

BOD1007

jefferson

Conversazione

Campo	Valore
Codice	BOD1007
Tipo	lezione
Durata	01:04:12
Partecipanti	1
Rapporto	asimmetrico
Moderatore	no
Argomento	fisso
Anno	2018
Punto di raccolta	BO

Partecipanti

Codice	Occupazione	Genere	Regione	Età	Titolo di studio
BO100	intell	M	piemonte	31-35	

Trascrizione

Parlante	Tempo unità	Testo
BO100	0:00-0:01	buonasera a tutti,
	0:01-0:08	<cominciamo con la nostra>, (.) settima lezione, del corso di teoria e tecnica dei nuovi media,
	0:11-0:17	sempre tutti molto numerosi, comincio come:: come di consueto, mi s:entite?
	0:20-0:29	comincio come di consueto, con: alcune: indicazioni logistiche, dovrete aver ricevuto tutti una mail ma: repetita iuvant,
	0:29-0:37	e quindi ci torno su, domani e dopodomani non (.) ci sarà la lezione, sarò impegnato in un convegno, fuori bologna,
	0:37-0:45	queste due lezioni saranno recuperate in coda al corso, nell'ultima (.) settimana di dicembre (.) prima (.) della pausa natalizia.
	0:45-0:53	altro avviso che vi ho già comunicato, è la presenza invece, nella lezione di (.) mercoledì prossimo, di mario rossi.
	0:54-1:05	un professionista che ci racconterà:: una serie di: (.) e: questioni:: molto concrete e operative, ma=anche per certi versi utili da un punto di vista più teorico e concettuale,
	1:06-1:08	legate al marketing digitale.
	1:08-1:14	a:l (.) a qualche anno fa si chiamava web marketing, ma che adesso non passa più soltanto dal web.
	1:14-1:23	ma più in generale da tutti quelli spazi digitali che stiamo affrontando (.) in queste:: in queste lezioni che:: che passiamo assieme.
	1:23-1:31	quindi (.) domani e dopodomani niente lezioni, riprendiamo il nostro percorso (.) martedì prossimo. con una noiosa lezione tenuta dal sottoscritto,

Parlante	Tempo unità	Testo
	1:32–1:37	mercoledì prossimo abbiamo un ospite, e poi giovedì continuiamo, con e:: con le nostre lezioni.
	1:37–1:40	tra l'altro, se tutto va bene, tra e::
	1:41–1:47	con la prossima settimana, chiuderemo la prima parte, del:: del nostro: del nostro corso
	1:47–1:53	quella cosiddetta generale. sui vari approcci, rispetto ai quali è possibile affrontare i media digitali,
	1:53–1:59	mentre poi (.) nelle ultime:: lezioni che avremo ancora di lì in avanti,
	1:59–2:08	e:: affronteremo la questione della digitalizzazione dei media. e quindi l'impatto che il digitale ha avuto su vari (.) media (.) tradizionali.
	2:08–2:13	e: compresa la lezione di un altro ospite, che già vi avevo anticipato, che è marco bianchi.
	2:13–2:18	e: di data media ab. ci parlerà dell'editoria quotidiana: (.) quotidiana e periodica.
	2:19–2:26	e: tra i vari: (.) tra i vari avvisi, vi ricordo l'hashtag su twitterti, e ti emme enne,
	2:26–2:33	e:: un numero sempre più consistente di voi sta partecipando, sta prendendo coraggio. adesso c'è tutta una discussione
	2:34–2:40	e:: o comunque una serie di spunti legati a un tema di stretta attualità, quale quello delle fake news, che sta
	2:40–2:46	e:: come dire occupando la scena del dibattito politico nazionale. e in parte anche internazionale,
	2:47–2:54	e:h e che ha innegabili legami, diretti e indiretti con gli argomenti (.) che (.) che affrontiamo in questo corso.
	2:54–3:04	non è:: non è un argomento (.) eh (.) che toccheremo direttamente all'interno: all'interno di queste lezioni:, anche per questioni di tempi,
	3:04–3:15	e: è però un argomento che sicuramente alcune delle cose che ci diciamo in queste lezioni, vi consente di leggere (.) in maniera forse un pochino più critica. un pochino più attenta.
	3:15–3:28	e:: rispetto a quello che è il livello:: spoiler. decisamente basso del discorso che passa invece dai giornali o da certe aree (.) della: della rete. non da tutte ovviamente.
	3:28–3:38	e: quindi, anche se come dire sta diventando un ulteriore lavoro quotidiano, se passate di lì, e: trovate una serie di risorse che possono: (.) che possono essere utili.
	3:39–3:47	e: cominciamo: la nostra lezione come di consueto:, riprendendo le fila (.) della lezione delle lezioni precedenti,
	3:48–3:53	e: nel nostro corso: stiamo dando spazio a una serie di sguardi,
	3:53–3:55	e:: sui media digitali.
	3:55–4:03	abbiamo cominciato con lo sguardo storico, poi con lo sguardo tecnologico, poi con quello economico, poi con quello normativo e giuridico,
	4:03–4:11	la scorsa lezione, già mercoledì scorso e anche oggi invece, cambiamo occhiali, cambiamo lenti, prendiamo altri strumenti
	4:12–4:20	della nostra cassetta degli attrezzi e (.) ragioniamo di (.) estetica (.) di linguaggi (.) di testi (.) di: di generi e delle loro forme.
	4:21–4:28	nella scorsa lezione: eh ci siamo inanzitutto chiesti. esiste un linguaggio proprio (.) dei media digitali?

Parlante	Tempo unità	Testo
	4:29–4:35	i media digitali, costituiscono (.) una radicale innovazione (.) anche dal punto di vista del linguaggio,
	4:35–4:49	oppure sono (.) più prosaicamente, una prosecuzione magari sotto steroidi, magari particolarmente in xxx, e:h (.) di quello che succede (.) a (.) linguaggi, culture, simboli, segni, precedenti,
	4:49–4:56	e:h abbiamo inforcato (.) le lenti appunto, dell'estetica, del linguaggio, della cultura,
	4:57–5:00	e: nel senso più ampio della semiotica se:: se vogliamo,
	5:01–5:06	e:: per (.) porci questa domanda senza darci una risposta. nel senso che per certi versi
	5:06–5:17	ci sono degli spazi di innovazione linguistica, per altri versi (.) è vero che (.) è soprattutto un surplus di potenzialità, quello portato dal digitale. non è (.) un (.) cambio radicale.
	5:18–5:29	e: vi dicevo che a mio parere, poi siete liberi di pensarla diversamente, e: non esiste tutt'oggi, una forma (.) <propriamente> di linguaggio digitale in senso in chiave originale.
	5:30–5:37	e: abbiamo provato a fare una mappatura estremamente superficiale (.) frammentaria
	5:37–5:47	e: inevitabilmente un po': un po' veloce, e:: di (.) questioni estetiche legate ai nuovi media e legate ai media digitali. abbiamo parlato delle interfacce grafiche.
	5:48–5:53	e: dei (.) dei programmi delle app e come: si evolvono. abbiamo parlato di web design,
	5:54–6:03	e quindi di come le pagine online, ma anche poi (.) e:h tutti i vari modi che abbiamo di accedere all'informazione siano (.) disegnati, siano progettati.
	6:03–6:11	e: secondo determinate logiche. in base a una serie di criteri. in base a una serie di valutazioni che uniscono (.) estetica, e la funzionalità.
	6:11–6:19	abbiamo parlato di interazione e di interattività, e del fatto che questa interazione dev'essere il più possibile naturale. noi non dobbiamo (.) accorgerci
	6:19–6:30	dell'interfaccia, dobbiamo (.) perlomeno (.) trovarla (.) e:h <immediatamente> utilizzabile. se non capiamo dove dobbiamo cliccare (.) c'è un problema di progettazione, non c'è un problema nostro.
	6:31–6:33	salvo casi (.) eccezionali,
	6:33–6:35	abbiamo parlato di usabilità,
	6:35–6:38	e quindi della (.) appunto la possibilità,
	6:38–6:51	di <piegare> queste interfacce e di piegare i siti e secondo i nostri usi, abbiamo parlato (.) di accessibilità e quindi di <attenzione anche a un impiego> di tutte queste tecnologie da parte dei diversamente abili,
	6:51–7:06	abbiamo parlato di responsiveness. e quindi del (.) piegare (.) a seconda del device, le (.) modalità sia grafiche sia progettuali di visualizzazione di visibilità del nostro sito, della nostra app, e così via.
	7:06–7:12	abbiamo parlato di una gestione, sia dell'informazione da punto di vista: grafico,
	7:12–7:21	e:: sia da un punto di vista (.) anche (.) progettuale e: di (.) cosiddetta architettura dell'informazione. informational architecture.
	7:21–7:24	e: quindi di: e::
	7:25–7:36	struttura, che in qualche modo innerva anche il contenuto. che non rimane soltanto sul lato formale. ammesso che si possano separare: e:h mai (.) in qualunque caso (.) la forma (.) dal contenuto,

Parlante	Tempo unità	Testo
	7:36–7:41	e:: qualcuno pensa di sì, qualcuno pensa di no. sono secoli che si dibatte attorno a questi temi,
	7:42–7:46	e::hm (.) sicuramente (.) molto spesso la forma incide (.) sul contenuto.
	7:46–7:49	sulle piattaforme digitali, sui siti web.
	7:49–7:52	nella strutturazione di testi per esempio brevi,
	7:52–7:54	nell'utilizzo di frasi nominali,
	7:54–7:56	nell'elenco puntato,
	7:56–8:04	nell'organizzazione (.) dell'informazione in blocchi di testo e: che si possono (.) in qualche modo acciuffare afferrare con uno sguardo solo,
	8:05–8:14	e:: vi accorgete molto fretta (.) ormai (.) con una consuetudine di (.) frequentazione di siti web, quando vi trovate davanti a un sito progettato bene un sito progettato male.
	8:14–8:15	o meglio
	8:15–8:26	se un sito progettato bene spesso (.) non ve ne accorgete, se un sito progettato male (.) lo abbandonate (.) dopo poche righe perché magari quel testo fosforescente (.) non è proprio la cosa più leggibile del mondo
	8:27–8:33	o quelle (.) righe fitte fitte, e:: di: di testo, che vanno avanti per tre pagine, senza spazi,
	8:33–8:36	tre (.) tre scroll. senza: (.) senza spazi,
	8:36–8:44	non sono propriamente (.) il modo migliore di e:: rendervi partecipi dell'informazione (.) lì trasmessa.
	8:44–8:53	e:: abbiamo ragionato anche sul: su quanto poi l'elemento estetico influisca (.) anche rispetto a una circolazione. di questi contenuti.
	8:53–9:00	e quindi abbiamo sfiorato il tema del meme. il tema della viralità: abbiamo parlato di xxx xxx, e: e e così via.
	9:01–9:14	poi. altro pezzo (.) della scorsa lezione:, e:: ci siamo soffermati a lungo, su una (.) delle possibili (.) chiavi interpretative rispetto all'estetica dei media digitali. oggi ne vedremo un altro paio.
	9:14–9:18	e:: questa chiave, è quella della <rimediazione>.
	9:18–9:23	e:: j:: david j. bolter e (.) richard brusin,
	9:23–9:32	che e: scrivono questo libro dal titolo renagation, che in realtà prendendo un singolo corollario, un'affermazione che mc luan faceva quasi en passant,
	9:33–9:36	nel suo understanding media. nel suo gli strumenti del comunicare,
	9:36–9:40	secondo cui il contenuto di un medium è <sempre> (.) un altro medium,
	9:40–9:42	generalmente un medium precedente,
	9:42–9:47	e:h e (.) da lì partono con una riflessione su come poi in fondo
	9:47–9:50	i media digitali non facciano altro che rimediare.
	9:51–9:55	quindi, prendere forme (.) linguistiche, strutture,
	9:55–9:59	e: modelli estetici (.) tradizionali, precedenti,
	9:59–10:05	e:: per potenziarli ulteriormente, ma senza mai rivoluzionarli.
	10:05–10:11	eh l'estetica dei media digitali, secondo bolter e brusin, è su una linea di diretta <continuità>.
	10:11–10:22	con tutto una <storia (.) dell'immagine>, anche una storia dell'arte, a cui poi, bolter e brusin fanno riferimento (.) e: occidentale (.) che segue alcune direttrici molto specifiche.

Parlante	Tempo unità	Testo
	10:22–10:33	e: tre parole chiave per capire bolter e brusinla, prima è ovviamente (.) rimediazione, come concetto, e poi (.) i due assi su cui (.) questa rimediazione (.) si esercita.
	10:34–10:39	da un lato un'idea di immediatezza, dall'altro un'idea di ipermedi- azione.
	10:40–10:50	sono due logiche che sono apparentemente opposte, contraddittorie ma che in realtà (.) presentano più (.) di un contatto (.) più di un elemento. molto spesso si intrecciano e dipendono l'una dall'altra.
	10:51–10:53	l'immediatezza fa scomparire il medium.
	10:54–10:58	a noi (.) sembra tutto trasparente. a noi (.) sembra tutto netto.
	10:58–11:01	così come avviene:: nella:::
	11:02–11:06	e: (.) nei quadri, che sono dipinti facendo uso facendo ricorso alla prospettiva,
	11:07–11:14	così come avviene nell'arte iperrealista. così come avviene (.) e:: >nella storia dell'arte< che si concentra sui dettagli,
	11:15–11:16	e::::m
	11:17–11:20	allo stesso modo nei media digitali c'è una corrente molto forte,
	11:20–11:23	che porta a (.) un'estetica
	11:24–11:30	di tipo immediato. come se (.) i media non esistessero. come se (.) fossimo direttamente lì.
	11:30–11:34	l'immagine live di una webcam, o di facebook live,
	11:34–11:46	e: (.) o la ripresa del telefonino, e:: la e:: l'immersione all'interno di mondi virtuali che sappiamo essere finti ma che si danno a noi come (.) spazi che noi concretamente navighiamo.
	11:47–11:53	e quindi magari gli esperimenti un po' scattosi che e:: ci:: ci ricor- diamo di qualche anno fa,
	11:53–11:59	e:: fino ad arrivare a oculus e alle varie (.) e:: tecnologie immersive.
	11:59–12:05	e: che:: adesso stanno poco a poco diventando di massa, poi non si è capito se lo diventeranno davvero.
	12:06–12:16	e: oppure la computer graphic, e quindi:: la (.) il tentativo di creare un'immagine come se fosse vera, però sapendo fin dall'inizio che è interamente (.) artificiale.
	12:16–12:24	e:: c'è un'idea di presenza. l'interfaccia scompare. l'interfaccia di- venta trasparente. l'interfaccia sembra (.) realizzata in automatico.
	12:25–12:34	e: così come sembra automatica una fotografia, rispetto a un dipinto. per esempio, allo stesso modo, questo tipo di estetica (.) e:: ci (.) pone come se fossimo lì.
	12:35–12:43	è ovvio che questa trasparenza e che questa neutralità non sono vere. perché ovviamente il medium è lì (.) e il medium media. e il medium rimedia e:
	12:44–12:46	potrei continuare con questi xxx per un po'.
	12:47–12:49	e:: abbiamo visto anche vari esempi,
	12:49–12:53	l'altra logica (.) quella dell'iper mediazione, ha una logica completa- mente opposta.
	12:54–13:01	i media si moltiplicano. e: sono (.) <visibili>. sono anzi enfatizzati, sottolineati anche aldilà dello stretto necessario.
	13:02–13:05	c'è una molteplicità contemporanea di forme mediali.
	13:05–13:11	proprio a (.) mettere bene in evidenza (.) il fatto che una medi- azione esita.
	13:11–13:16	e a usare questa come (.) elemento di valore e di pregio di questo tipo di estetica.

Parlante	Tempo unità	Testo
	13:16–13:20	eh::m (.) anche qui ci sono delle radici storiche,
	13:20–13:24	la miniatura medievale, di fianco al testo, la cartolina illustrata,
	13:24–13:28	le forme del quotidiano e il suo mosaico, i vari patchwork
	13:28–13:38	e: artistici. le installazioni (.) e: multimediali che magari toccano contemporaneamente diversi piani sensoriali. pensate a molta parte dell'arte contemporanea,
	13:39–13:40	allo stesso modo,
	13:40–13:48	l'estetica (.) dei media digitali, passa anche attraverso uno schermo che si frammenta che è molteplice. uno schermo che ha tante finestre.
	13:48–13:53	un sito, che mi presenta tante informazioni contemporaneamente. magari attive, contemporaneamente.
	13:53–14:06	effetto classico (.) di quando vi parte sia la promozione di sky, sia il video dell'ultim'ora di repubblica, e voi magari volete leggere (.) un altro articolo o sfogliare una gallery sull'ultima fidanzata del principe harry.
	14:07–14:14	e:: (.) lo stila finestre. la presenza sul desktop di una molteplicità di icone, di una molteplicità di spazi.
	14:15–14:17	e:: il sito (.) come (.) come jukebox
	14:18–14:27	in questo caso (.) e: come dire l'inter~ l'interattività viene sbattuta in faccia (.) al all'utente, all'utilizzatore viene costantemente ribadita e sottolineata.
	14:28–14:45	e:: s::~ per così dire i media digitali da questo punto di vista, e: sono come le camere delle meraviglie, le wunderkammern e: della:: della tradizione::=e gli spazi dove possiamo trovare un po' di tutto nel momento in cui lo (.) eh vogliamo vedere. in cui, nel momento in cui leggete,
	14:46–14:59	perché sicuramente molti di voi lo fanno. e:h gli articoli che: posto e condivido con voi (.) su twitter, con delle mappazze e: di quarantamila battute dedicate a temi (.) di informazione digitale,
	14:59–15:08	e:: magari nel frattempo avete di fianco:: il video del gattino: e: del gattino buffo:, o=e:h seguite l'instagram di chiara ferragni.
	15:09–15:12	quindi (.) chiaramente, camera delle meraviglie, poi son meraviglie
	15:12–15:15	come dire. possiamo avere delle definizioni diverse, però,
	15:16–15:20	sicuramente un altro elemento, come vediamo da questi esempi dell'estetica.
	15:20–15:23	e: dell'estetica digitale dell'estetica della rete.
	15:23–15:29	e: vi dicevo (.) due logiche, dell'immediatezza e dell'ipermediazione, che però si sovrappongono, che dipendono l'una dall'altra,
	15:30–15:41	e: che e:: a volte sono presenti contemporaneamente. lo schermo dello news che mi presenta l'immagine sgranata fatta dal telefonino. e:: del:: criminale che da una testata in faccia al giornalista,
	15:42–15:51	e:: ma (.) nel frattempo mi presenta anche delle bande di vari colori, con le ultime notizie, con il meteo di domani, col canale dove siamo,
	15:51–15:59	e: e varie altre (.) altre informazioni, quindi sia l'immediatezza sia l'ipermediazione (.) contemporanee e: oppure,
	16:00–16:07	una (.) manipolazione (.) dell'ipermediazione, per dare un esempio (.) estremo di immediatezza.
	16:07–16:15	ci sono (.) e:: molteplici casi in cui dei video su internet, magari dei video musicali, cercano attraverso una grande quantità di
	16:16–16:20	elaborazione, di restituire però l'idea (.) che (.) siamo li.
	16:20–16:24	e:: a vedere quel concerto. a sentire quel cantante.

Parlante	Tempo unità	Testo
	16:24–16:32	magari ci accorgiamo benissimo che si tratta di un qualcosa di completamente ipermediato, ma nel frattempo ci dà quell'effetto di immediatezza che cerchiamo.
	16:32–16:35	e: qualche anno fa una puntata di modern family,
	16:35–16:38	sitcom americana che magari qualcuno di voi conosce,
	16:38–16:44	e: è stata interamente in un episodio, è stata interamente ambientata su un desktop.
	16:45–16:50	e:: a~ all'interno del quale si andavano ad aprire varie finestre, vari applicativi e così via,
	16:50–16:54	e: ovviamente di un dispositivo apple che probabilmente ha anche pagato parte della puntata,
	16:55–17:02	e: ma e:: e la narrazione dell'intero episodio passava sempre ed esclusivamente da questa ipermediazione costante.
	17:02–17:13	dando un effetto che alla fine della fiera era immediato come (.) e: quello di altre: come quello di altre: al~ altri episodi che invece seguono una logica di immediatezza.
	17:13–17:28	modern family è un esempio particolarmente rilevante, perché addirittura abbiamo lo sguardo in macchina, la modalità del finto documentario, e così via quindi (.) di nuovo. una tensione fra queste due cose, una tensione tra (.) e:: il guardare a qualcosa e il guardare attraverso qualcosa.
	17:28–17:36	anche questo (.) e: inserendosi all'interno di una riflessione: filosofica, estetica, e: molto (.) molto ampia,
	17:37–17:39	bolter e brusil ce lo (.) ce lo sottolineano.
	17:39–17:50	ve lo spiegano all'interno (.) del: del saggio che tutti quanti: del capitolo, che tutti quanti dovrete (.) dovrete leggere, spero (.) in parte abbiate già letto, per l'e~ per l'esame.
	17:50–17:52	e:: c'è una scala
	17:52–17:57	di forme diverse di rimediazione, di modi in cui i media precedenti vengono inseriti
	17:57–18:01	all'interno del (.) dello scenario digitale,
	18:01–18:13	e: ci sono (.) le modalità più (.) e: apparentemente neutre e trasparenti, l'idea di una rappresentazione identica (.) a quello che succedeva, col medium precedente, solo spostata negli spazi su internet,
	18:13–18:20	ci sono delle forme arricchite, e migliorate, che magari aggiungono magari delle funzioni e delle modalità di interazione che prima non c'erano
	18:20–18:27	ci sono delle forme di remix, di rielaborazione, quindi arriviamo a un massimo di ipermediazione,
	18:27–18:28	che poi però si ribalta,
	18:28–18:36	nell'assorbimento completo e quindi di nuovo in una trasparenza all'interno degli spazi digitali, per cui ho perso ogni connessione col medium precedente.
	18:37–18:39	di nuovo. almeno apparentemente.
	18:40–18:43	e::: capite che se accettiamo il quadro interpretativo,
	18:44–18:54	proposto (.) da bolter e brusil, che penso abbia (.) eh tantissime cose da dirci e spieghi parecchio (.) di quello che tutti i giorni vediamo quando frequentiamo spazi digitali,
	18:54–18:56	ma anche spazi analogici,
	18:56–19:06	e:: la settimana scorsa vi ho portato la prima pagina della (.) del nuovo progetto grafico di repubblica, che è una forma (.) e: così come l'interno, in realtà, è una forma di rimediazione

Parlante	Tempo unità	Testo
	19:06–19:09	e: assolutamente: lampante.
	19:09–19:17	e::hm:. che quindi ritorna. ritorna ha delle forme estremamente (.) analogiche come:: come il cartaceo.
	19:17–19:23	e: se accettiamo, dicevo, questa: questa proposta interpretativa, questa proposta teorica,
	19:23–19:27	e:: forse iniziamo a risponderci alla domanda, dicendo
	19:27–19:32	e:: (.) l'estetica digitale è soprattutto un'estetica di continuità.
	19:32–19:34	eh potenziata ma pur sempre continuità.
	19:35–19:42	e:h è molto difficile che ci siano delle forme originali. che non abbiano nulla a che fare con la creatività precedente, con i linguaggi precedenti.
	19:42–19:44	all'interno degli spazi digitali.
	19:45–19:54	tenete presente, tenete a memoria questo punto, quando (.) e cominciamo e diciamo le: le parti nuove della: della lezione di oggi,
	19:55–20:04	quando invece andiamo (.) e andate (.) e andrete (.) a leggere, se non l'avete già fatto, e:: le poche pagine che ho incluso nella:: nell'antologia,
	20:04–20:07	e::h (.) oggetto del vostro esame,
	20:07–20:09	de~ e:: di manovic.
	20:09–20:14	e:: lev manovic, che (.) invece,
	20:15–20:16	nel suo libro,
	20:16–20:18	più o meno coevo,
	20:18–20:24	un paio di anni dopo rispetto a remediation, quindi del duemilauno. the language (.) of new media.
	20:24–20:28	il linguaggio dei nuovi media, tradotto in italiano per le edizioni olivares,
	20:29–20:35	e:: quando parla di (.) una (.) logica (.) del database.
	20:37–20:44	anche (.) manovic, fa un discorso (.) che è (.) in primo luogo (.) estetico.
	20:45–20:50	manovic parte, dagli studi visuali. parte, dai film studies.
	20:51–20:53	in maniera ancora più netta,
	20:54–21:02	rispetto:: rispetto bolter e grusin, che invece partivano da degli studi letterari artistici. di stampo più tradizionalmente umanistico,
	21:02–21:06	si colloca già, all'interno di una riflessione mediale,
	21:06–21:17	è >considerato abitualmente uno dei fondatori delle così dette< digital humanities>. e quindi dell'applicazione (.) eh dei media digitali (.) allo studio, delle:: delle humanities,
	21:18–21:29	e, e:: propone, un:: una chiave, un:: una chiave di lettura dell'estetica digitale, invece, in termini di (.) innovazione.
	21:30–21:32	in termini di cambiamento.
	21:34–21:40	metto le subito le mani ma~ (.) avanti, faccio uno spoiler, così almeno poi (.) interpretate anche quello che vi dico e quello che leggerete
	21:41–21:46	e:: secondo:: secondo le vostre chiavi, dal mio punto di vista (.) e::
	21:47–21:57	il pensiero di manovic è (.) meno convincente. di altre: di altre posizioni. è decisamente più radicale:: e:h per certi versi, in certi passaggi anche più ispirato,
	21:57–22:03	e:: è se~ senz'altro utile a darci un altro (.) punto di vista, un'altra chiave di lettura,

Parlante	Tempo unità	Testo
	22:03–22:14	ris~ rispetto a questo spazio dell'estetica digitale dove, ve l'ho detto già l'altra volta, io non ho risposte da darvi, ho solo (.) stimoli da offrirvi a partire dai quali (.) portare avanti una vostra (.) e: elaborazione,
	22:14–22:27	e: diciamo che::, la proposta radicale di manovic, e:: mi sembra, mi sembra, però, ripeto (.) è la mia (.) e:h personalissima opinione, e:::
	22:27–22:34	che si dimentichi per strada una serie di elementi di continuità che invece ci sono e che vediamo costantemente (.) sott'occhio.
	22:34–22:41	e:h e:: non propriamente un~ un:::=na: una posizione opposta rispetto a quella di bolter e grusin,
	22:41–22:49	e: che trovo personalmente più convincente, ma (.) e::h in ogni caso, come dire (.) le due cose si vanno a completare abbastanza.
	22:50–23:05	e:: sono quasi due:: due poli. di un ennesimo continuum dove troviamo da un lato (.) un'idea di continuità mediale molto forte, e dall'altro lo vedremo lo vediamo (.) adesso, e:: un'idea di rivoluzione digitale.
	23:05–23:17	io diffido sempre abbastanza da chi parla l'avrete già capito (.) dalle: dalle mie varie lezioni, di rivoluzione, perché, tutti parlano di rivoluzione e poi ci si accorge che non era così tanto (.) rivoluzionaria quella rivoluzione
	23:17–23:25	e: pero comunque (.) e::m: (.) questo non toglie che quello che ci dice manovic, e::
	23:26–23:30	costituisce (.) un punto di vista ugualmente interessante.
	23:30–23:38	ripeto ognuno di voi poi si farà la sua idea rispetto al dividerne o no, determinati presupposti e soprattutto determinate applicazioni.
	23:39–23:44	ciò non toglie che sia (.) un tassello importante nel pensiero (.) sull'estetica digitale.
	23:45–23:50	e come tale ha senso che ci soffermiamo (.) almeno: (.) qualche minuto, a parlarne, e
	23:50–23:54	è giusto (.) che ne leggate almeno alcuni brani alcune pagine.
	23:55–23:59	quello che dice manovic, è che (.) con i media digitali,
	24:01–24:04	non è tanto importante quello che succede sulla superficie,
	24:05–24:08	non è tanto importante quello che noi vediamo,
	24:09–24:15	non sono tanto importanti le interfacce, le strutture, gli applicativi, (.) i siti,
	24:15–24:19	che noi andiamo a navigare, con i quali andiamo a interagire.
	24:19–24:20	non è questo.
	24:21–24:24	il cambiamento (.) anche estetico,
	24:24–24:26	portato (.) dal digitale.
	24:27–24:28	dai media digitali.
	24:28–24:31	c'è un cambio di paradigma strutturale.
	24:33–24:35	che (.) arriva con i media digitali.
	24:36–24:41	e questo cambio di paradigma strutturale, ha delle conseguenze che sono anche estetiche.
	24:42–24:44	ma non a livello superficiale. a livello profondo.
	24:46–24:53	con i media digitali, (.) cambia in maniera radicale, l'organizzazione (.) delle (.) informazioni.
	24:54–25:00	la struttura l'avremmo l'abbiamo chiamata, pochi minuti fa o la settimana scorsa, l'architettura dell'informazione.
	25:01–25:06	il modo in cui le informazioni, vengono (.) raggruppate e organizzate.

Parlante	Tempo unità	Testo
	25:08–25:10	anche nelle forme artistiche.
	25:11–25:21	anche (.) in quegli aspetti (.) simbolici, culturali (.) che inevitabilmente queste piattaforme hanno. che inevitabilmente questi spazi digitali hanno.
	25:22–25:31	il cambio (.) <dell'organizzazione alla base>, inevitabilmente influenza anche la rappresentazione di questa informazione.
	25:31–25:34	e quindi un piano estetico più tradizionale.
	25:41–25:48	manovic (.) propone come modello (.) dell'estetica digitale,
	25:49–25:51	quella che lui chiama la logica del database.
	25:53–26:02	l'organizzazione dell'informazione negli spazi digitali, non avviene (.) nel modo classico e lineare,
	26:02–26:04	a cui eravamo abituati,
	26:06–26:09	a cui secondo me (.) in parte siamo ancora abituati,
	26:10–26:13	ma avviene, in una forma diversa.
	26:15–26:17	da un lato c'è (.) la narrazione.
	26:18–26:21	dall'altro c'è (.) il database.
	26:23–26:25	la narrazione,
	26:25–26:27	mette in fila le cose.
	26:28–26:32	le articola secondo un ordine. in una sequenza.
	26:33–26:36	succede prima una cosa, poi un'altra poi un'altra ancora.
	26:36–26:43	anche nel momento in cui il racconto mi racconta questi elementi (.) in una sequenza diversa, vabbè (.) fabula intreccio lo sapete. spero.
	26:46–26:52	la narrazione tradizionale, ha un inizio. la narrazione tradizionale, ha una fine.
	26:52–26:58	ha un momento in cui comincia, ha uno sviluppo, ha una durata, ha un ritmo, ha una conclusione.
	27:03–27:08	secondo manovic, il database, funziona in maniera completamente diversa.
	27:09–27:12	perché mina alla base i presupposti (.) della (.) narrazione.
	27:13–27:23	le informazioni, su internet, negli spazi digitali, nel videogioco, che è un altro degli esempi che manovic, e:h utilizza con ampia frequenza,
	27:25–27:30	in tutti questi casi, non c'è, una chiara progressione delle sequenze.
	27:31–27:34	non abbiamo una linea. abbiamo un reticolo.
	27:35–27:40	abbiamo (.) in ogni ta~ in ogni passaggio un insieme di possibilità. pensate alle azioni del videogioco.
	27:41–27:48	che chiaramente, una volta che faccio qualcosa, mi portano da qualche parte mentre potrebbero portarmi anche da qualche altra parte se avessi fatto qualcos'altro.
	27:52–27:57	l'organizzazione dei dati all'interno di una base di dati, all'interno di un database,
	27:58–27:59	è un'organizzazione, che:
	28:01–28:04	non presenta un solo modo di accedervi,
	28:06–28:09	ipotizzate::, per assurdo,
	28:09–28:11	mettere i~ di mettere in ordine google.
	28:12–28:16	di mettere in ordine le cose a cui google vi consente di accedere.
	28:16–28:20	l'abbiamo visto parlando di storia. dei media digitali.
	28:21–28:32	come (.) in un primo momento (.) il tentativo (.) è stato proprio quello. di andare a organizzare l'informazione presente su internet, in forme di classificazione puntuale di ciascun sito.

Parlante	Tempo unità	Testo
	28:34–28:42	chiaramente (.) con il database non possiamo pensare (.) a un modello di organizzazione di questo tipo. non possiamo pensare.
	28:43–28:46	almeno a livello costitutivo, non possiamo pensare
	28:46–28:56	a una progressione per cui c'è prima una casella e poi c'è un'altra. perché io posso tranquillamente accedere prima a una casella poi all'altra poi all'altra ancora, in ordini (.) che hanno x combinazioni.
	28:59–29:04	nel database non c'è (.) un inizio preciso, non c'è (.) una fine precisa.
	29:08–29:13	ci sono una molteplicità di strade. nel videogioco, ancora ancora da qualche parte parto.
	29:13–29:20	comincio la mia avventura. però poi, dove quest'avventura arriva, è diversa, è diverso per ciascuno di noi.
	29:21–29:24	c'è magari una strada è giusta. o ci son delle strade (.) errate.
	29:24–29:26	ciò non toglie che ci siano più possibilità.
	29:27–29:33	nel caso di un database, di un'organizzazione di dati fatta di celle di tante celle con tanti dati dentro,
	29:33–29:38	a maggior ragione io posso cominciare da qualunque parte e finire (.) in qualunque posto.
	29:40–29:46	quello che dice manovic è che: quindi, questo modello è un modello diverso, opposto.
	29:47–29:55	da quello della narrazione. e che io posso affrontare il database senza necessariamente (.) sovrainporci un qualcosa di narrativo.
	30:00–30:01	in realtà
	30:02–30:08	lo stesso manovic ammette che molto spesso (.) c'è una narrativizzazione del database.
	30:09–30:18	come nell'esempio del videogioco che vi ho fatto. si parte da un'organizzazione che non ha un inizio e una fine, però poi questa (.) informazione presenta alcuni percorsi prevalenti.
	30:19–30:24	per questo i percorsi prevalenti inevitabilmente sono dei percorsi anche (.) che hanno una valenza e un valore narrativo.
	30:26–30:29	ma secondo manovic quest'aspetto è meno importante,
	30:30–30:36	della (.) forma. così libera e così destrutturata di organizzazione dei dati e dei contenuti.
	30:40–30:47	c'è (.) sostanzialmente (.) alla base dei media digitali, come loro forma estetica prevalente o auspicabile,
	30:48–30:55	una raccolta potenziale infinita di dati (.) che rimangono destrutturati, aperti a molteplici possibilità.
	30:55–31:01	aperti a tante forme di navigazione, aperti a tante forme di narrativizzazione.
	31:03–31:05	testi, immagini, contenuti di vario genere.
	31:05–31:13	a partire da quali poi a seconda di come li navighiamo, a seconda di come ci orientiamo, di come andiamo a interpellare il database.
	31:14–31:17	a fare delle query, delle domande, a questi database,
	31:17–31:25	poi ci (.) riveleranno degli orizzonti di senso, ma anche degli orizzonti estetici (.) specifici (.) differenti.
	31:31–31:32	attraverso
	31:33–31:36	l'impiego del database all'interno dei media digitali,
	31:37–31:44	attraverso l'adozione di una logica del database, qualcuno (.) e lo stesso manovic più avanti parlerà di logica del software.
	31:44–31:49	per allargare ancora di più (.) questa:: questa sua riflessione,
	31:49–31:53	cambia il modo (.) e l'esperienza, che facciamo dei media.

Parlante	Tempo unità	Testo
	31:54–31:55	dei mezzi di comunicazione.
	31:56–32:01	ma inevitabilmente, per questo tipo di nuova esperienza, (.) ci dice manovic
	32:02–32:07	servono una poetica (.) un'estetica. persino un'etica. apposita.
	32:08–32:12	una poetica del database, un'estetica del database, un'etica del database.
	32:19–32:22	pensiamo (.) all'ipertesto.
	32:22–32:24	pensiamo al web.
	32:25–32:29	e ai vari contenuti che sono collegati tra di loro da un reticolo di link.
	32:30–32:41	non c'è un inizio. non c'è una fine. noi la nostra navigazione la possiamo cominciare da qualunque punto, e terminarla in qualunque punto. magari due ore dopo dicendo oh (.) son stato due ore a seguire i link.
	32:44–32:47	è un mezzo (.) espressivo (.) anche questo.
	32:47–32:50	ed è un mezzo espressivo che è potenzialmente aperto,
	32:51–32:55	l'influsso (.) dell'opera aperta di eco, su manovic c'è:
	32:57–33:00	un mezzo espressivo, che non è mai completo.
	33:01–33:05	che trova sempre ulteriori rilanci ulteriori possibilità, non ha una fine.
	33:06–33:07	che è incrementale.
	33:08–33:12	che aggiunge un tassello alla volta uno strato alla volta all'interno di un percorso.
	33:18–33:23	il database, in quanto struttura (.) e organizzazione dell'informazione,
	33:24–33:28	organizzazione dei dati, organizzazione delle immagini, organizzazione dei testi,
	33:28–33:30	tipica degli spazi digitali,
	33:31–33:36	rende possibile, secondo manovic anche (.) una possibile rielaborazione artistica.
	33:37–33:40	rende possibile anche uno sguardo critico.
	33:42–33:47	per esempio, scegliendo dei percorsi diversi da quelli preferenziali.
	33:47–33:51	di navigazione del database. alla ricerca di margini di senso.
	33:51–33:53	di alternative estetiche.
	33:54–33:59	di elementi magari originariamente non previsti, di chiavi di lettura micro e macro,
	33:59–34:01	devianti. tra virgolette.
	34:06–34:14	il data base è una struttura dell'informazione, una struttura di dati, che diventa anche appunto un'estetica. che diventa anche la forma classica,
	34:14–34:18	radicalmente differente (.) da quelle precedenti,
	34:18–34:25	che (.) di estetica che vediamo in questi spazi. che vediamo su internet, che vediamo sui nostri device (.) e: digitali, e così via.
	34:31–34:36	l'opinione (.) la:: il punto di vista. di manovic,
	34:37–34:42	è in una prima fase decisamente: (.) netto. decisamente radicale.
	34:44–34:50	il software, il database, (.) sta all'opposto. della narrazione.
	34:51–34:57	prima la forma prevalente era quella della narrazione, adesso (.) sì: siamo affezionati alle forme tradizionali,
	34:58–35:04	non ce ne siamo ancora del tutto accorti. ma in realtà c'è un cambiamento antropologico decisamente ampio,

Parlante	Tempo unità	Testo
	35:05–35:12	che ci colpisce a tutti i livelli, legato a questo cambio di paradigma. legato alla nuova logica del database.
	35:12–35:18	che (.) permea (.) le nostre vite, le nostre azioni, il nostro orizzonte, estetico, etico, politico, (.) eccetera.
	35:20–35:29	poi però quando si mette a fare degli esempi, quando ci racconta, delle:: delle applicazioni, di tutto questo,
	35:29–35:39	le distinzioni così nette tra una logica: del database e la narrazione tradizionale, sono in realtà (.) almeno in parte smussate.
	35:45–35:47	da un lato,
	35:48–35:50	c'è un rapporto,
	35:51–35:52	tra il database e la narrazione.
	35:53–35:55	anche nei media digitali.
	35:56–36:02	perché molto spesso le narrazione contemporanee e le narrazioni digitali sono realizzate,
	36:03–36:13	a partire (.) dai dati. a partire dagli algoritmi. a partire dalle basi di dati. che raccolgono questi dati, e che li organizzano attraverso algoritmi.
	36:16–36:19	vi facevo già prima l'esempio del video gioco.
	36:22–36:25	il videogioco, prevede sostanzialmente una base di dati.
	36:26–36:32	prevede degli algoritmi di funzionamento e di interpellazione di questa determinata base di dati,
	36:34–36:35	che però poi,
	36:36–36:37	in qualche modo,
	36:39–36:41	vengono linearizzati.
	36:41–36:46	vengono (.) riconvertiti in forme narrative almeno in parte tradizionali.
	36:49–36:53	quello che cambia, è il fatto che queste forme narrative,
	36:54–37:00	non (.) derivano, (.) dalla creatività o dall'invenzione di qualcosa o di qualcuno,
	37:01–37:08	versione un po' (.) banalotta della lettura (.) diciamo dei: dei media precedenti, dei sistemi culturali precedenti,
	37:10–37:13	ma derivano (.) da (.) basi di dati ampie.
	37:14–37:16	strutture dati. da algoritmi.
	37:18–37:21	l'algoritmo, è quello che sta alla base dei processi
	37:22–37:25	che poi conducono alla narrazione del videogioco.
	37:26–37:27	se io faccio questo,
	37:27–37:33	vado lì. se io faccio quest'altro vado là, se io raccolgo tot dati (.) finisco là,
	37:34–37:40	detta così: è un videogioco molto noioso. però, mi rendo conto. pensatelo a a livelli di complessità e di
	37:41–37:45	incastro. di articolazione, di indentamento maggiore.
	37:47–37:55	algoritmi, alla base dei processi che narrativizzano i database, e strutture dati (.) basi di dati,
	37:56–38:01	che stanno alla base dei mondi narrativi, presentati da questi videogiochi.
	38:02–38:09	per cui poi, ogni singolo elemento, che trovo sul mio percorso, all'interno di uno spazio esplorabile,
	38:09–38:11	per esempio, è chiaramente,
	38:11–38:16	ha un suo posto all'interno della sua struttura dati, ha un suo posto all'interno del database.

Parlante	Tempo unità	Testo
	38:17–38:23	abbiamo una struttura di dati, abbiamo un algoritmo attraverso il quale ci muoviamo tra queste strutture di dati,
	38:23–38:30	e (.) l'algoritmo ci aiuta a narrativizzare il database. all'interno del videogioco così come in altre occasioni.
	38:33–38:35	altra avvertenza che ci dà manovic,
	38:37–38:40	è che, e non è un gioco di parole, i dati non sono dati.
	38:42–38:43	nel senso non è che
	38:45–38:47	i dati siano qualcosa che
	38:48–38:54	per scienza infusa, per qualche tipo di miracolo, si trovano già lì.
	38:56–38:57	anche questi elementi,
	38:58–39:03	alla base (.) poi di un'estetica, alla base di una logica eccetera,
	39:03–39:07	sono elementi (.) che vanno raccolti,
	39:08–39:15	che vanno collocati nel database, che vanno fatti trovare, e quindi indicizzati, all'interno del database, che vanno organizzati,
	39:15–39:19	secondo determinati criteri e di nuovo secondo determinati algoritmi.
	39:19–39:23	tutto questo ancora una volta non è naturale. non è neutro. non è trasparente.
	39:25–39:31	se vogliamo è un altro dei modi attraverso cui la creatività che esce dalla porta rientra dalla finestra.
	39:31–39:34	attraverso cui l'estetica tradizionale,
	39:34–39:44	come dire si prende (.) la sua rivincita. anche in una logica del database, in una logica del software dove sembra che la tecnica (.) sia l'elemento più importante.
	39:44–39:48	e comunque qualcuno dovrà andarli a costruire, questi database.
	39:48–39:55	dovrà andarli a riempire o almeno (.) a dare le regole, per il riempimento (.) di questi: di questi database.
	39:56–39:57	da un lato,
	39:58–40:02	il database raccoglie tanti elementi. tante voci.
	40:02–40:03	tanti dati.
	40:04–40:07	dall'altro, la narrazione,
	40:08–40:09	li mette in ordine.
	40:10–40:17	li rende visibili li rende praticabili. li trasforma in conoscenza percorribile.
	40:18–40:22	potabile. per noi umani che chiaramente non abbiamo
	40:23–40:27	non abbiamo le capacità di calcolo dell'algoritmo del software.
	40:32–40:39	capite quindi come poi la visione di (.) basi di dati database da un lato, e all'opposto la narrazione,
	40:39–40:49	di rivoluzione digitale rispetto a una modalità tradizionale che e::h è alla base dell'esistenza umana fin dagli antichi greci probabilmente prima,
	40:50–40:58	poi (.) una volta che ci si sporca davvero le mani, si rivela ancora una volta, decisamente più (.) contaminata, decisamente più in relazione.
	41:00–41:11	l'estetica digitale non può fare a meno, della narrazione. anche se magari la disarticola. o la costruisce a partire da delle basi diverse che sono le basi dell'algoritmo, le basi del software e così via,
	41:14–41:16	negli spazio digitali,
	41:17–41:20	ed è l'ultima cosa che ci portiamo a casa dalla lettura di manovic,
	41:20–41:22	la creazione,
	41:23–41:30	spesso e volentieri si riduce, (.) la dimensione estetica, si riduce a costruire un'interfaccia attorno al database.

Parlante	Tempo unità	Testo
	41:39–41:46	anche attraverso le forme della narrazione tradizionale. anche attraverso la composizione di determinati algoritmi.
	41:47–41:53	ma c'è una base tecnica. strutturale, che ha delle regole proprie, che non ha un ordine, che non ha una gerarchia,
	41:54–41:58	e rispetto alla quale io poi l'ordine lo devo dare. la gerarchia la devo stabilire.
	41:59–42:05	ed è lì. in quello scarto. e nel passaggio dal database per così dire ibrido (.) puro (.) neutro
	42:06–42:14	alla superficie estetica, che poi è quella che incontro, dell'interfaccia che (.) si attua secondo manovic, la
	42:17–42:23	lo spazio della creatività. la possibilità di una creazione artistica, anche negli spazi digitali.
	42:24–42:28	l'estetica digitale sta anche e soprattutto lì.
	42:34–42:43	nei:::: nelle forme (.) estetiche precedenti. estetiche, linguistiche, culturali, mediali, chiamiamole come vogliamo precedenti,
	42:45–42:47	i semiologi (.) lo sanno bene.
	42:48–42:50	abbiamo a che fare con
	42:50–42:53	una serie di elementi,
	42:55–42:59	che vengono scelti pescati e collocati in una sequenza.
	43:01–43:03	nella narrazione tradizionale,
	43:04–43:07	io vado a pescare un elemento tra i tanti elementi possibili,
	43:08–43:15	che ne so: la mia protagonista è bionda o mora. scelgo uno dei due elementi elementi sull'asse che i semiologi definiscono paradigmatico.
	43:17–43:27	scelgo uno di questi, e (.) colloco (.) questo personaggio, con (.) in combinazione con un altro elemento sull'asse sintagmatico.
	43:27–43:34	per esempio il suo oggetto d'amore, che che so, e: è una pianta e: di: (.) di dimensioni:: medie.
	43:35–43:36	°sono un pessimo narratore.°
	43:37–43:38	e::hm
	43:40–43:42	nella (.) narrazione tradizionale,
	43:43–43:45	la scelta,
	43:45–43:48	a livello paradigmatico è relativamente importante.
	43:49–43:52	quello che importano sono le connessioni a livello sintagmatico.
	43:52–43:58	cosa (.) una volta che ho scelto, tra la virtualità dei miei personaggi possibili, quale è il mio personaggio,
	43:58–44:07	quello che mi importa è capire che cosa faccio fare, a quel personaggio. come si (.) evolve la narrazione assieme a una serie di attualizzazioni di altre virtualità.
	44:10–44:14	manovic ci dice. la creatività del database funziona in maniera opposta.
	44:16–44:21	è molto più importante, l'insieme paradigmatico delle scelte possibili,
	44:23–44:24	che non
	44:24–44:29	l'aspetto sintagmatico, delle connessioni. dei legami.
	44:30–44:35	perché? perché nel database, gli elementi paradigmatici ci sono tutti. e ci sono già.
	44:37–44:43	io le scelte possibili, le ho tutte lì presenti che occupano ciascuna una delle celle di questo database.
	44:45–44:47	le connessioni invece sono temporanee. sono virtuali.
	44:48–44:55	a seconda di come decido di affrontare il database, e di dargli una chiave narrativa, queste connessioni possono essere di tanti tipi diversi.

Parlante	Tempo unità	Testo
	44:56–44:57	temporanee.
	44:58–45:05	di nuovo il videogioco ci da abbastanza l'idea. di tutto questo. fin dalla possibilità di scegliere il nostro personaggio dall'inizio.
	45:07–45:11	e a seconda del personaggio che scegliamo, a seconda del gioco di cui si tratta,
	45:11–45:20	decidere di andare in determinate direzioni, di avere certi poteri, di fare determinati incontri. però è più importante la scelta paradigmatica che non la connessione sintagmatica, che cambia.
	45:21–45:24	mentre nella narrazione tradizionale vale il contrario.
	45:27–45:29	di nuovo un elemento di novità,
	45:30–45:36	di rivoluzione, giudicate voi quanto radicale. rispetto a quello che è un modello precedente di narrazione.
	45:37–45:42	bolter e grusin ci dicono c'è una diretta continuità tra i media precedenti e i media digitali,
	45:43–45:48	manovic ci dice (.) attenzione. perché, quella continuità ha una superficie,
	45:48–45:52	se scavate sotto la superficie invece ci trovate un ribaltamento totale.
	45:52–46:02	non ve ne accorgete più di tanto, ma i meccanismi stessi su cui si fonda l'estetica sono stati cambiati, dall'adozione del database, dalla struttura dati dell'algoritmo (.) del software.
	46:06–46:09	quindi metto (.) giusto per (.) completare il quadro,
	46:10–46:19	un'immagine di uno dei lavori recenti, di manovic. che poi appunto partendo da:: visual artist, anche, non soltanto da studioso,
	46:19–46:28	poi si è messo a (.) a elaborarle queste logiche di database, per esempio cercando una serie di ricorrenze una serie di connessioni all'interno di basi di dati grafiche.
	46:28–46:32	eh questo è (.) l'esempio di tutte le copertine di time magazine
	46:32–46:46	e::h di time magazine americano, una base di dati quale poi (.) con uno sguardo critico con uno sguardo artistico, manovic va a identificare tutta una serie di ricorrenze, tutta una serie di possibili percorsi, tutta una serie di connessioni.
	46:47–46:56	facendosi aiutare dal database, facendosi aiutare dai software (.) e:h rispetto ai quali (.) e:h si:: ai ai quali chiede di elaborare, questo insieme di dati.
	46:56–46:57	okay?
	46:58–46:59	tutto chiaro?
	47:00–47:04	filo denso però (.) spero (.) abbastanza chiaro.
	47:06–47:12	comunque, mi raccomando leggete le: le pagine e: le pagine di manovic se non l'avete già fatto,
	47:12–47:17	se poi avrete delle: delle questioni delle domande dei dubbi, e: sapete dove trovarmi.
	47:19–47:21	terzo quadro
	47:22–47:31	teorico e concettuale, rispetto all'estetica dei media digitali. che: che affrontiamo, e (.) tanto per cambiare una parola che non avete mai sentito in queste lezioni,
	47:31–47:32	convergenza.
	47:33–47:41	abbiamo già parlato (.) di convergenza tecnologica e di convergenza economica, ithiel de sola pool è stato la nostra guida,
	47:42–47:51	nell'affrontare questi livelli, questi tipi di convergenza, e nel portarli anche verso uno sbocco (.) politico, di critica del sistema.

Parlante	Tempo unità	Testo
	47:52–48:06	ragionando da un punto di vista estetico, ma non soltanto estetico. estetico sociale, estetico culturale, anche un pochino più largo, del: del solo dibattito estetico in cui si collocano (.) i due: i due quadri concettuali precedenti,
	48:07–48:10	aggiungiamo un aggettivo, che è culturale.
	48:11–48:14	e affrontiamo con questo elemento,
	48:15–48:17	uno dei pilastri
	48:19–48:23	discretamente: (.) discretamente furbi nel costruirsi come pilastri. vabbè
	48:23–48:26	comunque, come henry jenkins.
	48:26–48:32	che magari l'avrete già inconcia:~ incrociato in altri corsi. chi ha già sentito nominare henry jenkins?
	48:34–48:36	non siate timidi. qualche mano alzata la vedo,
	48:37–48:44	okay. vabbè, se non l'avete sentito fin' ora, nei prossimi anni (.) lo troverete da tutte le parti, e in tutte le salse, come in questa lezione de resto.
	48:46–48:47	convergenza culturale.
	48:48–49:00	il libro che scrive henry jenkins, e:h che ha una rilevanza mondiale, e che per alcuni anni diventa quasi la bibbia di chiunque: (.) affronti il tema dei media, e dei media digitali,
	49:00–49:14	e:h prima (.) di (.) avere come dire una:: una sua collocazione più precisa all'interno di un dibattito più ampio, cosa che è stata fatta negli anni successivi per cui adesso (.) nessuno considererebbe più jenkins come un guru assoluto, come è stato fino a qualche anno fa,
	49:15–49:20	comunque (.) scrive un libro dal titolo (.) convergence culture.
	49:20–49:22	cultura (.) convergente.
	49:24–49:28	e qua (.) vabbè. possiamo prenderla in tutte e due i modi, invertire i sostantivi e gli aggettivi.
	49:29–49:35	la cultura è convergente. la convergenza è anche culturale. a seconda di come: di come la si guardi.
	49:35–49:40	il libro è del duemilaesei, viene tradotto in italia l'anno dopo, nel duemilaesette, da apogeo,
	49:40–49:52	e ha una sua:: una sua rilevanza molto ampia nel dibattito dei media studies, dei digital media studies, ma anche nel dibattito (.) nel dibattito giornalistico. recente.
	49:52–49:59	e:h una:: una rilevanza molto ampia, meritata, perché sicuramente si tratta di un'intuizione molto: (.) molto grande,
	50:00–50:13	a volte=è interpretata in chiave un po' troppo acritica. rispetto ad alcuni difetti che comunque anche questo tipo di approccio, come un po' tutti gli approcci e:h a un certo punto svela, e ad un certo punto rivela.
	50:13–50:20	la convergenza è un fenomeno (.) che avviene a un livello tecnologico, è un fenomeno che avviene a livello economico,
	50:20–50:27	abbiam parlato di piattaforme che si fondono tra di loro. di aziende. che si aquisiscono l'un l'altra,
	50:27–50:31	ma è anche un punto di vista estetico. linguistico.
	50:31–50:33	legato anche
	50:34–50:37	ai (.) modi in cui si entra in contatto con il pubblico,
	50:37–50:39	e alla partecipazione.
	50:40–50:44	di questo stesso pubblico, rispetto ai testi mediali, e ai testi culturali.

Parlante	Tempo unità	Testo
	50:48–51:01	jenkins (.) eh come dire ve lo:: ve l~ ho già alluso, al fatto che si sia costruito, anche (.) molto abilmente, come: guru, di questa età della convergenza, di questa nuova era,
	51:02–51:10	ovviamente digitale. che va a modificare un'altra volta:: su delle basi, estremamente grandi e rilevanti,
	51:11–51:13	e::h i modelli precedenti,
	51:13–51:20	eh::: che si atteggi da guru lo si capisce dalle prime righe. dell'introduzione del libro, che voi dovrete leggere e studiare,
	51:21–51:28	benvenuti nella cultura convergente. è un proclama è un manifesto. è un: c'è c'è dell'enfasi, c'è c'è dell'intenzione.
	51:28–51:33	benvenuti nella cultura convergente dove i vecchi e i nuovi media collidono.
	51:33–51:41	dove si incrociano i media grass roots e quelli delle corporations. dove il potere dei produttori e quello dei consumatori interagiscono
	51:41–51:46	in modi imprevedibili. c'era anche un punto esclamativo che mi sono rifiutato (.) di aggiungere.
	51:47–51:51	ma (.) cosa ci dice fin dall'inizio.
	51:52–51:57	la (.) cultura (.) nel (.) settore digitale funziona su delle regole,
	51:57–52:03	o meglio. la cultura dopo che è stata digitalizzata, tutti i tipi di cultura,
	52:03–52:06	funziona (.) in base (.) a delle regole (.) nuove.
	52:07–52:10	la convergenza, l'ibridazione, la contaminazione,
	52:11–52:16	avviene anche tra i media vecchi e quelli nuovi. ma questo ce l'avevano già detto bolter e grusin.
	52:17–52:18	l'aveva detto mc luan figuriamoci.
	52:20–52:26	in questo nuovo mondo, in questa (.) terra promessa, in questa (.) landa delle opportunità,
	52:27–52:31	i media tradizionali, le industrie, le corporation,
	52:31–52:39	trovano (.) il loro degno compare. trovano un contrappeso nella cultura degli utenti, nella cultura partecipativa.
	52:39–52:41	nell'azione degli spettatori.
	52:41–52:44	nelle cose che arrivano dal basso. grass roots.
	52:44–52:46	come i cespugli.
	52:50–52:56	i consumatori e i produttori, la loro estrema ed eterna dialettica, negli spazi digitali,
	52:57–53:05	non hanno più il rapporto gerarchico che avevano tradizionalmente, ma ribaltano (.) questo loro rapporto. lo modificano.
	53:05–53:10	e a volte sono i consumatori a imporre delle cose ai produttori e non viceversa.
	53:12–53:18	una visione (.) pacatamente ottimista. come (.) capirete già da queste:: da queste righe.
	53:19–53:21	jenkins parte da tre,
	53:22–53:25	elementi di partenza.
	53:25–53:29	da un lato (.) appunto (.) la convergenza mediale.
	53:29–53:36	la convergenza dei media. l'abbiamo già vista. lo stesso jenkins cita (.) ithiel de sola pool, gli rende merito.
	53:37–53:42	egli dice (.) uno dei pilastri della cultura convergente (.) è il fenomeno della convergenza.
	53:43–53:48	e il fatto che ci sia una costante ibridazione. un mescolamento.
	53:48–53:51	una circolazione dei contenuti tra le piattaforme,
	53:51–53:55	delle proprietà intellettuali tra le varie imprese medialia.

Parlante	Tempo unità	Testo
	53:56–54:07	e che questa circolazione, che questo mescolamento, che questa sin- ergia che questa ibridazione, non avviene solo a livello tecnico, non avviene solo a livello economico,
	54:07–54:12	non avviene solo a livello politico, ma avviene anche a livello cultur- ale.
	54:13–54:22	innerva l'intera natura dei media. in tutto quello che è il loro essere. compresi i testi, compresi i contesti, compresi i pubblici.
	54:26–54:28	secondo elemento.
	54:29–54:31	nel contensto digitale,
	54:31–54:36	era già così prima, ma prima era ridotto. era limitato da alcune punte.
	54:36–54:41	particolarmente attive, ma nel contesto (.) e:h digitale,
	54:41–54:50	gli spettatori <non sono più le couch potatoes sedute sul divano che si abbruttiscono davanti alla televisione> ,
	54:51–54:54	benvenga abbruttirsi davanti alla televisione talvolta,
	54:54–54:56	e:h ma e::h
	54:57–55:02	sono (.) attivi. partecipano. reagiscono.
	55:02–55:05	c'è una cultura partecipativa.
	55:07–55:13	una cultura, che grazie (.) alla convergenza e grazie alla digitaliz- zazione,
	55:13–55:17	sempre più mette in una relazione esplicita
	55:19–55:21	il pubblico con le industrie mediali.
	55:22–55:25	gli spettatori, i fruitori, gli utenti,
	55:28–55:30	diventano fan.
	55:31–55:38	>ripeto lo erano già anche prima ma con le piattaforme digitali è più facile< (.) che un fan trovi un altro fan e che assieme facciano una comunità.
	55:39–55:44	e che questa comunità abbia un peso reale (.) al di fuori della cameretta di qualcuno.
	55:45–55:50	jenkins tra l'altro è molto orientato in questo perché i suoi studi precedenti (.) i suoi lavori,
	55:50–56:00	prece~ che:: che ha fatto nei vent'anni prima di:: di convergenze culture, sono (.) sul fandom. sono sulle culture di fan. per esempio i fan di star trek.
	56:01–56:05	ha fatto della ricerca etnografica su queste: su queste comunità.
	56:05–56:11	ma lui dice con (.) il digitale, con la convergenza all'interno di questi spazi,
	56:11–56:14	è l'intera cultura che si fa partecipativa.
	56:14–56:21	i fan (.) assumono una maggiore rilevanza grazie alla loro intercon- nessione alla loro visibilità:.
	56:22–56:29	ma anche il resto della cultura, almeno in parte assume (.) quelle caratteristiche che regolano l'interazione con i fan.
	56:31–56:33	se lo spettatore è attivo,
	56:33–56:45	magari non raggiunge determinati (.) aspetti che qualificano (.) quello spettatore come fan, ma comunque almeno in parte si con- tamina con quel tipo di pratiche e con quel tipo di approccio di con- tenuti.
	56:46–56:49	non sta fermo a bersi qualsiasi cosa, ma reagisce.
	56:49–56:52	e già questo va a cambiare lo scenario.
	56:55–57:02	il terzo (.) pilastro (.) di questa riflessione alla base della cultura convergente o della convergenza culturale,

Parlante	Tempo unità	Testo
	57:03–57:08	jenkins lo prende da (.) un teorico francese che si chiama pier levy.
	57:09–57:14	che ragiona in termini di <intelligenza collettiva>.
	57:16–57:20	le piattaforme digitali lo scenario convergente,
	57:21–57:24	consente una <connessione>.
	57:25–57:28	tra gli utenti, tra gli individui, tra gli spettatori.
	57:28–57:35	e questa connessione dà vita (.) a delle comunità (.) la cui intelligenza,
	57:36–57:41	è superiore alla somme delle singole intelligenze delle persone coinvolte.
	57:43–57:51	si mettono in comune i giudizi. si mettono in comune le competenze. si mettono in comune (.) i risultati di un'osservazione.
	57:51–57:56	e mettendoli in comune ed elaborandoli collettivamente, si ottiene qualcosa di piu.
	57:57–58:01	c'è un surplus di valore dettato da questa intelligenza collettiva.
	58:03–58:05	jenkins fa per esempio;
	58:07–58:09	ricorso a survivor.
	58:10–58:14	programma: americano che in italia ha avuto pochissimo successo,
	58:14–58:20	nei vostri primi anni di vita quindi probabilmente non=e: non non ve lo ricordate non lo conoscete,
	58:20–58:26	eh eh poi: alla lunga in italia diventa l'isola dei famosi ma (.) in maniera un pochino diversa,
	58:26–58:29	e:h survivor in america è registrato.
	58:29–58:36	è registrato con=è un po' sul modello di pechino express del collegio di questo tipo di programmi. che vengono registrati con mesi di anticipo.
	58:37–58:42	e:: non c'è una diretta come invece c'è in italia nell'isola dei famosi.
	58:42–58:48	e:h (.) questo ha fatto sì, e jenkins l'ha osservato ne ha fatto uno dei suoi casi di studio,
	58:48–58:51	e:h ha fatto sì che si organizzassero delle comunità
	58:51–58:53	di fan di survivor,
	58:53–58:55	che raccoglievano indizi,
	58:55–58:59	sulla rete, negli spazi reali, sulle puntate che andavano in onda,
	58:59–59:05	per cercare di capire, quello che sarebbe successo nelle puntate precedenti (.) nelle puntate successive.
	59:05–59:12	per cercare di (.) anticipare quello che, si sarebbe rivelato come giusto come sbagliato soltanto con la messa in onda.
	59:13–59:23	pazzi furiosi che si mettono a incrociare le immagini del satellite perché c'è una macchiolina nella tal ora del tal giorno, che potrebbe dirmi che quel concorrente è stato eliminato.
	59:23–59:30	e comunità che a quel punto raccolgono il fatto che quel concorrente è stato visto, in una strada di san diego,
	59:30–59:35	e quindi chiaramente è stato eliminato prima degli altri perché ha la barba (.) troppo corta.
	59:35–59:37	e:h o o cose di questo tipo.
	59:38–59:46	lui le chiama comunità di spoiler ma noi gli spoiler l~ (.) consideriamo qualcos'altro. quindi non è: (.) non è un termine:.
	59:46–59:53	un una comunità, dove però l'intelligenza collettiva viene messa al servizio di qualcosa che non cambierà propriamente le sorti del mondo.
	59:53–59:57	ma è comunque un qualcosa di più rispetto all'esperienza dello spettatore singolo.

Parlante	Tempo unità	Testo
	59:57–59:59	fuori (.) da questa connessione.
	59:59–1:00:01	fuori da questa collettività.
	1:00:01–1:00:04	quindi convergenza (.) mediale,
	1:00:05–1:00:07	cultura partecipativa,
	1:00:07–1:00:15	e un pubblico sempre più attivo. intelligenza collettiva. la capacità di mettere in relazione le informazioni per ottenere (.) qualcosa d'altro e qualcosa di più.
	1:00:19–1:00:25	come (.) funziona (.) la (.) cultura convergente secondo henry jenkins, come funziona la convergenza culturale.
	1:00:26–1:00:33	non si tratta (.) di una rivoluzione. l'abbiamo visto. ma di un'interazione tra i media vecchi e nuovi.
	1:00:33–1:00:39	secondo jenkins, nello spazio della cultura convergente della convergenza culturale,
	1:00:40–1:00:43	si presentano contemporaneamente due logiche.
	1:00:44–1:00:47	la logica tradizionale cosiddetta top down
	1:00:47–1:00:49	down. dall'alto al basso.
	1:00:51–1:00:56	e una logica digitale (.) convergente specifica nuova (.) questa sì (.) rivoluzionaria,
	1:00:56–1:00:57	bottom up.
	1:00:58–1:00:59	dal basso verso l'alto.
	1:01:01–1:01:06	la logica top down, è quella delle corporation, è quella delle imprese mediali.
	1:01:06–1:01:07	che stanno in alto,
	1:01:07–1:01:11	che guardano agli utenti agli spettatori (.) che stanno in basso.
	1:01:12–1:01:14	ed è una logica centralizzata, gerarchica.
	1:01:15–1:01:21	l'editoria tradizionale il broadcasting, la radio, il cinema. funzionano tutti secondo questa logica.
	1:01:21–1:01:26	c'è un'impresa, c'è un'industria, che cerca di sviluppare qualcosa che piaccia al pubblico,
	1:01:27–1:01:29	e che poi (.) glielo impone.
	1:01:29–1:01:30	glielo: distribuisce.
	1:01:30–1:01:34	magari (.) con ampiezza (.) di sforzo promozionale.
	1:01:35–1:01:38	ma senza che il pubblico possa aver alcun ruolo.
	1:01:38–1:01:44	o (.) con il pubblico che un ruolo ha soltanto mediato (.) e parecchio mediato.
	1:01:45–1:01:52	in termini di rappresentazione, che so i dati di ascolto auditel o: i risultati al botteghino dei film precedenti della stessa serie.
	1:01:56–1:01:59	a questa logica tradizionale che rimane,
	1:01:59–1:02:02	si affianca una logica bottom up.
	1:02:03–1:02:05	una produzione dal basso.
	1:02:06–1:02:11	gli utenti (.) creano i loro contenuti. creano i loro significati.
	1:02:11–1:02:15	intervengono in maniera attiva, anche producendo cultura.
	1:02:16–1:02:18	e cultura mediale.
	1:02:18–1:02:21	è la logica grass roots, di cui parlavamo prima.
	1:02:21–1:02:27	dei cespugli (.) che nascono (.) alle radici dei grandi alberi. dove i grandi alberi sono le corporation,
	1:02:28–1:02:32	mentr i cespugli sono (.) come dire chiaramente di dimensioni minori,
	1:02:32–1:02:36	ma (.) dal basso e con una loro rilevanza nell'ecosistema.
	1:02:41–1:02:44	è una modalità alternativa, di circolazione (.) dei contenuti mediali.

Parlante	Tempo unità	Testo
	1:02:45–1:02:47	è una modalità ribaltata.
	1:02:51–1:02:56	i fan, in questa logica ve lo dicevo prima, hanno un ruolo sempre più importante.
	1:02:56–1:03:00	intesi come singoli. ma intesi anche come comunità.
	1:03:02–1:03:11	i fan (.) organizzandosi, creando una campagna di opinione, possono anche, non è successo molte volte in realtà però può succedere,
	1:03:11–1:03:16	possono anche ripo~ possono anche riportare in onda una serie televisiva che era stata chiusa per bassi ascolti.
	1:03:17–1:03:20	dimostrando che un interesse per quella serie c'era.
	1:03:21–1:03:30	possono anche portare alla creazione di spin off, o di altri contenuti legati (.) a quell oggetto di valore.
	1:03:30–1:03:32	e:h attorno al quale organizzano il loro fandom.
	1:03:33–1:03:37	possono anche crearseli essi stessi questi contenuti. andando a
	1:03:37–1:03:47	eh creare dei mash up e renderli disponibili su you tube, scrivendo (.) delle:: fan fiction su: internet da condividere con gli altri fan,
	1:03:48–1:03:49	e così via.
	1:03:49–1:03:51	c'è una dimensione di partecipazione.
	1:03:53–1:03:59	i cosiddetti u gi ci. user (.) generated (.) content. contenuti generati dagli utenti.
	1:04:02–1:04:04	il fatto che gli utenti possano,
	1:04:05–1:04:08	creare dei contenuti originali, o più spesso,
	1:04:08–1:04:12	rielaborare dei contenuti mediali declinandoli (.) rispetto i loro usi.
	1:04:15–1:04:21	oppure, in una chiave legata di più all'informazione agli aspetti anche politici e di cittadinanza,
	1:04:21–1:04:24	il cosiddetto citizen journalism.
	1:04:24–1:04:26	il giornalismo partecipativo.
	1:04:27–1:04:31	il fatto che se io mi trovo sul luogo in cui sta succedendo qualcosa e ho un cellulare,
	1:04:32–1:04:33	posso riprendere.
	1:04:33–1:04:38	e magari le mie immagini saranno più utili a capire (.) un determinato fenomeno,
	1:04:38–1:04:46	di quanto non s=saranno utili le immagini (.) ore dopo, dell'apparato mediale tradizionale quando porterà il suo camioncino delle news.
	1:04:50–1:04:51	dal basso.
	1:04:52–1:04:57	una singola persona che assiste a un fatto di cronaca, e può condividere quel video e farlo diventare una notizia.
	1:04:57–1:05:00	su un piano nazionale, o su un piano globale.
	1:05:01–1:05:04	oppure il fan, che rielabora determinati contenuti,
	1:05:05–1:05:11	perché è assolutamente convinto che due personaggi della sua serie che non si calcolano minimamente, debbano mettersi assieme.
	1:05:11–1:05:17	e farà un montaggio per fare in modo (.) di dimostrare a qualcuno, al resto della comunità di fandom,
	1:05:17–1:05:19	che (.) starebbero bene assieme.
	1:05:19–1:05:23	e magari a quel punto qualcuno che produce o che scrive quella serie davvero,
	1:05:23–1:05:29	vedrà quel video (.) e magari deciderà anche di impostare così successive stagioni della narrazione.
	1:05:32–1:05:33	non succede sempre eh.
	1:05:34–1:05:38	sia chiaro. non esageriamo nel nel dare troppo corpo a questa dinamica.

Parlante	Tempo unità	Testo
	1:05:38–1:05:42	ma sicuramente questo è presente e assume una visibilità una rilevanza (.) molto grande.
	1:05:45–1:05:50	la convergenza non cambia soltanto le tecnologie, non cambia soltanto i mercati, ma cambia anche,
	1:05:51–1:05:54	quelli che lisa getleman chiama i protocolli d'uso.
	1:05:54–1:05:58	i modi (.) in cui noi ci rapportiamo alla cultura e all'immaginario.
	1:05:59–1:06:01	con i media digitali noi possiamo
	1:06:01–1:06:09	metterci le mani sopra. possiamo elaborarli in misura più forte, più densa, di quanto non abbiamo mai fatto nella storia dei media.
	1:06:10–1:06:14	in un momento in cui erano in atto soltanto le logiche top down.
	1:06:15–1:06:17	e non (.) quelle bottom up.
	1:06:17–1:06:20	il fatto di poter creare io qualcosa,
	1:06:20–1:06:21	e farlo circolare.
	1:06:21–1:06:24	e fargli assumere magari un'attenzione,
	1:06:24–1:06:25	molto grande.
	1:06:27–1:06:31	persino più grande (.) del prodotto culturale da cui stavo partendo.
	1:06:36–1:06:40	vi avevo già fatto se non sbaglia l'esempio della fan fiction di twilight.
	1:06:40–1:06:45	che (.) a un certo punto (.) diventa (.) e::h >cinquanta sfumature di grigio<.
	1:06:47–1:06:52	quanto poi (.) per (.) capire quanto alcuni elementi nati grass roots,
	1:06:53–1:06:58	una tizia a caso, nemmeno particolarmente brava a scrivere se siamo oggettivi,
	1:06:58–1:07:02	e::h che passa il suo tempo (.) a inventarsi
	1:07:02–1:07:10	delle avventure vagamente creepy. a partire da (.) e: quello che fanno degli adolescenti, quando lei adolescente non era più,
	1:07:10–1:07:16	vari elementi di disagio. uno sovrapposso all'altro, che comunque adesso è milionaria. ci deride tutti,
	1:07:16–1:07:23	e:h in virtù di una (.) circolazione di grass roots, che ha raggiunto i livelli (.) delle industrie medialiali.
	1:07:28–1:07:29	la convergenza,
	1:07:30–1:07:32	jenkins lo sottolinea in maniera molto chiara,
	1:07:32–1:07:36	è (.) un processo. non è un punto d'arrivo.
	1:07:36–1:07:44	non è (.) to' da un certo punto in avanti, ci siamo svegliati nel magnifico mondo convergente. dove è sempre così e funziona sempre in questo modo.
	1:07:45–1:07:53	dove (.) e:h uno qualsiasi fra di voi, conta esattamente quanto lo sceneggiatore di una serie televisiva americana.
	1:07:53–1:07:59	<nel determinare cosa succederà nelle prossime stagioni, di una::> di una determinata serie.
	1:07:59–1:08:03	no. si tratta di un processo. si tratta di una dialettica.
	1:08:03–1:08:06	si tratta di un insieme di potenzialità che a volte si attiva e a volte no.
	1:08:09–1:08:10	dal basso.
	1:08:10–1:08:14	dal basso, emergono dei tipi di sguardo,
	1:08:14–1:08:20	che tradizionalmente l'industria mediale considerava poco. o non considerava affatto.
	1:08:22–1:08:31	emergono, uno sguardo inatteso. che rimette in gioco, una serie di cose che magari (.) gli autori nemmeno vedevano. nemmeno avevano in testa.
	1:08:31–1:08:34	nel momento in cui stavano scrivendo determinate cose.

Parlante	Tempo unità	Testo
	1:08:34–1:08:40	lo sguardo critico. di contestazione (.) rispetto a determinati contenuti.
	1:08:40–1:08:48	non c'è soltanto il fan. ci sono anche (.) le possibilità di (.) rielaborazione critica di qualcosa che non piace.
	1:08:49–1:08:58	pensate a uno sguardo parodico. rispetto a determinati contenuti che vengono messi in ridicolo. e che magari con questa messa in ridicolo ottengono una circolazione ancora più grande,
	1:09:00–1:09:02	la decodifica aberrante.
	1:09:02–1:09:08	non è un termine brutto. è una: terminologia semiotica per indicare,
	1:09:09–1:09:15	lo spettatore che (.) interpreta, in modo imprevisto rispetto a quello che voleva l'autore,
	1:09:15–1:09:18	il contenuto mediale e il testo che ha tra le mani.
	1:09:25–1:09:28	pensate al fenomeno dello shipping. per esempio.
	1:09:28–1:09:35	e quindi (.) al (.) all'ipotizzare delle relazioni generalmente omosessuali tra personaggi,
	1:09:35–1:09:40	che all'interno di determinate serie televisive, queste relazioni non ce l'hanno.
	1:09:41–1:09:43	ed è un esempio classico,
	1:09:44–1:09:46	di decodifica aberrante in senso semiotico.
	1:09:47–1:09:50	di (.) uno sguardo che non era nella mente,
	1:09:50–1:09:51	dei creatori
	1:09:52–1:09:53	di quella determinata serie.
	1:09:53–1:09:56	gli autori di supernatural e:h,
	1:09:56–1:10:02	nelle prime stagioni. poi dopo l'hanno capito e d'hanno giocato e marciato ampiamente, come (.) qualcuno di voi vedo che sa,
	1:10:03–1:10:06	e::hm, gli autori di supernatula,
	1:10:06–1:10:19	eh all'inizio non ci pensavano (.) <che il rapporto di fratellanza (.) eh tra i due protagonisti potesse (.) eh solleticare una serie di (.) immaginazioni> a un pubblico prevalentemente femminile peraltro.
	1:10:19–1:10:24	che invece si sarebbe messo poi a ricamare, su come quella sia più, di una semplice bromance.
	1:10:25–1:10:27	e:::
	1:10:28–1:10:33	ed è un classico esempio di (.) poter dare altri tipi di valori, altri tipi di letture.
	1:10:34–1:10:36	letture critiche. letture appassionate.
	1:10:36–1:10:39	a un contenuto che originariamente non le prevedeva.
	1:10:40–1:10:42	il consumatore è lo spettatore attivo.
	1:10:42–1:10:47	il cosiddetto prosumer. eh secondo la definizione di alvin tofler.
	1:10:47–1:10:50	il produttore e consumatore assieme. una crisi.
	1:10:52–1:10:54	la possibilità di partecipare.
	1:10:55–1:10:56	anche da un punto di vista politico.
	1:10:57–1:11:02	remixando un determinato contenuto, per (.) che so, sottolinearne la natura liberal.
	1:11:03–1:11:05	per rileggere una serie in chiave conservatrice.
	1:11:07–1:11:14	o per mostrare al mondo quanto quella rappresentazione mediale sia lesiva e offensiva, nei confronti dell'immagine della donna.
	1:11:14–1:11:15	per esempio.
	1:11:16–1:11:19	sto facendo tutti esempi che (.) trovano, concreta applicazione.
	1:11:20–1:11:23	dicevamo non un risultato ma un processo.
	1:11:24–1:11:28	le logiche (.) top down e bottom up, sono compresenti.

Parlante	Tempo unità	Testo
	1:11:29–1:11:31	c'è una relazione.
	1:11:31–1:11:37	costante. tra le imprese e i consumatori, soprattutto i gruppi. di consumatori di spettatori.
	1:11:38–1:11:40	c'è un rapporto che è economico,
	1:11:40–1:11:44	che è culturale e simbolico, che diventa anche affettivo.
	1:11:45–1:11:47	tra le industrie, tra le imprese,
	1:11:48–1:11:52	tra gli autori, e i fan e gli spettatori e i consumatori.
	1:11:53–1:11:59	c'è una dinamica di azione reazione e controreazione, da parte dell'industria culturale.
	1:12:00–1:12:03	la logica top down, viene bilanciata da delle spinte bottom up,
	1:12:04–1:12:06	ma poi magari l'industria,
	1:12:07–1:12:09	riprende in mano. il pallino.
	1:12:09–1:12:11	di quel determinato contenuto,
	1:12:12–1:12:13	e reagisce.
	1:12:14–1:12:22	a quelle che sono state le sollecitazioni (.) ottenute <da parte del pubblico>, da parte delle logiche grass roots, da parte delle produzioni dal basso.
	1:12:23–1:12:25	e reagisce in tanti modi diversi.
	1:12:26–1:12:33	per cui ci sono alcuni tipi di properties, che vedono una reazione da parte dell'industria di (.) resistenza.
	1:12:34–1:12:35	a quello che fanno i fan.
	1:12:35–1:12:36	non è canonico.
	1:12:37–1:12:41	non (.) non in~ non mi interessa, non va incluso.
	1:12:41–1:12:45	la prima reazione (.) di george lucas, e del mondo di star Wars,
	1:12:46–1:12:50	a (.) e: alle attività, creative dei fan,
	1:12:50–1:12:54	è stata di diniego. voi non potete toccare queste mie properties.
	1:12:54–1:12:58	voi non potete toccare questi contenuti che sono oggetto della mia proprietà intellettuale.
	1:12:58–1:13:04	come cambia il tempo. son passati alcuni anni e l'approccio (.) di star Wars diventato property di disney,
	1:13:04–1:13:06	e: è radicalmente diverso.
	1:13:07–1:13:08	rispetto a queste cose.
	1:13:08–1:13:13	altri in altri casi d'e un incoraggiamento, si capisce che (.) quest'azione del pubblico è promozionale.
	1:13:14–1:13:18	funziona, serve ad attirare attenzione, serve ad attirare altri spettatori.
	1:13:19–1:13:21	a volte addirittura si sfrutta il pubblico.
	1:13:21–1:13:27	e il pubblico trascinato da questa relazione affettiva e dalla voglia di partecipare, non si accorge che sta facendo del lavoro gratis.
	1:13:27–1:13:33	per le imprese mediali che nel frattempo gli stanno pure vendendo (.) gli oggettini del merchandise, e così via,
	1:13:35–1:13:40	di nuovo le dinamiche sono sempre più complesse, se le andiamo a leggere (.) criticamente.
	1:13:40–1:13:43	jenkins (.) si ferma un po' prima di quest'ultimo aspetto.
	1:13:43–1:13:49	m della (.) dell'industria mediale che riprende in mano le redini e che orienta secondo i suoi, obiettivi.
	1:13:50–1:13:54	quelle che sono le attività grass roots e le logiche bottom up.
	1:13:55–1:14:02	questo tipo di cultura convergente, è una cultura fatta anche, da rielaborazioni e da ri~e riappropriazioni continue.
	1:14:04–1:14:08	alcuni esempi ve li ho già fatti. altri li vedremo nelle prossime slide.

Parlante	Tempo unità	Testo
	1:14:08–1:14:10	la logica del remix.
	1:14:11–1:14:12	e quindi del mescolamento.
	1:14:13–1:14:15	le versioni non ufficiali.
	1:14:15–1:14:23	pensate ai:: ai video, ai trailer che vengono fatti cambiando di genere un determinato contenuto.
	1:14:23–1:14:25	eh mary poppins che diventa un film horror.
	1:14:26–1:14:29	e::h pensate agli honest trailer.
	1:14:30–1:14:38	<quindi al: fenomeno di prendere dei pezzi>, di un determinato contenuto e prendere in giro bonariamente quel contenuto,
	1:14:38–1:14:40	riassumendo intere stagioni di games of thrones.
	1:14:41–1:14:43	per esempio. cercatelo quello è divertente.
	1:14:43–1:14:46	e::h (.) applicandoci uno sguardo ironico.
	1:14:47–1:15:00	e:h e quindi la chiave di lettura dell'ironia e della satira. qualcuno e:h non mi ricordo (.) chi fra voi, ha:: ha postato, alcune cose sulla sull'ironia come uno dei linguaggi comuni di una: di uno scenario di un estetica digitale.
	1:15:00–1:15:05	e:h fin troppo. che ci è probabilmente scappata di mano e poi ci porta trump come presidente degli stati uniti.
	1:15:06–1:15:09	ma e::h (.) a parte queta piccola parentesi e digressione,
	1:15:09–1:15:13	è: sicuramente un altra, delle leve attraverso le quali si possono leggere
	1:15:13–1:15:19	eh si possono creare, si possono produrre dal basso determinati contenuti che interagiscono
	1:15:19–1:15:20	con con i media.
	1:15:20–1:15:21	la fan fiction.
	1:15:22–1:15:24	e quindi lo sviluppo di linee narrative alternative.
	1:15:24–1:15:27	una serie è stata chiusa e io ci scrivo altre puntate.
	1:15:27–1:15:33	e::h la scrittura non sarà all'altezza degli sceneggiatori, ma chissene frega. io voglio ancora sapere come va a finire,
	1:15:33–1:15:35	con queste: (.) con queste storie.
	1:15:36–1:15:37	oppure la fan art.
	1:15:37–1:15:41	e quindi, la (.) rielaborazione, artistica,
	1:15:41–1:15:44	e:h di (.) spesso di rara kitschitudine,
	1:15:45–1:15:47	<e:h con dei disegni>,
	1:15:47–1:15:53	con delle elaborazioni grafiche, con dei montaggi, fatti a partire da questi personaggi di serie televisive,
	1:15:53–1:15:59	eh o di altri di film. e:h (.) cantanti e così via,
	1:15:59–1:16:03	con (.) pretese artistiche più o meno raggiunte.
	1:16:03–1:16:07	ma anche quello diventa un linguaggio, e ancora i meme, e così via.
	1:16:08–1:16:12	nel panorama mediale ibrido e sempre in evoluzione, l'industria se ne accorge.
	1:16:13–1:16:15	e l'industria reagisce.
	1:16:15–1:16:18	creando essa stessa delle estenzioni mediali.
	1:16:20–1:16:21	non ti è bastato il film?
	1:16:21–1:16:28	facciamo anche questa clip che ti metto su youtube, questo video-gioco che puoi comprare nei negozi
	1:16:28–1:16:38	e:h appositamente, e magari: stimolo anche la partecipazione degli utenti con un concorso a tema legato ai contenuti della narrazione di questo film.
	1:16:39–1:16:41	le possibilità di sinergia.

Parlante	Tempo unità	Testo
	1:16:41–1:16:43	fra aziende tra loro integrate.
	1:16:45–1:16:46	la creazione di franchise.
	1:16:47–1:16:48	i grandi marchi
	1:16:48–1:16:53	che bastano da soli a creare un po' di affetto (.) in chi in chi li vede.
	1:16:54–1:17:00	e (.) rispetto ai quali costruisco una mitologia costruisco un ecosistema costruisco un insieme,
	1:17:01–1:17:04	di storie di narrazione più o meno (.) strettamente legate.
	1:17:05–1:17:08	vedremo che proprio questo sarà il passaggio successivo della riflessione di jenkins.
	1:17:09–1:17:10	creo dei brand.
	1:17:10–1:17:11	molto forti.
	1:17:12–1:17:19	anche, non soltanto nelle narrazioni anche: nei programmi di intrattenimento. pensate a un marchio come x-factor.
	1:17:19–1:17:23	e a come stimoli costantemente una partecipazione degli utenti.
	1:17:24–1:17:25	in maniera diretta e in maniere indiretta.
	1:17:26–1:17:39	e poi probabilmente le (.) la sfrutti la convogli alle logiche industriali, cercando (.) eh di far acquistare almeno a qualcuno di voi, e qualcuno lo avrà anche fatto, gli inediti dei concorrenti di quest'anno.
	1:17:39–1:17:43	che erano (.) in testa alle=a classifica di itunes,
	1:17:43–1:17:45	e:h non più tardi di qualche giorno fa.
	1:17:47–1:17:51	vediamo alcuni esempi allora di: di survivor vi ho già detto.
	1:17:51–1:17:57	quindi (.) le informazioni condivise da un'intelligenza collettiva per cercare di capire che cosa succede.
	1:17:57–1:17:58	di x-factor anche.
	1:17:59–1:18:01	l'interazione del pubblico attraverso il voto.
	1:18:01–1:18:13	la possibilità di, partecipare attivamente allo sviluppo di una narrazione, allo sviluppo (.) di e:: carriere emergenti che poi (.) novanta su cento finiscono nel nulla,
	1:18:13–1:18:19	ma attraverso un app che devo scaricare, attraverso un hashtag che evo usare su twitter,
	1:18:19–1:18:21	attraverso la possibilità di votare su facebook,
	1:18:22–1:18:26	di votare con il telecomando di sky, e:h per chi la vede su sky,
	1:18:27–1:18:30	e:h e non su sky online, o non illegalmente,
	1:18:30–1:18:36	e:h comunque, tante diverse possibilità di convogliare (.) secondo gli usi secondo le necessità,
	1:18:36–1:18:42	della (.) eh dell'impresa mediale, questa partecipazione. questo desiderio di connessione di partecipazione.
	1:18:42–1:18:46	eh molto di voi sicuramente anch'io, chi mi ha iniziato a seguire su twitter lo sa,
	1:18:47–1:18:48	e::h
	1:18:48–1:18:59	partecipiamo volentieri, a questo: a questo tipo di interazione, a questo tipo di integrazione~ eh di interazione, che ci rende, (.) più supportabile la visione di un programma televisivo.
	1:18:59–1:19:00	e::h
	1:19:01–1:19:12	fan fiction fan art rielaborazioni, su questa slide vi ho messo a partire da games of thrones tutta una serie di contenuti. la realizzazione di una mappa a partire dai luoghi della serie.
	1:19:12–1:19:19	eh la creazione di disegni artistici che rielaborano ipotizzano un mondo in cui hodor invece di morire in mezzo a una porta,
	1:19:20–1:19:25	e:h fa e:h arriva addirittura a conquistare il trono di spade,

Parlante	Tempo unità	Testo
	1:19:25–1:19:29	la rilettura, il mix. il mix tra le varie possibili properties,
	1:19:30–1:19:36	la rilettura delle (.) principesse disney in chiave, eh in chiave di games of thrones.
	1:19:36–1:19:41	andrebbe a finire un po' peggio di come (.) eh va di solito a finire in un film disney,
	1:19:41–1:19:48	eh di nuovo e:h la possibilità di creare, delle riletture comiche come delle strisce a fumetti,
	1:19:48–1:19:57	e:h che (.) scherzano sulla complessità delle narrazioni o sulla sul grado di soppositudine (.) eh di una (.) di una serie come games of thrones,
	1:19:57–1:20:05	eh i: e:h meme, o le immagini di nuovo divertenti sarcastiche ironiche fatte apposta per circolare su internet,
	1:20:05–1:20:13	e: il merchandise. il bobolhead di john snow, che non sapevate di volere fino a vederlo qua e adesso (.) sarà il vostro regalo di natale,
	1:20:13–1:20:27	e::hm (.) o sotto le carte da gioco, le vedrete poco perché le vedo poco anch'io, le carte da gioco in cui al posto del re delle regine (.) e dei fanti, eh ci sono i personaggi di games of thrones, un'altra idea regalo.
	1:20:27–1:20:31	e:hm e:h spero non arrivate a fare i cosplay.
	1:20:31–1:20:40	di (.) personaggi di games of thrones e in quel caso (.) non vi giudico, e quindi la (l.) pratica (.) frequente a lucca, in un certo periodo dell'anno,
	1:20:40–1:20:45	di (.) verstirsi, da personaggi delle serie televisive e di interagire anche in questo modo,
	1:20:45–1:20:51	o ancora la fan fiction e quindi la creazione di racconti a partire (.) a partire da tutto questo.
	1:20:52–1:21:03	la cultura convergente e la convergenza culturale è qualcosa di più ampio è un qualcosa di trasversale, è chiaro che parlare di serie televisive o di programmi televisivi mi rende molto facile (.) e:h ragionare.
	1:21:03–1:21:06	eh ma vale, si applica a qualsiasi a qualsiasi campo.
	1:21:07–1:21:17	io qua ho messo (.) diciamo con diversi gradi di serietà due delle mie pagine facebook preferite. ammetto brutalmente eh determinati guilty pleasure,
	1:21:17–1:21:30	eh e e:hm (.) e quindi (.) abbiamo anche una rilettura convergente di aspetti serissimi. quali l'informazione. la politica. la popular culture nei: nei modi più ampi.
	1:21:30–1:21:41	attraverso una partecipazione dal basso. attraverso delle cose che non sono, concordate con le industrie medial ma che emergono, a partire dalla creatività di determinati (.) di determinati utenti.
	1:21:42–1:21:48	e:h quella che vedete, eh sulla sinistra, è la pagina facebook fotografie segnanti.
	1:21:48–1:21:50	chi di voi la conosce già?
	1:21:51–1:21:52	okay. meno male. mi sento meno solo,
	1:21:53–1:21:56	e:h comunque (.) i fan sono tanti e e voi me lo confermate,
	1:21:57–1:22:03	eh che si è inventata, un'idea molto semplice. la e:h messa in frizione,
	1:22:03–1:22:07	di una didascalìa (.) legata a un fatto i cronaca, o di costume eh,
	1:22:08–1:22:09	e una fotografia
	1:22:09–1:22:16	che ha alcuni elementi di e:h di concordanza incredibili inspiegabili inattesi,

Parlante	Tempo unità	Testo
	1:22:16–1:22:24	ma che riguarda (.) un altro (.) fatto di cronaca un'altra (.) situazione politica, un altro (.) e: elemento di cultura pop.
	1:22:25–1:22:28	e quindi la vecchia pubblicità della lavazza con nino manfredi,
	1:22:28–1:22:34	eh che diventa il commento alla pratica (.) molto contemporanea spero dei vostri genitori più che vostra,
	1:22:35–1:22:39	eh del buongiornissimo di cui abbiamo già parlato (.) qualche lezione fa,
	1:22:39–1:22:46	e::h oppure la la messa in:: la messa:: di prossimità,
	1:22:46–1:22:52	e::h di (.) saul goodman protagonista di better call saul, come avvocato,
	1:22:52–1:23:03	e:h e una foto dannata dei primi anni ottanta di berlusconi, allora imprenditore televisivo, che eh ci teneva comunque a mostrare una pistola sulla sua scrivania.
	1:23:03–1:23:11	e::hm (.) sulla, sulla vostra destra trovate invece un'altra pagina facebook molto più politica,
	1:23:11–1:23:13	eh rispetto a fotografie segnanti,
	1:23:13–1:23:15	e:h che è logo comune,
	1:23:15–1:23:28	chi conosce logo comune? immagino meno. okay. infatti lo davo abbastanza per normale perché bisogna essere dei nerd della politica per per apprezzare questo tipo di cose, scusate i tre che ho insultato
	1:23:28–1:23:32	in questo momento ma mi ci metto anch'io, ve lo sto mostrando quindi più di così,
	1:23:32–1:23:41	e:h però le dinamiche del fandom. c'è tutta una ship bellissima, legata alla storia d'amore impossibile e travagliata tra maria elena boschi e alessandro di battista.
	1:23:41–1:23:52	e:h che eh (.) viene portata avanti da mesi su questa pagina, attraverso fotomontaggi, scambi di sms, eh attraverso (.) riprese televisive,
	1:23:52–1:23:59	e così via. ma in generale la rielaborazione della vita politica e della politica, come elemento divertente,
	1:23:59–1:24:05	come chiave di lettura sarcastica di nuovo un altro modo di sopravvivere (.) a una campagna elettorale che sta per arrivare,
	1:24:05–1:24:13	per cui vedete una partecipazione di matteo renzi a ballarò quando doveva fare un dibattito (.) con: con di maio che poi non si è presentato,
	1:24:13–1:24:19	dove vediamo (.) renzi renzi e renzi che diaogano (.) che dialogano tra di loro.
	1:24:19–1:24:24	questo per par condicio perché se no berlusconi di battista (.) bisognava metterci anche renzi.
	1:24:24–1:24:24	okay?
	1:24:25–1:24:32	quindi capite come poi la dinamica della cultura convergente funzione (.) funziona a vari livelli e funziona da vari punti di vista.
	1:24:32–1:24:41	avvertenze. e:h (.) diversamente da jenkins, non (.) sopravvalutiamo la dimensione attiva del pubblico.
	1:24:42–1:24:44	il pubblico non vuole sempre essere attivo.
	1:24:44–1:24:48	il pubblico a volte vuole (.) rilassarsi non fare niente.
	1:24:48–1:24:51	essere attivi è anche, un elemento di fatica,
	1:24:51–1:24:53	e anche un elemento di lavoro.
	1:24:53–1:24:56	a volte si predilige un consumo meno investito e meno impegnato.
	1:24:56–1:25:01	il fatto che io rida. vedendo i fotomontaggi (.) di logo comune,
	1:25:01–1:25:03	o (.) di fotografie segnanti,

Parlante	Tempo unità	Testo
	1:25:03–1:25:11	non vuol dire che io proporrò mai nulla (.) a nessuna delle due pagine, come mia idea o come mia suggestione di elaborazione. ci sono dei gradi diversi.
	1:25:12–1:25:15	di potenziale partecipazione all'interno della cultura divergente.
	1:25:16–1:25:19	non bisogna (.) sopravvalutare il potere di rielaborazione del pubblico.
	1:25:20–1:25:25	perché le spinte medialità poi, in qualche modo assorbono (.) questo potere.
	1:25:25–1:25:27	assorbono questo interesse.
	1:25:27–1:25:30	questa voglia di partecipare, e la sfruttano.
	1:25:31–1:25:33	conomicamente o culturalmente.
	1:25:33–1:25:39	nel momento in cui uno dei fotomontaggi di prima viene ripreso da un talk show politico di prima serata,
	1:25:39–1:25:47	c'è un contenuto gratis, rispetto al quale dibattere, che è stato prelevato dalla rete. a scapito di chi ha (.) sviluppato una sua creatività, ci ha dedicato del tempo.
	1:25:48–1:25:50	quello sarà anche contento di essere stato ripreso.
	1:25:50–1:25:55	e del fatto che magari quel fotomontaggio sia mostrato proprio a renzi che ne ride due secondi.
	1:25:55–1:25:59	ciò non toglie che c'è anche una dimensione di sfruttamento non ce la dobbiamo dimenticare.
	1:26:00–1:26:04	così come le comunità organizzate per riportare una serie,
	1:26:04–1:26:07	a volte sono sobillate dall'industria,
	1:26:07–1:26:10	per fare loro del lavoro gratis di promozione.
	1:26:11–1:26:15	chiaro che (.) una volta capito che (.) tutto fa discorso,
	1:26:16–1:26:17	le industrie medialità non si oppongono più.
	1:26:18–1:26:24	bisogna però fare attenzione un attimo a (.) capire quanto vogliamo poi essere essere in~ irrigimentati.
	1:26:24–1:26:29	jenkins è molto capace nell'indicare il fenomeno, ma è anche forse un po' troppo ottimista.
	1:26:29–1:26:34	non si rende conto del fatto che questa libertà dello spettatore, diventa spesso un'altra forma di consumo.
	1:26:35–1:26:39	e quindi un'altra cosa che le industrie medialità si troveranno, a eh sfruttare.
	1:26:39–1:26:45	da un lato è verissimo. ci sono delle energie creative che si liberano e che prima non erano visibili,
	1:26:45–1:26:59	che prima rimanevano confinate magari rispetto al nostro ristretto gruppo di amici alla nostra (.) <e::hm fan zine o alla:: alla maining list tra quattro fan di un (.) determinato contenuto>,
	1:26:59–1:27:03	ma è anche vero che c'è un investimento economico che, c'è un investimento (.) emotivo.
	1:27:04–1:27:08	lo scenario convergente presenta tutte queste sfinte so~ (.) contrapposte
	1:27:10–1:27:13	spinte contrapposte che (.) fanno (.) fra l'industria del consumo,
	1:27:14–1:27:18	<ma spinte (.) contrapposte, anche (.) tra (.) media differenti>.
	1:27:18–1:27:25	ed è l'ultima cosa che vediamo oggi, un altro discorso jenkinsiano che è quello del transmedia (.) storytelling.
	1:27:25–1:27:28	della narrazione transmediale.
	1:27:28–1:27:33	un'inevitabile corollario. di un discorso legato alla convergenza culturale.

Parlante	Tempo unità	Testo
	1:27:36–1:27:44	sono logiche di alto e di basso. che si vanno a completare a vicenda, e nel dialogo mediale convergente,
	1:27:44–1:27:48	le narrazioni non sono più vincolate a un singolo medium,
	1:27:48–1:27:51	non sono più vincolate ad una singola forma espressiva,
	1:27:52–1:27:56	ma sono dispersi, tra vari media e tra varie piattaforme.
	1:27:58–1:28:04	nella.: definizione (.) precisa, di transmedia storytelling,
	1:28:04–1:28:16	<tanti elementi su vari media differenti e su varie piattaforme differenti, assieme, compongono un'esperienza unica e coordinata>.
	1:28:18–1:28:26	lo spettare è invitato a passare da un medium all'altro, una piattaforma all'altra per, articolare la sua narrazione nel modo più completo.
	1:28:28–1:28:31	questa è una delle logiche dell'intrattenimento contemporaneo.
	1:28:31–1:28:42	da un lato c'è un'idea di branding tipo quella che abbiamo visto con x-factor,
	1:28:42–1:28:50	anche comprando dei dischi ma quello non è (.) un racconto transmediale, non è una narrazione (.) del transmedia storytelling,
	1:28:51–1:28:58	il transmedia è una (.) narrazione che si completa un passo alla volta un pezzo alla volta.
	1:29:01–1:29:04	ci sono gradi diversi. di transmedia storytelling.
	1:29:04–1:29:08	un elemento classico, un transmedia storytelling ante litteram,
	1:29:08–1:29:11	che succedeva anche prima della cultura digitale, è l'adattamento.
	1:29:12–1:29:15	l'adattamento da un classico della letteratura, a un film.
	1:29:15–1:29:17	l'adattamento da un film a una serie televisiva.
	1:29:18–1:29:24	l'adattamento da un romanzo o di una pièce teatrale:, a una narrazione.: che so un radiodramma.
	1:29:28–1:29:30	oppure c'è l'estensione.
	1:29:30–1:29:34	io ho una narrazione (.) fulcro. una narrazione cuore,
	1:29:34–1:29:36	che è quella principale,
	1:29:36–1:29:43	ma ti do anche dei pezzetti di altra narrazione che se vuoi, possono andare a completare ad aumentare la tua esperienza.
	1:29:44–1:29:44	narrativa,
	1:29:45–1:29:48	oppure c'è una progettazione vera e propria.
	1:29:48–1:29:56	per cui (.) tu non solo devi vedere (.) il medium prevalente, ma devi vedere anche tutti gli altri pezzi altrimenti non capisci.
	1:29:58–1:30:00	uno dei primi esperimenti in questo senso è stato matrix.
	1:30:02–1:30:04	non potevi vedere soltanto i tre film di matrix.
	1:30:05–1:30:08	a rischio e pericolo perché poi gli ultimi due sono (.) discretamente ributtanti,
	1:30:08–1:30:16	ma e:h (.) si potevano vedere tutti e tre i film di matrix, ma era inevitabilmente meglio per capire alcune cose che succedevano nel secondo e nel terzo film,
	1:30:16–1:30:27	aver visto anche per esempio la serie di cartoni animati (.) e:h animatrix, legata a questo stesso mondo narrativo e che spiegava alcune cose che altrimenti vedendo solo il film, non si capiva da dove uscivano.
	1:30:28–1:30:33	oppure (.) bisognava giocare al videogioco nell'intervallo tra il secondo e il terzo film.
	1:30:36–1:30:38	schiaffo contemporanea eh per certi versi.
	1:30:39–1:30:47	di nuovo da un lato c'è la spinta da parte del pubblico, che ogni volta che ama qualcosa, lo vuole in tante forme e vuole estendere la sua esperienza della sua narrazione,

Parlante	Tempo unità	Testo
	1:30:47–1:30:59	dall'altro c'è un ruolo dell'industria mediale che cerca (.) di creare delle narrazioni transmediali e il più possibile a partire dalle sue (.) dalle sue properties. dalle narrazioni che (.) e:h che sviluppa.
	1:31:00–1:31:01	caratteristiche del transmedia.
	1:31:02–1:31:04	le vediamo un po' rapidamente, ma le vediamo ancora oggi.
	1:31:05–1:31:07	da un lato, spreadability,
	1:31:08–1:31:10	e dall'altro (.) trillability.
	1:31:11–1:31:21	traduzioni italiane, che sono tra l'altro colpa mia perché come vedrete è stato da me tradotto, nella versione (.) nella versione che avete nell'antologia da studiare,
	1:31:21–1:31:23	spalmabilità,
	1:31:23–1:31:25	provatevi voi a tradurre quei due termini,
	1:31:25–1:31:29	eh spalmabilità e (.) penetrabilità.
	1:31:30–1:31:38	la spreadability è (.) la narrazione transmediale, che cerca di estendersi il più possibile. di diffondersi in maniera larga.
	1:31:39–1:31:43	di far tanti contenuti che possano circolare liberamente.
	1:31:44–1:31:46	e lo spettatore ne becca qualcuno.
	1:31:47–1:31:52	trillability, penetrabilità, è invece l'approccio del fan.
	1:31:53–1:31:54	che cerca di approfondire.
	1:31:55–1:31:57	che cerca di avvicinarsi sempre di più.
	1:31:58–1:32:01	sono due direzioni differenti. una in orizzontale, l'altra in verticale.
	1:32:02–1:32:06	due dimensioni che l'industria mediale può decidere di (.) scegliere,
	1:32:06–1:32:09	o allargare o restringere ma fidelizzo,
	1:32:09–1:32:11	oppure di utilizzare contemporaneamente.
	1:32:12–1:32:15	creando delle narrazioni che vanno sia per estensione sia per profondità.
	1:32:18–1:32:22	altra (.) tensione in questo (.) campo,
	1:32:22–1:32:24	continuità, e molteplicità.
	1:32:26–1:32:28	da un lato c'è l'idea del canone.
	1:32:28–1:32:31	il fatto che ogni pezzo di narrazione,
	1:32:32–1:32:35	stia all'interno, di quello che vuole l'autore.
	1:32:37–1:32:39	dall'altro c'è la molteplicità delle strade alternative.
	1:32:41–1:32:43	la variazione di un mondo,
	1:32:43–1:32:45	anche quando non è autorizzata.
	1:32:45–1:32:51	e qui per esempio il ruolo della fan fiction, la questione dello shipping, è chiaro che sono extracanone.
	1:32:52–1:32:56	è chiaro che non vanno rispetto una logica di continuità rispetto un mondo narrativo,
	1:32:56–1:32:57	lo vanno a moltiplicare.
	1:33:00–1:33:02	immersione, o estrabilità
	1:33:03–1:33:09	da un lato l'immersione. io entro in un racconto in modalità sempre più immersiva,
	1:33:10–1:33:14	dall'altra, io spargo questi pezzi di racconto, nel mondo reale.
	1:33:14–1:33:16	per esempio col merchandising.
	1:33:19–1:33:22	transmedia storytelling è una costruzione di mondi.
	1:33:22–1:33:24	cosiddetto world building.
	1:33:24–1:33:28	sono dei mondi (.) lo scriveva umberto eco a proposito di casablanca,
	1:33:28–1:33:29	ammobiliati.

Parlante	Tempo unità	Testo
	1:33:30–1:33:34	dei mondi dove ci sono più cose di quante noi ne possiamo vedere, con un solo sguardo.
	1:33:35–1:33:37	sono dei mondi ricchi, dei mondi densi.
	1:33:37–1:33:45	a partire dai quali io poi posso creare l'enciclopedia su internet che mi spiega anche quel dettaglio nell'inquadratura, che d'era in un episodio dei simpson e che io non ho visto.
	1:33:45–1:33:46	o non ho capito.
	1:33:47–1:33:49	oppure che possono creare delle mappe,
	1:33:49–1:33:53	in cui io guardando games of thrones so sempre, anche quando non li vedo sullo schermo,
	1:33:53–1:33:58	dove (.) diavolo stanno in westeros o in essos ((incomprensibile)) i miei dannati personaggi.
	1:34:01–1:34:02	serialità.
	1:34:02–1:34:07	la narrazione transmediale può essere seriale, fatta a puntate, attraverso dei cliff hanger,
	1:34:08–1:34:12	che mi portano da qualche altra parte in attesa di qualche altro pezzo di narrazione,
	1:34:13–1:34:16	o possono comporsi anche in sequenze più complesse.
	1:34:16–1:34:27	dalle connessioni (.) più (.) estranee. per cui per esempio nell'attesa tra una puntata e l'altra che va in onda in televisione, io mi devo spostare su internet, dove vedo (.) delle altre clip.
	1:34:28–1:34:32	ma è una dinamica che per esempio qualcuno di voi sta vedendo sirene, su rai uno?
	1:34:32–1:34:33	la fiction di rai uno?
	1:34:33–1:34:35	c'è qualcuno, sì. meno male che c'è qualcuno,
	1:34:36–1:34:38	eh no giusto perché così capite l'esempio,
	1:34:38–1:34:43	eh all'interno del mondo narrativo di sirene c'è una soap, che i personaggi guardano,
	1:34:44–1:34:51	questa soap (.) esiste anche tra virgolette nel mondo reale, e volendo ve la potete andare a vedere su internet, penso sia sul corriere punto it.
	1:34:52–1:34:55	eh per (.) provare anche quel tipo di esperienza.
	1:34:56–1:34:57	la soggettività.
	1:34:57–1:35:03	possibilità all'interno del mondo narrativo, di adottare varie prospettive. di prendere i panni di vari personaggi.
	1:35:03–1:35:07	la narrazione principale mi fa vedere la storia dal punto di vista dei protagonisti,
	1:35:08–1:35:15	i pezzi del transmedia story telling, mi fanno mettere nei panni anche per esempio, di una serie di personaggi secondari.
	1:35:16–1:35:23	di guardare a quello stesso mondo, secondo delle linee narrative secondarie diverse, rispetto a quelle del testo base.
	1:35:24–1:35:25	e ancora la performance.
	1:35:25–1:35:28	l'elemento che porta lo spettatore ad agire.
	1:35:28–1:35:29	non soltanto a vedere.
	1:35:30–1:35:38	ma appunto a rielaborare a ricostruire a partecipare,
	1:35:39–1:35:42	ma in qualche modo anche nel momento in cui fate un tweet.
	1:35:42–1:35:44	ha una dimensione (.) performativa.
	1:35:44–1:35:47	rispetto alla costruzione della vostra identità online e così via.
	1:35:48–1:35:56	il transmedia ha una storia lunghissima, l'intera cultura di massa è almeno fino a un certo punto transmediale, mal il digitale, lo per lo potenza.

Parlante	Tempo unità	Testo
	1:35:56–1:35:58	secondo delle logiche di intrattenimento.
	1:35:59–1:36:04	chiudo questa lezione facendovi vedere alcuni esempi di transmedia storytelling.
	1:36:04–1:36:09	matrix, ve l'ho già detto, uno dei primi casi (.) studiati (.) dallo stesso jenkins,
	1:36:10–1:36:12	ma anche per esempio harry potter.
	1:36:12–1:36:22	una narrazione che si dispiega sui libri, al cinema, con dei videogiochi, con dei siti, con dei fumetti, con degli altri libri, con del merchandising e così via.
	1:36:23–1:36:25	oppure (.) star Wars.
	1:36:26–1:36:33	star Wars che va dai lego di star Wars, ai film delle varie trilogie, ai videogiochi che si mettono in mezzo, ai fumetti,
	1:36:33–1:36:35	ai libri, alle novellizzazioni,
	1:36:35–1:36:44	a:lle app, alle possibilità di interagire online e digitalmente su degli spazi (.) proprietari, ai giocattoli che qualcuno di voi riceverà a natale,
	1:36:45–1:36:47	e:h anche perché c'è il nuovo film quindi per forza.
	1:36:48–1:36:49	o ancora, marvel.
	1:36:50–1:36:55	l'universo cinematografico e televisivo, di marve. anche qua.
	1:36:55–1:37:04	una timeline, che passa attraverso dei film, attraverso delle serie televisive di network, attraverso delle serie televisive cable, attraverso delle serie televisive su netflix,
	1:37:05–1:37:08	attraverso una serie di narrazioni ulteriori,
	1:37:08–1:37:13	di:: merchandise, di locandine, di materiali promozionali, di teaser, e così via.
	1:37:14–1:37:18	vi ho già perso appena ho iniziato gli esempi, quindi non sto più a lungo sugli esempi, vi lascio andare,
	1:37:18–1:37:20	ci vediamo martedì prossimo.