



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**

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 2013-2014**

## PREREQUISITI

---

Ottima conoscenza della lingua italiana.

## OBIETTIVI FORMATIVI

---

Il corso di Linguaggi e tecniche dei media digitali per l'anno accademico 2013/2014 prenderà in esame principalmente i nuovi linguaggi medial, la digitalizzazione e la convergenza in relazione ai social network, al software culturale e al racconto per immagini in ambito crossmediale tenendo conto anche delle influenze videoludiche.

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, l'immagine videoludica.

## 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, l'immagine videoludica:** meta medium; software culturale; composizione 3D; regista e designer; visual effects; il remix, la realtà aumentata; 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) E. Menduni, G. Nencioni, M. Pannoizzo, *Social Network*, Milano, Mondadori, 2011;
- 4) Antonio Catolfi, Enrico Menduni, *Produrre tv, dallo studio televisivo a Internet*, Roma-Bari, Laterza, 2009;
- 5) Antonio Catolfi, Federico Giordano, *L'immagine videoludica*, Napoli, Ipermedium, 2013;

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

B) E. Menduni, G. Nencioni, M. Pannoio, *Social Network*, Milano, Mondadori, 2011 oppure AA. VV., *Rivoluzioni digitali e nuove forme estetiche*, "Imago, studi di cinema e media", n.3, 2011, Bulzoni, Roma;  
- 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, l'immagine videoludica

- Due volumi:

A) Antonio Catolfi, Federico Giordano, *L'immagine videoludica*, Napoli, Ipermedium, 2013; in alternativa Lev Manovich, *Software culturale*, Milano, Olivares, 2010;

B) Henry Jenkins, *Fan, Blogger Videogamers*, Milano, Franco Angeli, 2008 in alternativa Francesco Alinovi, *Game Start. Strumenti per comprendere i videogiochi*, Springer Verlag, 2011;  
- Film: 1) *War Games*, John Badham, 1983, 114'; 2) *Total Recall*, Paul Verhoeven, 1990, 109'; 3) *Tron*, Steven Lisberger, 1982, 96'; o *Tron Legacy*, Joseph Kosinsky, 2010, 127'; 4) *Inception*, C. Nolan, 2010, 148'; 5) *eXistenZ*, David Cronenberg, 1999, 97'; 6) *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), *Televisione 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 e televisione*, Pisa, Felici Editore, 2009;

## ALTRE INFORMAZIONI

---

Riferimenti del docente: Antonio Catolfi – antonio.catolfi(at)unistrapg.it; collaborano con la cattedra: Giacomo Nencioni – giacomo.nencioni(at)gmail.com; Roberto Sadun – rosadun(at)yahoo.it; Stefano Paolillo – stefano.paolillo(at)libero.it.