

INSEGNAMENTO	DOCENTE	CFA
S - Comunicazione multimediale	DIEGO CAJELLI	9

### **OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI**

Il corso di Comunicazione Multimediale ha lo scopo di fornire tutti gli strumenti per comprendere la comunicazione narrativa contemporanea, attraverso l'analisi di archetipi, mitemi 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.

Il corso prevede una parte tecnica, specifica e specialistica, di sviluppo di un concept multimediale ideato dagli studenti, sotto la supervisione del docente, che parte da un elemento comune a tutti.

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 mitemi 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 mediali.

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 - 9	1. Introduzione al corso ed elementi fondamentali dello storytelling.
	DIC. - GEN. ORE - 6	2. Strutture Narrative Complesse
	GEN. - FEB. ORE - 6	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 - 9	5. Educazione visiva e Varchi Narrativi
	APR. - MAG. ORE - 6	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: <b>Introduzione al corso ed elementi fondamentali dello storytelling.</b> 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: <b>Strutture Narrative complesse.</b> 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: <b>Generi Narrativi.</b> Storia e caratteristiche dei generi:

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Horror</li> <li>- Giallo</li> <li>- Fantasy</li> <li>- Fantascienza</li> <li>- Drammatico</li> <li>- Comedy</li> <li>- Avventura</li> <li>- Generi Minori</li> <li>- Il concetto della Ploitation</li> </ul> <p>PRATICA - ATTIVITÀ DI PROGETTO / ESERCITAZIONI: Brainstorming e scrittura collettiva</p>
4	<p>TEORIA - LEZIONI FRONTALI: <b>Gestione e creazione Contenuti</b> 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: <b>Educazione Visiva e Varchi Narrativi.</b> 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: <b>Tecniche visive di storytelling</b> 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: <b>Media Franchise.</b> Come spostare un contenuto su diversi media. Personaggi e tipologie medialiali 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: <b>Casi Particolari, presentazione esame e conclusioni</b> 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	7	40	7	40
ATTIVITÀ DI PROGETTO / RICERCA	6	45	10	46
TOTALE (*)	27	85	27	86

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.