

# LAUREA MAGISTRALE MEDIA, ARTI, CULTURE

ANNO 2021/22

## DESCRIZIONE IN BREVE

“Media, Arti, Culture” (MAC) è un nuovo e moderno corso di studio della classe LM-65, una Laurea magistrale in ‘Scienze dello spettacolo e produzione multimediale’.

Il MAC è il percorso ideale per chi ambisce ad approfondire le proprie conoscenze e a lavorare nel campo della progettazione e comunicazione delle arti visive e performative, del patrimonio culturale e delle attività mirate alla valorizzazione del territorio. I laureati del MAC sono in grado di organizzare e promuovere eventi di tipo artistico, spettacolare e multimediale e di ideare, redigere e realizzare progetti di comunicazione integrata in tutti i settori dell’industria culturale e creativa, con una specifica attenzione alle produzioni audiovisive e al moderno ecosistema digitale.

Mentre materie come la storia, la letteratura, la storia dell’arte, della musica o dello spettacolo vengono valorizzate perché irrobustiscono il rapporto con il nostro passato, ampio spazio viene dato all’esplorazione di ambiti di forte contemporaneità: rapporti intermediali, nuovi linguaggi audiovisivi, digitalizzazione, social management, creatività web based e multi-piattaforma.

MAC, inoltre, vuol dire stretta relazione fra teoria e pratica. Il complesso di esperienze – insegnamenti, seminari, workshop, incontri con esperti e professionisti, tirocini formativi – è progettato per consentire agli studenti di approfondire le proprie conoscenze, ma anche di sviluppare competenze e capacità operative che favoriscono un migliore, più ampio ed efficace ingresso nel mondo del lavoro. Il MAC possiede varie anime, le une integrate alle altre e tutte finalizzate a dei precisi obiettivi: conoscere, fare, lavorare.





## **MEDIA, CULTURE E PRODUZIONI VISUALI - GABRIELE D'AUTILIA**

9 CFU

Il corso offre una conoscenza del settore degli studi visuali approfondendo innanzitutto il tema della 'cultura visuale'. Questo consente agli studenti di avere un quadro esaustivo della complessità della materia e delle sue diverse articolazioni dal punto di vista storico, teorico e tecnico. Il corso si concentra, inoltre, sulla filiera del settore dell'audiovisivo in Italia, dedicando particolare attenzione a quello della produzione e dei mestieri di cinema e televisione a partire dall'esperienza di quella fabbrica dell'immagine che è oggi Cinecittà.

### **PAROLE CHIAVE**

- cultura visuale
- produzioni e professioni dell'audiovisivo

## **LETTERATURA, INTERMEDIALITÀ E STORYTELLING - LUCIA ESPOSITO**

9 CFU

Il corso offre una panoramica delle varie forme di *storytelling* che oggi vengono usate nel campo delle industrie culturali e creative. Esplora, quindi, i nuovi *storyworld* intermediali, crossmediali e transmediali progettati in ambienti sempre più interconnessi (per cui un romanzo diventa, o è contemporaneamente, un film, un videogame, una serie tv, *fanfiction*, ecc.) esaminando casi esemplari di ri-mediazione di testi classici per i pubblici partecipativi del nuovo ecosistema digitale.



### **PAROLE CHIAVE**

- storytelling culturale e creativo
- letteratura e media



## **RICERCA E PROGETTAZIONE PER LE ARTI PERFORMATIVE - FABRIZIO DERIU**

9 CFU

Il corso procede su due livelli interagenti. Sul piano delle conoscenze, lo scopo è comprendere come le arti della performance operino nel vivo della società, con particolare attenzione al teatro e alla danza, ma in realtà considerando ogni pratica artistica e comunicativa nei suoi aspetti performativi. Sul piano delle competenze, si studia e sperimenta la regia teatrale come 'modello operativo' per l'ideazione, la realizzazione e la gestione di progetti e di iniziative culturali nei settori delle arti e della comunicazione.

### **PAROLE CHIAVE**

- cultura della performance
- regia come modello di progettazione culturale

## **RICERCA E PROGETTAZIONE PER LA MUSICA - PAOLA BESUTTI**

6 CFU

Oltre ad arricchire le conoscenze in ambito musicale e musicologico, l'insegnamento sviluppa competenze professionalizzanti nel campo della progettazione e produzione di eventi musicali dal vivo, con specifica attenzione alla loro integrazione con i linguaggi multimediali e con le più avanzate strategie comunicative. Attraverso l'analisi di casi di studio di successo, esperienze sul campo e approfondimenti interdisciplinari, il corso offre al futuro manager della cultura l'opportunità di comprendere le peculiarità della musica nell'industria creativa.



### **PAROLE CHIAVE**

- progettazione e produzione di eventi musicali
- musica, multimedialità e industria creativa



## **ARTE MODERNA E CONTEMPORANEA - PAOLO COEN**

6 CFU

Il corso propone alcuni percorsi tematici nelle arti visive, attraverso un arco temporale che va dal XV secolo alla contemporaneità. A lezioni di impostazione storico-teorica si alternano esercitazioni singole e a gruppi. In linea con gli sviluppi delle *digital humanities*, lo studente viene introdotto ad alcune applicazioni divenute imprescindibili nelle moderne professioni della storia dell'arte: database archivistici, piattaforme di catalogazione multimediali o strumenti per comunicare e fruire il patrimonio via web.

### **PAROLE CHIAVE**

- *digital humanities*
- piattaforme e archivi multimediali per l'arte

# UN INSEGNAMENTO A SCELTA TRA:



## **METODI DI RICERCA PER IL TURISMO E IL TEMPO LIBERO - NICO BORTOLETTO** 6 CFU

Si tratta di un insegnamento di taglio applicativo che idealmente mette in condizione lo studente di orientarsi sia nell'uso dei sempre più numerosi database nazionali e internazionali esistenti sul turismo e sul tempo libero sia nell'approfondire autonomamente le evidenze empiriche del settore attraverso un percorso dedicato di formazione alla ricerca sociale e di mercato. Esso fornisce una serie di strumenti concettuali e di elementi analitici per leggere e comprendere le radicali trasformazioni socio-culturali che investono il tempo 'libero' e il turismo nel ventunesimo secolo.

### **PAROLE CHIAVE**

- tempo libero e turismo
- ricerca sociale e di mercato

## **STORIA DIGITALE - MASSIMO GIANNINI** 6 CFU

Il corso analizza il mondo del digitale in relazione alla conoscenza e alla divulgazione del passato, al fine di reperire, organizzare, elaborare e condividere dati, fonti e informazioni. Vengono indicate le modalità per comunicare la storia online dal punto di vista dei contenuti e degli strumenti tecnologici. Una parte del corso è dedicata alla presentazione di esempi concreti di storia digitale, in particolare circa la digitalizzazione di fonti storiche, la creazione e l'utilizzo di archivi digitali e l'uso della tecnologia GIS per la storia.



### **PAROLE CHIAVE**

- archivi e fonti digitali
- applicazioni GIS per la storia

## II ANNO



## **PATRIMONIO STORICO-ARTISTICO E TECNOLOGIE DIGITALI - LUCA SIRACUSANO** 6 CFU

Il corso verte su alcuni tra i possibili impieghi delle nuove tecnologie per la ricerca storico-artistica e per la valorizzazione del patrimonio culturale. Attraverso l'esame di concreti casi di studio, si concentra sulle problematiche connesse alla digitalizzazione delle fonti storico-artistiche, la ricostruzione virtuale dei contesti perduti, la presentazione nel web delle collezioni museali e ancora l'impiego dei database online per ricostruire la provenienza degli oggetti d'arte.

### **PAROLE CHIAVE**

- mostre e musei
- archivi digitali per la storia dell'arte

## **CITTÀ CREATIVE - EMILIO COCCO** 6 CFU

Il corso esplora le modalità di costruzione e promozione dell'identità e del senso del luogo di una città a livello internazionale attraverso i media, le industrie culturali e creative, le forme innovative di *governance*, le collaborazioni pubblico-private e le iniziative della società civile. Gli aspetti approfonditi sono: il ruolo dei musei e delle istituzioni culturali; la sostenibilità ambientale; la memoria culturale; cibo e nuova ruralità; sport e tempo libero; musica e arte pubblica; turismo e mobilità.



### **PAROLE CHIAVE**

- promozione dell'identità urbana a livello globale
- città e industria culturale e creativa

# UN INSEGNAMENTO A SCELTA TRA:



## **PUBLIC HISTORY - ANDREA SANGIOVANNI** 6 CFU

*Public History* vuol dire fare e comunicare la storia in contesti esterni agli ambiti accademici, come musei, archivi, biblioteche, media, turismo, scuole, promozione sociale ecc., lavorando per pubblici diversi e in forte relazione con l'industria culturale e creativa. Dopo averne descritto i settori di applicazione, il corso analizza temi e strumenti di questo diverso modo di fare storia. Parte significativa del corso è dedicata a un progetto di *Public History* elaborato e realizzato dagli studenti.

### **PAROLE CHIAVE**

- comunicazione storica per pubblici diversi
- storia e industria culturale e creativa

## **INFORMATICA E PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE - DANILO PELUSI**

6 CFU

Il corso ha lo scopo di illustrare le caratteristiche di base degli elementi multimediali, in particolare delle immagini, delle animazioni, degli audio e dei video. Vengono presentate le modalità di editing di tali elementi e le tecniche di progettazione multimediale. Alla fine del corso, gli studenti acquisiscono la capacità di progettare il layout di pagine web con elementi multimediali da loro stessi creati ed editati, nonché le competenze relative all'implementazione di algoritmi per la comunicazione multimediale.



### **PAROLE CHIAVE**

- web design
- algoritmi per la comunicazione

## **UN INSEGNAMENTO A SCELTA TRA:**



### **PAROLE CHIAVE**

- registri e stili per la scrittura culturale
- scritture per il Web

## **ITALIANO PER L'INDUSTRIA CULTURALE - LEONARDO TERRUSI**

6 CFU

Il corso si propone di fornire un quadro complessivo delle varietà dell'italiano contemporaneo e degli stili e registri adottati nella comunicazione linguistica rispetto ai diversi usi, destinatari e contesti. Alla luce di questa premessa, si concentra sull'analisi e le modalità di produzione di testi che possano risultare corretti ed efficaci sotto ogni aspetto grammaticale: da quello ortografico a quello morfosintattico e lessicale, con una particolare attenzione per le strutture argomentative più adatte alle varie tipologie di scrittura per l'industria culturale, e per l'eventuale destinazione dei testi a piattaforme multimediali.

## **STUDI CULTURALI - ALESSANDRA RUGGIERO**

6 CFU

Gli Studi culturali, campo di indagine multidisciplinare che attinge agli strumenti della sociologia, della storia, della filosofia, della critica letteraria, cinematografica e musicale, allo scopo di esaminare i rapporti esistenti tra cultura e potere, e di sviluppare modalità di pensiero critico rispetto alla cultura dominante. Il corso ha l'obiettivo di introdurre allo studio della cultura, intesa nella prospettiva dei Cultural Studies britannici, e di esplorare in particolare il transito dei testi tra media diversi.



### **PAROLE CHIAVE**

- cultura ed egemonia culturale
- letteratura e media

## **UN INSEGNAMENTO A SCELTA TRA:**



### **PAROLE CHIAVE**

- management del settore culturale
- marketing Design Thinking

## **MARKETING PER LA CULTURA - ARMANDO PAPA**

6 CFU

Il corso offre una conoscenza specifica sui fondamenti manageriali per la gestione strategica e innovativa delle organizzazioni culturali sotto gli aspetti organizzativi, finanziari, gestionali e di marketing.

Fornisce altresì conoscenze gestionali utili a sostenere percorsi virtuosi di gemmazione imprenditoriale, adottando una prospettiva di *Marketing Knowledge Management*, che enfatizza il ruolo primario delle risorse di conoscenza e dei contesti relazionali per i processi di sviluppo dell'innovazione *customer-driven*, con particolare riferimento alle Industrie culturali e creative (ICC).

## **ORGANIZZAZIONI E LAVORO NELL'INDUSTRIA CREATIVA - MARCELLO PEDACI**

6 CFU

Il corso fornisce conoscenze e forma competenze per la comprensione dei processi e dei cambiamenti in corso nelle 'filiera' sempre più complesse, elaborate e internazionali dell'industria creativa. Nello specifico, il corso analizza le dinamiche delle organizzazioni, dell'occupazione e delle molteplici professioni che si collocano nell'industria creativa, indagando soprattutto gli aspetti di innovazione, le influenze del contesto istituzionale, l'impatto della digitalizzazione.



### **PAROLE CHIAVE**

- filiere dell'industria creativa
- occupazione e professioni nelle ICC



## **DIRITTO INTERNAZIONALE PER LA CULTURA E I MEDIA - PIA ACCONCI** 6 CFU

Il corso esamina gli aspetti istituzionali e gli sviluppi della cooperazione tra Stati e organizzazioni internazionali e sovranazionali volta alla ricerca di risposte comuni a problemi comuni attraverso la regolamentazione e l'istituzione di forme di *governance*. In analisi sono soprattutto gli aspetti e gli sviluppi caratterizzanti le risposte relative al settore dei media, dell'arte e della cultura, alla luce dei mutamenti del contesto economico, storico, politico e sociale di riferimento.

### **PAROLE CHIAVE**

- regolamentazione e governance internazionali per media, arti e cultura
- assistenza tecnica e finanziaria per la progettazione culturale

## **INSEGNAMENTI A SCELTA DELLO STUDENTE**

### **FORMATI E LINGUAGGI DELLA SERIALITÀ TELEVISIVA - GIANLUIGI ROSSINI** 6 CFU

Nella prima parte del corso viene ripercorso lo sviluppo del sistema televisivo statunitense e di quello italiano, dagli anni '50 a oggi. In parallelo, viene ricostruita, tramite esempi, l'evoluzione delle forme di racconto televisivo seriale e viene affrontata la rivoluzione dello streaming e il modo in cui la televisione è cambiata a partire dall'avvento di Netflix. Nella seconda parte il corso affronta alcuni concetti teorici fondamentali: estetica della televisione, forme narrative della serialità, autorialità, televisione transmediale, elementi di narratologia delle serie TV. Durante il corso, inoltre, hanno luogo delle esercitazioni di scrittura di recensioni per serie TV.



### **PAROLE CHIAVE**

- sviluppo della serialità audiovisiva
- televisione e mondo digitale



### **DIDATTICA DELLA MUSICA - FRANCESCA PICCONE** 6 CFU

Il corso offre al futuro insegnante o operatore musicale conoscenze di base e strumenti metodologici per ideare, condurre e progettare nelle scuole esperienze di apprendimento musicale basate su note metodologie di insegnamento dell'educazione musicale, come la linea pedagogica Orff-Schulwerk. Il focus sarà su Musica e movimento espressivo, Musica e strumentario Orff, Musica e vocalità, Musica e ritmo, Paesaggio sonoro.

### **PAROLE CHIAVE**

- teoria e metodologia dell'insegnamento musicale
- progetti a carattere musicale

### **ELEMENTI DI SCENEGGIATURA PER L'AUDIOVISIVO - ALBERTO DE ANGELIS** 6 CFU

La sceneggiatura nasce dalla narrativa per poi discostarsene nel corso del tempo, di pari passo con l'evoluzione cinematografica e la specializzazione della scrittura per l'audiovisivo. Per mantenere un contatto diretto tra le due scritture, il corso propone esercizi che permettano un confronto tra le due forme espressive e affronta casi noti di trasposizione cinematografica di testi letterari per introdurre il concetto di "sceneggiatura non originale"; fornisce quindi agli studenti sia le basi teoriche sia gli strumenti pratici per un utilizzo autonomo dei programmi di scrittura dedicati alla sceneggiatura (primo fra tutti Celtx) e prevede esercitazioni di scrittura di gruppo per l'audiovisivo.



### **PAROLE CHIAVE**

- narrativa e trasposizione cinematografica
- teoria e pratica della sceneggiatura per l'audiovisivo

# ALTRI CFU NECESSARI PER IL CONSEGUIMENTO DELLA LAUREA

- ABILITÀ LINGUISTICHE **3 CFU**
- ALTRE CONOSCENZE UTILI PER L'INSERIMENTO NEL MONDO DEL LAVORO **6 CFU**
- TIROCINI FORMATIVI **6 CFU**
- PROVA FINALE **18 CFU**



## IL MAC E IL MONDO DEL LAVORO

### ALCUNE DELLE PROFESSIONI A CUI PREPARA IL CORSO:

- Progettista nel campo del patrimonio culturale e artistico, quindi per mostre, concerti, rassegne, esposizioni, festival ed eventi o attività simili;
- Direttore e promotore di eventi culturali, musicali e artistico-espressivi;
- Autore, ideatore e progettista di prodotti audiovisivi, multimediali e/o transmediali per l'industria culturale e creativa;
- Esperto di contenuti audiovisivi, spettacolari, artistici e musicali, in grado di analizzare, divulgare e promuovere prodotti audiovisivi e multimediali;
- Redattore specializzato nel campo culturale, quindi delle arti e dello spettacolo, specie in forma multimediale;
- Social media manager, con capacità di gestione di piattaforme e comunicazione nel web e di comunicazione nei social media.

### SBOCCHI OCCUPAZIONALI

- Imprese e associazioni che si occupano di organizzazione e comunicazione di eventi di tipo culturale, spettacolare o artistico;
- Portali web istituzionali e commerciali legati alla gestione e promozione di eventi e attività culturali, spettacolari e artistiche;
- Imprese di marketing e pubblicità;
- società di produzione e distribuzione audiovisiva;
- reti radiofoniche e televisive tradizionali o via web;
- enti pubblici o privati legati alla formazione;
- teatri;
- musei;
- testate giornalistiche;
- editoria e pubblicitaria;
- agenzie di comunicazione.



# CONTATTI

- **PRESIDENTE DEL CORSO DI LAUREA: PROF.SSA LUCIA ESPOSITO**

e-mail: **lesposito@unite.it**

- **SERVIZIO SUPPORTO QUALITÀ E DIDATTICA  
SEDE: CAMPUS DI COSTE SANT'AGOSTINO, VIA  
RENATO BALZARINI 1 - 64100 TERAMO**

e-mail: **prescom@unite.it**

- **SITO WEB ISTITUZIONALE:**

[https://www.unite.it/UniTE/Didattica/Corsi\\_di\\_studio\\_2021\\_2022/  
Media\\_Arti\\_Culture\\_2021\\_2021](https://www.unite.it/UniTE/Didattica/Corsi_di_studio_2021_2022/Media_Arti_Culture_2021_2021)

- **SITO CURATO DAGLI STUDENTI:**

<https://macmaking.it/>



**MACMAKING UNITE**



**@MACMAKINGUNITE**