

Principali informazioni sull'insegnamento	
Denominazione dell'insegnamento	Studi Visuali e Cultura Digitale
Corso di studio	Scienze della Comunicazione
Anno di corso	2022-2023
Crediti formativi universitari (CFU) / European Credit Transfer and Accumulation System (ECTS):	: 9 cfu
SSD	L-art 06
Lingua di erogazione	Italiano
Periodo di erogazione	I Semestre
Obbligo di frequenza	no

Docente	
Nome e cognome	Attimonelli Petraglione Claudia
Indirizzo mail	claudia.attimonelli@uniba.it
Telefono	+39 3381628160
Sede	Uniba, Via Crisanzio 42, Bari.
Sede virtuale	
Ricevimento (giorni, orari e modalità)	Da concordare con la docente

Syllabus	
Obiettivi formativi	Comprensione della cultura digitale e della sua evoluzione dalla fine dello scorso millennio al XXI secolo.
Prerequisiti	Auspicata capacità di navigare in rete, conoscenza base dei social network.
Contenuti di insegnamento (Programma)	A partire dal saggio <i>Realismo Capitalista</i> di Mark Fisher, prematuramente scomparso, e divenuto in breve tempo un classico del nuovo millennio, si illustrerà il contesto mediologico nel quale agisce la società contemporanea, segnato da dinamiche connesse con i linguaggi dell'Internet, individuando in essi i prodromi del post-umanesimo. <i>Glitch, backrooms, ghosting, aurora digitale, tecnomagia</i> e altri fenomeni della cultura elettronica, condurranno la classe a comprendere, dopo la pandemia che ha segnato il biennio appena trascorso, cosa rappresentasse il cosiddetto "black mirror" che l'umanità ha dapprima attraversato e attualmente sta abitando.
Testi di riferimento	C. Attimonelli, V. Susca, <i>Un oscuro riflettere. Black Mirror e l'Aurora Digitale</i> , Mimesis 2020. M. Fisher, <i>Realismo Capitalista</i> , Nero ed., 2017. V. Tanni, <i>Backrooms, spazi liminali, soglie infinite: come glitchare fuori dalla realtà</i> , https://not.neroeditions.com/viaggio-nel-rovescio-del-mondo-in-modalita-noclip/ , 2022. Filmografia: <i>Black Mirror</i> , <i>Bandersnatch</i> , D. Slade, Netflix, 2018. <i>Blade Runner</i> , R. Scott, USA / Hong Kong, 1982. <i>Blade Runner 2049</i> , D. Villeneuve, USA, 2017. <i>Ex Machina</i> , A. Garland, 2015. <i>Matrix</i> , A. & L. Wachowski, USA / Australia, 1999. <i>Matrix Reloaded</i> , A. & L. Wachowski, USA, 2003. <i>Matrix Revolutions</i> , A. & L. Wachowski, USA, 2003. <i>Matrix Resurrection</i> , L. Wachowsky, USA, 2022. <i>Sunrise. A Song of Two Humans (Aurora)</i> , F. W. Murnau, Stati Uniti, 1927. <i>The Batman</i> , M. Reeves, USA, 2022. <i>Wall-E</i> , A. Stanton, USA, 2008.
Note ai testi di riferimento	I film vanno considerati in qualità di testi audiovisuali, quindi da vedere e studiare come i saggi.

Organizzazione della didattica			
Ore			
Totali:	Didattica frontale: 60	Pratica (laboratorio, campo, esercitazione, altro)	Studio individuale
CFU/ETCS			

Metodi didattici	
	Didattica frontale, visione di materiale filmico, sonoro, esplorazione di piattaforme online

Risultati di apprendimento previsti	
Conoscenza e capacità di comprensione	<i>Conoscenza e capacità di comprensione</i> dei linguaggi e delle pratiche contemporanee relative alla galassia dei media e degli audiovisivi dai linguaggi tradizionali a quelli più innovativi.
Conoscenza e capacità di comprensione applicate	<i>Capacità di apprendere</i> le strategie comunicative presenti nelle piattaforme digitali, individuare la complessità del discorso mediologico in azione all'interno delle dinamiche della rete, dei social network e delle relazioni intersoggettive mediate dall'era digitale; comprendere i livelli di senso delle immagini in rete e la loro funzione.

Competenze trasversali	<i>Autonomia di giudizio</i> in merito all'immaginario veicolato dai media di massa e di nicchia. <i>Abilità comunicative</i> maturate durante il corso attraverso l'organizzazione di brevi esposizioni individuali facoltative. <i>Capacità di apprendere in modo autonomo la cultura della rete e dell'Internet.</i>

Valutazione	
Modalità di verifica dell'apprendimento	Esame scritto
Criteri di valutazione	Test scritto. <i>Conoscenza e capacità di comprensione</i> dei linguaggi audiovisivi alla luce dell'evoluzione mediale. <i>Conoscenza e capacità di comprensione applicate</i> alla cultura di massa e alle reti sociali. <i>Autonomia di giudizio</i> in merito alle informazioni veicolate sulle piattaforme digitali. <i>Abilità comunicative</i> : esposizione, utilizzo del ppt e capacità di sintesi retorica. <i>Capacità di apprendere</i> le strategie comunicative presenti nei luoghi di relazione sociale elettronica.
Criteri di misurazione dell'apprendimento e di attribuzione del voto finale	Capacità di sintesi, analisi, collegamenti, retorica espositiva scritta, inventiva e creatività.
Altro	

