

SCHEDA INSEGNAMENTO - PROGRAMMA - A.A. 2016-2017

COGNOME E NOME: Lino Mirko

QUALIFICA: Docente a contratto

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE: L-ART/06

NOME INSEGNAMENTO: DQ0162

CODICE INSEGNAMENTO: Storia del cinema T

NUMERO CREDITI: 6

PERIODO INSEGNAMENTO: Secondo Semestre

PROGRAMMA DEL CORSO

Dalle origini al “postcinema”. Il cinema postmediale: forme, figure, temi e stili.

OBIETTIVI:

Il corso vuole fornire agli studenti gli strumenti di base per la conoscenza del linguaggio cinematografico e a partire da questo offrire le competenze per riconoscere tecniche, temi, stili e poetiche autoriali all'interno della storia del cinema. Lo scopo è quello di affinare le competenze degli studenti per la comprensione del cosiddetto *postcinema* (remix e mashup, live cinema, Realtà Virtuale, Realtà Aumentata, web, ecc) utilizzando come punto di riferimento le tecniche e le tecnologie, gli stili e i temi di un cinema che negozia con i media digitali le sue tradizionali caratteristiche estetico-linguistiche, prestandosi a nuove pratiche di fruizione.

CONTENUTI:

Il corso vuole offrire una panoramica sulla storia del cinema ripercorrendone le correnti, gli stili, i film e gli autori principali, sino ad arrivare a tracciare le coordinate linguistiche, tematiche, fruibili e produttive del cosiddetto *postcinema*, ovvero il cinema che viene profondamente influenzato dall'uso dei media digitali, del web e delle nuove tecnologie.

Per tale motivo, accanto a un percorso storico se ne affiancherà un altro focalizzato sull'evoluzione formale del cinema contemporaneo che, a partire dalla definizione di “expanded cinema” di J. Youngblood, 1970, sino a quella di postmedialità (R. Eugeni, *La condizione Postmediale*, 2015) e di postcinema (S. Arcagni, *Visioni digitali*, 2016) riflette sulle contaminazioni tra linguaggio cinematografico, media digitali, videogame e Rete.

I film presenti in programma sono stati scelti per la loro capacità di illustrare a livello linguistico-formale il rapporto tra cinema e nuovi linguaggi mediali (soprattutto i social network e i videogiochi), e le rappresentazioni di alcuni temi e motivi, come il rapporto tra uomo e tecnologia, le paure e i rischi di una tecnologizzazione dell'esistente fuori controllo (teoria della singolarità), l'immersività e i confini della virtualità, la trasformazione dell'umano nel proprio “avatar”. La loro visione ha come scopo quello di affinare le competenze critiche dello studente verso la comprensione di tematiche attuali e delle evoluzioni linguistiche ed estetiche del cinema degli ultimi trent'anni.

PREREQUISITI: Nessuno

METODO DI INSEGNAMENTO: Frontale

LINGUA IN CUI SI TIENE IL CORSO: Italiano

MATERIALE DIDATTICO:

Bertetto, P., (2012) a cura di, *Introduzione alla storia del cinema. Autori, film, correnti*, UTET: Torino - TERZA EDIZIONE.

Arcagni, S., (2016) *Visioni digitali. Video, web e nuove tecnologie*, Einaudi: Torino.

Eugeni, R., (2015) *La condizione postmediale. Media, linguaggi, narrazioni*, La Scuola: Milano.

In aggiunta per gli studenti non frequentanti

Rondolino, G., Tomasi, D., (2013) *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi*, Utet: Torino.

FILM (la visione dei film è obbligatoria e parte integrante del programma)

Fino alla fine del mondo (1992) W. Wenders

Strange Days (1995) K. Bigelow

EXistenZ (1999) D. Cronenberg

Redacted (2007) B. De Palma

Avatar (2009) J. Cameron

Lei (2013) S. Jonze

The Congress (2013) A. Folman

Transcendence (2014) W. Pfister

Materiali forniti dal docente

Saggi, articoli e altri materiali verranno forniti durante le lezioni

INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

Prima parte

Seconda parte

INFORMAZIONI PER STUDENTI DI ORDINAMENTI O COORTI PRECEDENTI

Informazioni qui: Programma da concordare con il docente
MODALITA' DI VERIFICA: Orale
ORARIO DI RICEVIMENTO: da concordare via mail
SEDE PER IL RICEVIMENTO: Stanza n. / piano
N. TELEFONO (INTERNO):
E-MAIL: miroslawit@yahoo.it