



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 (8 CFU) , Giacomo Nencioni (1 CFU)**

SSD: **L-ART/06**

CFU: **9 (8+1)**

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 2015-2016

PREREQUISITI

Ottima conoscenza della lingua italiana.

OBIETTIVI FORMATIVI

L'insegnamento di Linguaggi e tecniche dei media digitali, per l'anno accademico 2015/2016, prenderà in esame i nuovi linguaggi medial, i social network, il passaggio dei media alla cultura della convergenza digitale, il racconto per immagini in ambito crossmediale dalla televisione a You Tube, il software culturale tenendo conto anche delle influenze videoludiche tra cinema digitale, effetti speciali, televisione, reti e contenuti generati dagli utenti nel web.

Il corso è suddiviso in tre sezioni: I modulo – *Il passaggio dei media alla cultura della convergenza digitale*; II modulo – *La narrazione e la produzione crossmediale, dalla tv digitale a You Tube*; III modulo – *Il cinema digitale e lo sviluppo degli effetti speciali, l'immagine videoludica e la dominazione del software*.

CONTENUTO DEL CORSO

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; 8. Facebook, Twitter, WhatsApp; Flickr e You Tube; 10. Broadcast yourself.

- 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, dalla tv digitale a You Tube.

1. Produrre, assemblare, distribuire immagini nel digitale; 2. I soggetti della produzione – le professioni; 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 e 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. Dalle webseries al Brand Entertainment

- 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.

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. Ludicizzazione e corpo digitale; 8. Social network e sistema videoludico; 9. Videogiochi e cinema – da Matrix ad Avatar; 10. Alice di Tim Burton;

- Film: 1) *Il signore degli anelli*, Peter Jackson, 2001, 171'; 2) *Avatar*, James Cameron, 2009, 162'; 3) Alice di Tim Burton; 4) *Tron*, Steven Lisberger, 1982, 96'; 5) *Tron Legacy*, Joseph Kosinsky, 2010, 127'; 6) *Nirvana*, Gabriele Salvatores, 1997, 111'; 7) *Scott Pilgrim vs. the World*, Edgar Wright, 2010, 112';

METODI DIDATTICI

Studenti frequentanti: lezioni frontali, 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: è previsto un seminario/workshop/convegno nella seconda metà del semestre (data da definirsi).

Studenti frequentanti e non frequentanti: appunti, slide e informazioni sulle lezioni saranno reperibili sul sito webclass dell'Università: <http://elearning.unistrapg.it/webclass>.

Tutti gli studenti per sostenere l'esame dovranno obbligatoriamente iscriversi su webclass e ssweb.

Per ogni eventuale domanda sul programma scrivere sempre ai docenti: [antonio.catolfi\(at\)unistrapg.it](mailto:antonio.catolfi(at)unistrapg.it); [giacomo.nencioni\(at\)gmail.com](mailto:giacomo.nencioni(at)gmail.com).

TIPO DI ESAME

L'esame è in forma orale. 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".

E' previsto un solo esonero scritto (facoltativo) al termine delle lezioni.

L'esonero scritto si baserà sui seguenti volumi e film:

- **A** – volumi:

- 1) A. Catolfi, *Old media, new media. Tecniche e teorie dai vecchi ai nuovi media*, Urbino, Quattroventi, 2005
- 2) E. Menduni, G. Nencioni, M. Pannoizzo, *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) 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, (disponibile su <http://www.gamejournal.it/issues/game-n-22013/vol-1-journal/>);

-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.

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 nella biblioteca del Dipartimento di Scienze umane e sociali presso la Palazzina Valitutti (II piano) in Viale Carlo Manuali 3. 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: *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, 2014 oppure W. Isaacson, *Gli innovatori*, Milano, Mondadori, 2014.

2) E. Menduni, G. Nencioni, M. Pannoizzo, *Social Network*, Milano, Mondadori, 2011 in alternativa: F. Rampini, *Rete padrona*, Milano, Feltrinelli, 2014 oppure 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*, Joshua Michael Stern, 2013, 121'; 8) *Hugo Cabret*, Martin Scorsese, 2011.

II modulo: *La narrazione e la produzione crossmediale, dalla tv digitale a You Tube.*

- Due saggi/volumi:

1) A. Catolfi, E. Menduni, *Produrre tv, dallo studio televisivo a Internet*, Roma-Bari, Laterza, 2009 e A. Catolfi, E. Menduni (2013). *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: V. Innocenti, M. Perrotta (a cura di), *Factual, reality, makeover, lo spettacolo della trasformazione nella televisione contemporanea*, Roma, Bulzoni, 2013; M. Fanchi, *L'audience*, Roma-Bari, Laterza, 2014; E. Menduni, *La grande accusata. La televisione nei romanzi e nel cinema*, Bologna, Archetipo, 2012; Luca Barra, *Palinsesto. Storia e tecniche della programmazione televisiva*, Roma-Bari, Laterza, 2015; H. Jenkins, S. Ford, J. Green, *Spreadable media. I media tra condivisione, circolazione, partecipazione*, Milano, Apogeo, 2013; J. Burgess, Joshua Green, *YouTube*, Milano, Egea, 2009.

- 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) A. Catolfi, F. Giordano, *L'immagine videoludica*, Napoli, Ipermedium, 2015;

2) Un volume a scelta tra: D. Gauntlett, *La società dei makers. La creatività dal fai date al web 2.0*, Venezia, Marsilio, 2013; *The archives, post cinema and video game between memory and the image of the present*, edited by F. Giordano and B. Perron, Mimesis International, 2014; Lev Manovich, *Software culturale*, Milano, Olivares, 2010; C. Uva, *Cinema digitale, teorie e pratiche*, Firenze, Le Lettere, 2012; Mauro Salvador, *Il videogioco*, Brescia, La Scuola, 2013; AA. VV., *Rivoluzioni digitali e nuove forme estetiche*, "Imago, studi di cinema e media", n.3, 2011, Roma, Bulzoni; F. Alinovi, *Game Start. Strumenti per comprendere i videogiochi*, Milano, Springer Verlag, 2011.

- Film: 1) *Il signore degli anelli*, Peter Jackson, 2001, 171'; 2) *Avatar*, James Cameron, 2009, 162'; 3) Alice di Tim Burton; 4) *Tron*, Steven Lisberger, 1982, 96'; 5) *Tron Legacy*, Joseph Kosinsky, 2010, 127'; 6) *Nirvana*, Gabriele Salvatores, 1997, 111'; 7) *Scott Pilgrim vs. the World*, Edgar Wright, 2010, 112';

TESTI DI CONSULTAZIONE E APPROFONDIMENTO

- Tom Standage, *I tweet di Cicerone. I primi 2000 anni dei social media*, Torino, Codice, 2015;
- Jaron Lanier, *La dignità ai tempi internet*, Milano, Il Saggiatore, 2014;
- Howard Gardner, Katie Davis, *Generazione App*, Milano, Feltrinelli, 2014;
- Adrian McEwen, Hakim Cassimally, *L'internet delle cose*, Milano, Apogeo, 2014;
- Sherry Turkle, *Insieme ma soli*, Torino, Codice, 2012;
- Henry Jenkins, *Fan, Bloggers and videogamers*, Milano, Franco Angeli, 2008;
- Steven Johnson, *Un futuro perfetto*, Torino, Codice, 2013;
- Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002;
- Chris Anderson, *La coda lunga*, Torino, Codice, 2010;
- Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation*, Milano, Guerini, 2002;
- Howard Rheingold, *Smart Mobs*, Milano, Raffaello Cortina, 2003;
- Dan Ariely, *Prevedibilmente irrazionale*, Milano, Rizzoli, 2008;
- Danah Boyd, *It's complicated. La vita sociale degli adolescenti sul web*, Roma, Castelvecchi, 2014;
- Luca De Biase, *Homo Pluralis. Esseri umani nell'era tecnologica*, Torino, Codice, 2015;
- Paola Castellucci, *Dall'ipertesto al web*, Roma-Bari, Laterza, 2009;
- Simone Arcagni (a cura di), *I media digitali e l'interazione uomo macchina*, Roma, Aracne, 2015;
- Roger Odin, *Gli spazi di comunicazione*, Brescia, La Scuola, 2013;
- Gabriele Balbi, Paolo Magaudda, *Storia dei media digitali*, Roma-Bari, Laterza, 2014;
- Nicola Dusi, *Dal cinema ai media digitali*, Udine, Mimesis, 2014;
- Jean Burgess, Joshua Green, *YouTube*, Milano, Egea, 2009;
- Lella Mazzoli, *Cross News*, Torino, Codice, 2013;
- Walter Isaacson, *Steve Jobs*, Milano, Mondadori, 2011;
- Franco Monteleone, *La chiamavamo televisione*, Venezia, Marsilio, 2014;
- Aldo Grasso (a cura di), *Storie e culture della televisione italiana*, Milano, Mondadori, 2013;
- Tiziano Bonini, *La radio in Italia. Storia, formati, pubblici, tecnologie*, Roma, Carocci, 2013;
- Carlo Freccero, *Televisione*, Torino, Bollati Boringhieri, 2013;
- Giandomenico Crapis, *Ha vinto la tv, sessant'anni di politica e televisione da De Gasperi a Grillo (1954-2014)*, Reggio Emilia, Imprimatur, 2014;
- Francesco Tissoni, *Social Network*, Santarcangelo di Romagna, Maggioli, 2014;
- Axel M. Fiacco, *Fare televisione. I format*, Roma-Bari, Laterza, 2013;
- 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;
- Tiziano Bonini, *Così lontano, così vicino. Tattiche medialti 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;
- Roberto Diodato, Antonio Somaini (a cura di), *Estetica dei media e della comunicazione*, Bologna, Il Mulino, 2011;
- 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;
- 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;
- Andrea Miconi, *Reti. Origini e struttura della network society*, Roma-Bari, Laterza, 2011;
- Nicola Nosengo, *L'estinzione dei tecnosauri*, Milano, Sironi, 2008;
- Leander Kahney, *Nella testa di Steve Jobs*, Milano, Sperling & Kupfer, 2009;
- Lawrence Lessig, *Cultura libera*, Milano, Apogeo, 2005;
- Luca De Biase, *Economia della felicità. Dalla Blogosfera al valore del dono e oltre*, Milano, Feltrinelli, 2007;

ALTRE INFORMAZIONI

Riferimenti dei docenti:

Antonio Catolfi – [antonio.catolfi\(at\)unistrapg.it](mailto:antonio.catolfi(at)unistrapg.it);

Giacomo Nencioni – [giacomo.nencioni\(at\)gmail.com](mailto:giacomo.nencioni(at)gmail.com);

Ccollaborano con la cattedra:

Federico Giordano – [fedegiorda\(at\)virgilio.it](mailto:fedegiorda(at)virgilio.it), Stefano Paolillo – [stefano.paolillo\(at\)libero.it](mailto:stefano.paolillo(at)libero.it).
