



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 2016-2017

PREREQUISITI

Nessun prerequisito.

OBIETTIVI FORMATIVI

Conoscenze e comprensione

- Acquisire solide conoscenze relative ai nuovi linguaggi mediali, i social network e 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, reti e contenuti generati dagli utenti nel web (UGC);
- conoscere la narrazione e la produzione multimediale in relazione ai soggetti della produzione, alle pratiche e tecniche professionali del settore audiovisivo;

Capacità di applicare conoscenze e comprensione

- saper analizzare e progettare le varie fasi del prodotto video, dall'ideazione alla distribuzione finale;
- saper applicare concretamente le conoscenze riguardo l'ecosistema dei media digitali, essendo in grado di pianificare un progetto complessivo di un prodotto audiovisivo pubblicitario crossmediale nei vari formati digitali.

CONTENUTO DEL CORSO

Il corso è suddiviso in tre sezioni:

- I. *Il passaggio dei media alla cultura della convergenza digitale;*
- II. *La narrazione e la produzione crossmediale, dalla tv digitale a YouTube;*
- III. (applicativo) *Il cinema digitale e lo sviluppo degli effetti speciali, l'immagine videoludica e la dominazione del software.*

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; 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 (applicativo) - 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 ed ecosistema mediale 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, 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.

Studenti non frequentanti:

Sono previsti seminari/workshop/convegni nella seconda metà del semestre (date da definirsi che verranno comunicate su webclass durante il secondo semestre). Slide del corso reperibili su webclass (obbligatorie).

Studenti frequentanti e non frequentanti:

Si raccomanda la visione di appunti, articoli, dispense, slide e informazioni sulle lezioni reperibili sul sito webclass dell'Università: <https://webclass.unistrapg.it/>.

MODALITA' DI VALUTAZIONE

Per accedere alle prove di valutazione **tutti gli studenti** (frequentanti e non frequentanti) **dovranno obbligatoriamente iscriversi su Webclass e su Esse3web.**

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. 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 compone di domande a risposta aperta, atte a verificare conoscenze e capacità applicative (esempi sono reperibili su webclass), 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
- 2) E. Menduni, G. Nencioni, M. Pannozzo, *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 (<https://webclass.unistrapg.it/>) 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. 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.

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, 2015; W. Isaacson, *Gli innovatori*, Milano, Mondadori, 2014; Gabriele Balbi, Paolo Magaudo, *Storia dei media digitali*, Roma-Bari, Laterza, 2014; Simone Arcagni, *Visioni digitali, video, web e nuove tecnologie*, Torino, Einaudi, 2016.

- 2) E. Menduni, G. Nencioni, M. Pannozzo, *Social Network*, Milano, Mondadori, 2011 in alternativa: Giuseppe Riva, *I social network*, Bologna, Il Mulino, 2016; 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: Enrico Menduni, *Televisione e radio nel XXI secolo*, Roma-Bari, Laterza, 2016; 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; 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; Erica Negri, *La rivoluzione transmediale. Dal testo audiovisivo alla progettazione crossmediale di mondi narrativi*, Torino, Lindau, 2015

- 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, Roma, Bulzoni, 2011; 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';

Per gli studenti non frequentanti è obbligatorio lo studio delle slide presenti su webclass.

Gli studenti Erasmus dovranno contattare i docenti durante le lezioni o tramite le loro email.

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;

- 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 Tisconi, *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 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;
- Roberto Diodato, Antonio Somaini (a cura di), *Eстетica 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;

Giacomo Nencioni – giacomo.nencioni(at)gmail.com;

Collaborano con la cattedra:

Federico Giordano – fedegiorda(at)virgilio.it, Stefano Paolillo – stefano.paolillo(at)libero.it.