 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) *Avatar*, James Cameron, 2009, 162'.

- II modulo – Il racconto per immagini dal cinema e tv digitali alle reti dei social network

- Due volumi:

A) Antonio Catolfi, Enrico Menduni, *Produrre tv, dallo studio televisivo a Internet*, Roma-Bari, Laterza, 2009 (in alternativa: Jean Burgess, Joshua Green, *YouTube*, Milano, Egea, 2009 o Enrico Menduni, *La grande accusata. La televisione nei romanzi e nel cinema*, Bologna, Archetipo, 2012).

B) AA. VV., *Rivoluzioni digitali e nuove forme estetiche*, "Imago, studi di cinema e media", n.3, 2011, Bulzoni, Roma; ovvero E. Menduni, G. Nencioni, M. Pannozzo, *Social Network*, Milano, Mondadori, 2011.

- Film: 1) *Network* (Quinto potere), Sidney Lumet, 1976, 116'; 2) *Videodrome*, David Cronenberg, 1983, 87'; 3) *The Truman show*, Peter Weir, 1998, 103'; 4) *The Social network*, David Fincher, 2010, 121'; 5) *Hugo Cabret*, Martin Scorsese, 2011, 126'.

- III modulo – Esercitazioni e seminari - Il mondo dei media dominato dal software

- Due volumi:

A) Lev Manovich, *Software culturale*, Milano, Olivares, 2010;

B) Francesco Alinovi, *Game Start. Strumenti per comprendere i videogiochi*, Springer Verlag, 2011 (in alternativa: Henry Jenkins, *Fan, Blogger Videogamers*, Milano, Franco Angeli, 2008).

- Film: 1) *War Games*, John Badham, 1983, 114'; 2) *Total Recall*, Paul Verhoeven, 1990, 109'; 3) *Tron*, Steven Lisberger, 1982, 96'; 4) *Tron Legacy*, Joseph Kosinsky, 2010, 127'; 5) *eXistenZ*, David Cronenberg, 1999, 97'; 6) *Vola, Vola*, Berardo Carboni, 2009, 90'; 7) *Nirvana*, Gabriele Salvatores, 1997, 111';

TESTI DI CONSULTAZIONE E APPROFONDIMENTO

- Sherry Turkle, *Insieme ma soli. Perché ci aspettiamo sempre più dalla tecnologia e sempre meno dagli altri*, Codice, Torino, 2012;

- Kristin Thompson, *Storytelling. Forme del racconto tra cinema e televisione*, Soveria Mannelli, Rubbettino, 2012

- Enrico Menduni, *La grande accusata. La televisione nei romanzi e nel cinema*, Bologna, Archetipo, 2012;

- Maria Luisa Palumbo, *Paesaggi sensibili*, Palermo, Duepunti Edizioni, 2012;

- "Bianco e Nero", n. 564, 2010, *Filming the game/Playing the film*.

- 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;

- Pietro Montani, *L'immaginazione intermediale*, Roma-Bari, Laterza, 2010;

- 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;

- Jean Burgess, Joshua Green, *YouTube*, Milano, Egea, 2009;

- Guglielmo Pescatore, Veronica Innocenti, *Le nuove forme della serialità televisiva*, Bologna, Archetipo, 2008;

- 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 Paccagnella, *Open access*, Bologna, Il Mulino, 2010;

- 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;

- Aldo Grasso, Massimo Scaglioni (a cura di), *Televisione convergente*, Link ricerca – RTI, Milano, 2010;

- Marc Valleur, Jean-Claude Matysiak, *Sesso, passione e videogiochi. Le nuove forme di dipendenza*, Torino, Bollati Boringhieri, 2004;
- Tiziano Bonini, *Così lontano, così vicino. Tattiche mediali 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. Perustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Roma-Bari, Laterza, 2010;
- Pierre Sorlin, *Estetiche dell'audiovisivo*, Scandicci, La Nuova Italia, 1997;
- 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;
- Gino Roncaglia, *La quarta rivoluzione*, Roma-Bari, Laterza, 2010;
- 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;
- Francesco Antinucci, *Parola e immagine. Storia di due tecnologie*, Roma-Bari, Laterza, 2011;
- Andrea Miconi, *Reti. Origini e struttura della network society*, Roma-Bari, Laterza, 2011;
- Aldo Grasso, Massimo Scaglioni (a cura di), *Televisone convergente. La tv oltre il piccolo schermo*, Link, Milano, RTI, 2010;
- 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;
- Marc Augé, *Che fine ha fatto il futuro?*, Milano, Elèuthera, 2009;
- Luciano Petullà, Davide Borrelli, *Il videofonino*, Roma, Meltemi, 2007;
- 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 televisione*, Pisa, Felici Editore, 2009;

ALTRE INFORMAZIONI

Riferimenti dei docenti: Antonio Catolfi – [antonio.catolfi\(at\)unistrapg.it](mailto:antonio.catolfi(at)unistrapg.it); Federico Giordano – [fedegiorda\(at\)virgilio.it](mailto:fedegiorda(at)virgilio.it);

Cultori della materia: Roberto Sadun – [rosadun\(at\)yahoo.it](mailto:rosadun(at)yahoo.it); Stefano Paolillo – [stefano.paolillo\(at\)libero.it](mailto:stefano.paolillo(at)libero.it).