

SOMMARIO

Presentazione <i>di Claudio Bisoni, Veronica Innocenti</i>	5
1 Gli ecosistemi narrativi: teorie e prospettive	
Il concetto di ecosistema e i media studies: un'introduzione <i>di Claudio Bisoni, Veronica Innocenti, Guglielmo Pescatore</i>	11
Quale ecologia della comunicazione? <i>di Ugo Volli</i>	27
Le trappole della complessità. Perché è così difficile gestire i sistemi complessi reali <i>di Alberto Gandolfi, Davide Pozzi</i>	35
Quando la narrazione va al di là dei suoi confini: vecchie abitudini nella nuova era tecnologica <i>di William Uricchio</i>	45
Iperlessi: nuove forme del racconto e crisi delle teorie narrative <i>di Dario Compagno</i>	57
Testualità, quasi-mondi ed ecosistemi mediali <i>di Lucio Spaziante</i>	67
Oltre Flatlandia: dal prodotto all'ecosistema. Un modello per la progettazione di spazi informativi multidimensionali <i>di Andrea Resmini, Luca Rosati</i>	77
2 Le narrazioni estese	
Le narrazioni come storie geolocalizzate negli ecosistemi ibridi <i>di Kai Pata</i>	91
Processi computazionali, ecosistemi narrativi e "Mystery Play" <i>di Alexei Othenin-Girard, Noah Wardrip-Fruin</i>	109
Gadget emozionali: microtecnologie per la comunicazione narrativa <i>di Giulio Lughi</i>	121
L'onda anomala. Il LARP come forma narrativa di tipo topical wave <i>di Andrea Castellani</i>	131
Il funzionamento dei recap: dal riassunto all'interfaccia <i>di Claudio Bisoni</i>	141
3 Ecosistemi: spettatori, giocatori, utenti	
Le riconfigurazioni del visuale. Tra rimediazione dei vecchi dispositivi e plurime esperienze partecipatorie e spettatoriali <i>di Enrico Menduni</i>	155

Risalite e discese. Le trasformazioni dei percorsi degli spettatori nell'ecosistema mediale <i>di Luca Barra, Massimo Scaglioni</i>	165
Persone, narrazioni, giochi. Un modello di analisi per app geolocalizzate <i>di Giovanni Caruso, Riccardo Fassone, Gabriele Ferri, Mauro Salvador</i>	175
GleeTube: YouTube come luogo di osservazione delle fanculture <i>di Luca Rossi, Agnese Vellar</i>	187
Google: paradigmi e cronologie digitali <i>di Paolo Bottazzini</i>	199
Il museo e i nuovi media: nuovi modelli, nuove narrative <i>di Elisa Mandelli</i>	209
Patrimonio culturale e realtà aumentata. Il museo aumentato <i>di Nuria Lloret Romero</i>	221
4 Studi di caso	
“Game of Thrones”: l'ecosistema prima della première <i>di Héctor J. Pérez</i>	231
Espressioni e pratiche degli autori di fanfiction. Il caso “Bones” <i>di Julie Gueguen</i>	241
Genere ed ecosistemi narrativi: la crime fiction nordica <i>di Ilaria A. De Pascalis</i>	249
Il corto digitale nell'economia televisiva del “momento” <i>di Enrica Picarelli</i>	263
I blog come luoghi di intersezione fra mainstream media e conversazioni dal basso: il caso di TvBlog <i>di Elisabetta Locatelli</i>	273
“Mad Men” fra fiction e fashion <i>di Antonella Mascio</i>	283
Dalla radio agli UGC: gli artisti alla ricerca di una nuova sfera pubblica. Uno studio di caso per la Media Archaeology <i>di Valentino Catricalà</i>	295
Gli autori	305