

# BOD1007

ortografico

## 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 sentite
	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	al 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
	1:32-1:37	mercoledì prossimo abbiamo un ospite e poi giovedì continuiamo con e con le nostre lezioni

Parlante	Tempo unità	Testo
	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	eh 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
	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 eh di quello che succede a linguaggi culture simboli segni precedenti
	4:49–4:56	eh abbiamo inforcato le lenti appunto dell'estetica del linguaggio della cultura

Parlante	Tempo unità	Testo
	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 eh 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 eh 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 eh mai in qualunque caso la forma dal contenuto
	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	ehm 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

Parlante	Tempo unità	Testo
	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	eh 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
	10:22–10:33	e tre parole chiave per capire bolter e brusin la 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 ipermediazione
	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

Parlante	Tempo unità	Testo
	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	em
	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 ricordiamo 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 diventa 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 completamente opposta
	12:54–13:01	i media si moltiplicano e sono visibili sono anzi enfatizzati sottolineati anche al di là dello stretto necessario
	13:02–13:05	c'è una molteplicità contemporanea di forme medialità
	13:05–13:11	proprio a mettere bene in evidenza il fatto che una mediazione esista
	13:11–13:16	e a usare questa come elemento di valore e di pregio di questo tipo di estetica
	13:16–13:20	ehm 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

Parlante	Tempo unità	Testo
	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 eh 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 eh 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
	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

Parlante	Tempo unità	Testo
	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
	19:06–19:09	e assolutamente lampante
	19:09–19:17	ehm 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	eh 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

Parlante	Tempo unità	Testo
	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	eh 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 eh 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
	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 eh 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	eh 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 eh 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

Parlante	Tempo unità	Testo
	23:17–23:25	e pero comunque em 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 leggiate 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
	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

Parlante	Tempo unità	Testo
	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 eh 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
	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

Parlante	Tempo unità	Testo
	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 potenzialmente 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
	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

Parlante	Tempo unità	Testo
	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
	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 narrazioni 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

Parlante	Tempo unità	Testo
	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
	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

Parlante	Tempo unità	Testo
	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 eh 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
	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 medialiali chiamiamole come vogliamo precedenti
	42:45–42:47	i semiologi lo fanno 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

Parlante	Tempo unità	Testo
	43:37-43:38	ehm
	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
	44:56-44:57	temporanee
	44:58-45:05	di nuovo il videogioco ci dà 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 elaborare 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

Parlante	Tempo unità	Testo
	46:32-46:46	eh 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 eh rispetto ai quali eh 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
	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 eh 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	eh 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

Parlante	Tempo unità	Testo
	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 rilevanza molto ampia nel dibattito dei media studies dei digital media studies ma anche nel dibattito nel dibattito giornalistico recente
	49:52-49:59	eh 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 eh 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
	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	eh 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

Parlante	Tempo unità	Testo
	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 mediali
	53:56–54:07	e che questa circolazione che questo mescolamento che questa sinergia 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 culturale
	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 contesto 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 eh 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	eh ma eh
	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 digitalizzazione
	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

Parlante	Tempo unità	Testo
	55:50–56:00	prece~ che che ha fatto nei vent'anni prima di di convergence 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 interconnessione 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 contamina con quel tipo di pratiche e con quel tipo di approccio di contenuti
	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
	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 più
	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	eh 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	eh questo ha fatto sì e jenkins l'ha osservato ne ha fatto uno dei suoi casi di studio
	58:48–58:51	eh 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

Parlante	Tempo unità	Testo
	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 dirti 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	eh 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
	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

Parlante	Tempo unità	Testo
	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 medial
	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	eh attorno al quale organizzano il loro fandom
	1:03:33–1:03:37	possono anche crearsi 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 medial 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

Parlante	Tempo unità	Testo
	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 dare troppo corpo a questa dinamica
	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 eh 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	eh 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	eh in virtù di una circolazione di grass roots che ha raggiunto i livelli delle industrie medial
	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

Parlante	Tempo unità	Testo
	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 eh 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
	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 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 eh
	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	ehm 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

Parlante	Tempo unità	Testo
	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	i 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
	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'è 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

Parlante	Tempo unità	Testo
	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 medialità 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
	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	eh 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	eh applicandoci uno sguardo ironico
	1:14:47–1:15:00	eh e quindi la chiave di lettura dell'ironia e della satira qualcuno eh 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	eh 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 eh 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	eh 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	eh di spesso di rara kitschitudine
	1:15:45–1:15:47	eh 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

Parlante	Tempo unità	Testo
	1:15:53–1:15:59	eh o di altri di film eh 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	eh 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
	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	eh 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 eh per chi la vede su sky
	1:18:27–1:18:30	eh e non su sky online o non illegalmente
	1:18:30–1:18:36	eh comunque tante diverse possibilità di convogliare secondo gli usi secondo le necessità

Parlante	Tempo unità	Testo
	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	eh
	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 sopportabile la visione di un programma televisivo
	1:18:59–1:19:00	eh
	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	eh fa eh arriva addirittura a conquistare il trono di spade
	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 eh la possibilità di creare delle riletture comiche come delle strisce a fumetti
	1:19:48–1:19:57	eh che scherzano sulla complessità delle narrazioni o sulla sul grado di sopportazione eh di una di una serie come games of thrones
	1:19:57–1:20:05	eh i eh 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	ehm 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	ehm eh 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 pratica frequente a lucca in un certo periodo dell'anno
	1:20:40–1:20:45	di vestirsi 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 eh 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 ehm e quindi abbiamo anche una rilettura convergente di aspetti serissimi quali l'informazione la politica la popular culture 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 mediali ma che emergono a partire dalla creatività di determinati di determinati utenti

Parlante	Tempo unità	Testo
	1:21:42–1:21:48	eh 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	eh 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 eh messa in frizione
	1:22:03–1:22:07	di una didascalia 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 eh di concordanza incredibili inspiegabili inattesi
	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	eh oppure la la messa in la messa di prossimità
	1:22:46–1:22:52	eh di saul goodman protagonista di better call saul come avvocato
	1:22:52–1:23:03	eh 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	ehm 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	eh 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	eh 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	eh 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 eh diversamente da jenkins non sopravvalutiamo la dimensione attiva del pubblico
	1:24:42–1:24:44	il pubblico non vuole sempre essere attivo

Parlante	Tempo unità	Testo
	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 segnenti
	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 medialti 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 oganizzate per riportare una serie
	1:26:04–1:26:07	a volte sono sobbillate 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 medialti 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 dle 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 medialti 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 ehm 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

Parlante	Tempo unità	Testo
	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
	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 spettatore è invitato a passare da un medium all'altro da 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 sia 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 eh 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 eh 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

Parlante	Tempo unità	Testo
	1:30:36–1:30:38	schiavitù 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 s~ l'esperienza della sua narrazione
	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 eh 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 estrapolazione
	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

Parlante	Tempo unità	Testo
	1:33:22–1:33:24	cosidetto 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
	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 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

Parlante	Tempo unità	Testo
	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 pe~ lo potenzia
	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	alle 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	eh 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