

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
Linguaggi multimediali (transmedia storytelling)	DIEGO CAJELLI	6

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Il corso di Linguaggi multimediali (transmedia storytelling) ha lo scopo di fornire tutti gli strumenti per comprendere la comunicazione narrativa contemporanea, attraverso l'analisi di archetipi, miti e di tutte le strutture su cui si basano le narrazioni. Verrà fornito un ampio bagaglio tecnico e teorico sulle differenze esistenti tra le storie, i generi narrativi, i personaggi e come tutte queste differenze vengono applicate sui diversi media a disposizione.

Al termine del corso lo studente sarà in grado di riconoscere gli andamenti di una narrazione, i punti di debolezza, evidenziare i passaggi delle trame e gestire i generi formulaici della letteratura, del cinema, dei fumetti, dei videogiochi e di tutta la cultura popolare.

Tutto questo per raccontare nel modo corretto le proprie storie o analizzare in modo più complesso e approfondito le storie di altri.

L'elemento primario sarà la comprensione del ruolo dello storytelling, nel panorama mediale contemporaneo.

Con riferimento ai Descrittori di Dublino i risultati di apprendimento attesi sono:

Conoscenza e capacità di comprensione

Conoscere e saper comprendere la narrazione in tre atti.

Conoscenza dei concetti fondamentali della scrittura creativa e della comunicazione emotiva.

Conoscenza delle diverse tipologie di generi narrativi.

Conoscenza dell'educazione visiva.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Capacità di analizzare e creare flussi narrativi coerenti.

Capacità di evidenziare gli errori principali nelle narrazioni in essere.

Sviluppo della creatività e della conoscenza creativa.

Conoscenza tecnica per portare a termine un arco narrativo.

Autonomia di giudizio

Capacità di formulare valutazioni autonome

Saper analizzare video, fotografie, fumetti, racconti, e quant'altro seguendo il metodo proposto, riconoscere i miti e gli archetipi nelle narrazioni. Utilizzare gli strumenti ottenuti sui propri lavori o su quelli di terzi

Abilità comunicative

Saper spiegare, nel dettaglio, perché una storia o un'immagine funzionano a livello comunicativo, usando i linguaggi e i riferimenti adatti.

Spiegare e raccontare nel modo più chiaro e corretto la propria narrazione.

Capacità d'apprendimento

Acquisire un nuovo livello di analisi, più professionale, riguardante il mondo della narrazione. Aprire la propria creatività a diverse e nuove esperienze comunicative.

Le abilità e le capacità descritte saranno valutate sia in itinere sia nell'esame finale

APPORTO SPECIFICO AL PROFILO PROFESSIONALE / CULTURALE

Lo studente sarà formato per saper gestire nel modo più adatto lo storytelling su diversi tipi di media. Sarà in grado di analizzare ed elaborare una storia per un singolo media o con la possibilità di esprimersi su più piattaforme medialì.

Avrà la capacità tecnica di portare a termine una narrazione, capirne i meccanismi di base e i riferimenti alla cultura popolare.

Prospettive occupazionali

Lo studente potrà utilizzare le competenze acquisite per inserirsi in tutti quegli ambiti dove è richiesta una forte competenza creativa. Dalle redazioni alle agenzie pubblicitarie, dal marketing all'editoria e al web.

Oltre alla realizzazione dei propri contenuti, saprà anche gestire, correggere e perfezionare i contenuti di altri, questo offre sbocchi lavorativi in tutte le realtà che generano contenuti.

PREREQUISITI RICHIESTI

Una conoscenza di base della cultura popolare, del cinema, della letteratura di genere, dei fumetti, della fotografia e dei videogiochi

CONTENUTI DELL'INSEGNAMENTO

MODULO	PERIODO	UNITÀ DI PROGRAMMAZIONE
1° MODULO	NOV. - DIC. ORE - 10	1. Introduzione al corso ed elementi fondamentali dello storytelling.
	DIC. - GEN. ORE - 6	2. Strutture Narrative Complesse
	GEN. - FEB. ORE - 8	3. Generi Narrativi
	FEB. - MAR. ORE - 6	4. Gestione e creazione contenuti
VERIFICHE INTERMEDIE (TEORIA ED ELABORATI)	DAL 13/02/2023 AL 17/02/2023	
PAUSA DIDATTICA TRA 1° E 2° MODULO SEMESTRALE	DAL 17/02/2023 AL 06/03/2023	
2° MODULO	MAR. - APR. ORE - 10	5. Educazione visiva e Varchi Narrativi
	APR. - MAG. ORE - 8	6. Tecniche visive di storytelling
	MAG. - GIU. ORE - 6	7. Media Franchise
	GIU. - LUG. ORE - 6	8. Casi Particolari Presentazione esame e conclusioni
VERIFICA FINALE (ELABORATI)	DAL 15/06/2023 AL 21/06/2023	
CHIUSURA 2° MODULO	21/06/2023	

ARGOMENTI

UNITÀ	CONTENUTI
1	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Introduzione al corso ed elementi fondamentali dello storytelling. Introduzione allo storytelling e delle conoscenze alla base della materia La scrittura in tre atti, prologhi, epiloghi, punti narrativo fondamentali. Archetipi e mitemi. Linee narrative, personaggi, triangolazione. Struttura dinamica della relazione tra personaggi PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Analisi di casi di studio e analisi comune di esempi
2	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Strutture Narrative complesse. Differenze tra tipologie mediali, scrittura esterna ed interna. Analisi punti di sviluppo fondamentali per una storia e introduzione al genere narrativo. PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Analisi di casi di studio e analisi comune di esempi
3	TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Generi Narrativi. Storia e caratteristiche dei generi: - Horror

	<ul style="list-style-type: none"> - Giallo - Fantasy - Fantascienza - Drammatico - Comedy - Avventura - Generi Minori - Il concetto della Ploitation <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Brainstorming e scrittura collettiva</p>
4	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Gestione e creazione Contenuti Come si presenta un contenuto, il proposal, la struttura corretta di una presentazione editoriale.</p> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Creazione di contenuti.</p>
5	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Educazione Visiva e Varchi Narrativi. La gestione emotiva delle immagini, la regola dei terzi, basi della teoria del colore e delle inquadrature.</p> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Analisi e creazione contenuti visivi.</p>
6	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Tecniche visive di storytelling Come si scrive una sceneggiatura, le differenze tra script e non script. La comunicazione di una storia attraverso le emozioni e le immagini. Completamento della scrittura esterna ed interna.</p> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Verifica della dimestichezza dei concetti e del linguaggio specifico.</p>
7	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Media Franchise. Come spostare un contenuto su diversi media. Personaggi e tipologie medialti differenti. I casi di: – Harry Potter – James Bond – MCU</p> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Sviluppo creativo di un progetto ipotetico</p>
8	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: Casi Particolari, presentazione esame e conclusioni Storytelling non convenzionale. Conclusioni del corso.</p> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Analisi e sviluppo cross mediale di un progetto esistente e creato dallo studente. Presentazione finale</p>

METODI DIDATTICI

Sono previste lezioni frontali per introdurre i temi di progetto, le metodologie e gli strumenti, prove pratiche ed esercitazioni sono costanti durante l'intero svolgimento del corso.

Al fine di raggiungere gli obiettivi formativi del corso e di agevolare l'apprendimento degli studenti verrà utilizzata una metodologia didattica partecipativa basata sul dialogo e confronto di idee e progettualità

BIBLIOGRAFIA

- D. CAJELLI, F. TONIOLO, *Storytelling crossmediale. Dalla letteratura ai videogiochi*, Unicopli, 2016.
- D. CAJELLI, *il fumetto è un panino*, Comcout, 2022.
- C. VOGLER, *Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema*, Dino Audino Editore, Roma, 2010.
- J. CAMPBELL, *L'eroe dai mille volti*, Lindau, Torino, 2012.
- D. JOHNSON, *Media Franchising. Creative License and Collaboration in the Culture Industries*. New York University Press, NY-London, 2013.
- C. SALMON, *Storytelling. La fabbrica delle storie*. Fazi, 2013.
- J. SASSOON, *Storie virali. Come creare racconti di marca capaci di diffondersi in modo esplosivo nel web*. Lupetti. 2012.

Durante il corso verranno distribuiti o messi a disposizione sulla piattaforma Moodle del corso altri materiali bibliografici, unitamente alle slide e altri supporti utilizzati durante le lezioni.

CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEI CREDITI

METODO DIDATTICO	1° MODULO - ORE DI ATTIVITÀ SVOLTE IN PRESENZA	1° MODULO - ORE DI STUDIO AUTONOMO	2° MODULO - ORE DI ATTIVITÀ SVOLTE IN PRESENZA	2° MODULO - ORE DI STUDIO AUTONOMO
LEZIONE	14		10	
ESERCITAZIONE	10	30	10	15
ATTIVITÀ DI PROGETTO / RICERCA	6	15	10	30
TOTALE (*)	30	45	30	45

Lezione: ha la finalità di trasmettere i concetti teorici e pratici previsti nel programma dell'insegnamento funzionali al raggiungimento dei risultati di apprendimento attesi

Esercitazione: ha la finalità di applicare, attraverso esercizi guidati dal Docente, i concetti acquisiti;

Attività di progetto / ricerca: ha la finalità di affinare le competenze e le abilità acquisite. Si basa su temi progettuali e di ricerca assegnati dal docente e prevede, in tutto o in parte, uno sviluppo autonomo da parte dello studente.

(*) Il totale delle ore deve corrispondere a 25 x n. CFA previsti per la disciplina.

► Descrizione dei temi di approfondimento oggetto dei lavori di ricerca e degli elaborati grafici assegnati, specificando quali sono richiesti per il 1° modulo e quali per il 2° modulo:

Durante il corso saranno svolte esercitazioni comuni, in singolo o in gruppo, atte a determinare il corretto apprendimento degli elementi spiegati.

Gli studenti saranno chiamati a creare delle loro narrazioni o a modificare, integrare, ampliare narrazioni esistenti

MODALITÀ DI PRESENTAZIONE DEL MATERIALE RICHIESTO ALL'ESAME

Il materiale richiesto all'esame consisterà in tutto ciò che è stato prodotto durante il corso in modo individuale o in gruppo. La parte più rilevante dell'esame sarà una analisi orale di un esempio di storytelling fornito in sede di esame.