**Crossmedialità e storytelling**

Prof. Diego Cajelli

***OBIETTIVI DEL CORSO E RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI***

Il corso si propone di fornire gli elementi di base per lo studio della comunicazione da un punto di vista narrativo e gli elementi base della scrittura creativa. Verrà approfondito l’immaginario “Pop”, analizzando i contenuti e la loro gestione, attraverso le teorie degli archetipi della letteratura di genere, e della loro applicazione in funzione ai media specifici.

Al termine dell'insegnamento, lo studente sarà in grado di individuare, analizzare e gestire in linea di massima gli elementi che compongono un qualsiasi tipo di storytelling contemporaneo.

***PROGRAMMA DEL CORSO***

Dal Viaggio dell’Eroe, alle strutture narrative complesse, all’analisi dei principali generi narrativi, passando per i mitemi di base della cultura popolare e le loro ricorrenze (letteratura, fumetto, serie Tv, cinema, narrazioni pubblicitarie, Web)

Lo storytelling esteso su più fronti. La narrazione e i suoi cambiamenti in funzione delle diverse piattaforme. Gli aspetti inediti dell’espansione dei contenuti, le narrazioni cross mediali.

Il visual storytelling e l’educazione visiva alla narrazione, dalla composizione fotografica allo studio base delle inquadrature e delle sequenze cinematografiche.

Parte del corso sarà in oltre dedicato ai rudimenti sulla teoria dei generi narrativi.

***BIBLIOGRAFIA[[1]](#footnote-1)***

C. VOGLER, Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema, Dino Audino Editore, Roma, 2010. [*Acquista da VP*](https://librerie.unicatt.it/scheda-libro/chris-vogler/il-viaggio-delleroe-la-struttura-del-mito-ad-uso-di-scrittori-di-narrativa-e-di-cinema-9788875271916-223193.html)

J. CAMPBELL, L'eroe dai mille volti, Lindau, Torino, 2012. [*Acquista da VP*](https://librerie.unicatt.it/scheda-libro/joseph-campbell/leroe-dai-mille-volti-9788867084524-235699.html)

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 [*Acquista da VP*](https://librerie.unicatt.it/scheda-libro/salmon-christian/storytelling-9788881129614-176224.html)

J. SASSOON, Storie virali. Come creare racconti di marca capaci di diffondersi in modo esplosivo nel web. Lupetti. [*Acquista da VP*](https://librerie.unicatt.it/scheda-libro/joseph-sassoon/storie-virali-come-creare-racconti-di-marca-capaci-di-diffondersi-in-modo-esplosivo-nel-web-9788883913785-216339.html)

D. CAJELLI, Francesco Toniolo, Storytelling crossmediale. Dalla letteratura ai videogiochi, Unicopli [*Acquista da VP*](https://librerie.unicatt.it/scheda-libro/francesco-toniolo-diego-cajelli/storytelling-crossmediale-dalla-letteratura-ai-videogiochi-9788840019987-547873.html)

Durante il corso verranno distribuiti o messi a disposizione online altri materiali bibliografici.

La sezione “Storytellinh” del sito: www.diegozilla.com, contiene riflessioni, appunti, schemi, e un corso on line di scrittura creativa, ed è considerato una risorsa didattica complementare al corso.

Essenziali le dispense e i file dei corsi precedenti presenti sulla blackboard.

***Per i non frequentanti:***

Obbligatorio:

D. CAJELLI, Francesco Toniolo, Storytelling crossmediale. Dalla letteratura ai videogiochi, Unicopli [*Acquista da VP*](https://librerie.unicatt.it/scheda-libro/francesco-toniolo-diego-cajelli/storytelling-crossmediale-dalla-letteratura-ai-videogiochi-9788840019987-547873.html)

Dispense sulla Pagina Docente.

Consigli di visione/lettura sulla pagina docente

Due testi a scelta tra i seguenti:

C. VOGLER, Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema, Dino Audino Editore, Roma, 2010. [*Acquista da VP*](https://librerie.unicatt.it/scheda-libro/chris-vogler/il-viaggio-delleroe-la-struttura-del-mito-ad-uso-di-scrittori-di-narrativa-e-di-cinema-9788875271916-223193.html)

J. CAMPBELL, L'eroe dai mille volti, Lindau, Torino, 2012. [*Acquista da VP*](https://librerie.unicatt.it/scheda-libro/joseph-campbell/leroe-dai-mille-volti-9788867084524-235699.html)

C. SALMON, Storytelling. La fabbrica delle storie. Fazi [*Acquista da VP*](https://librerie.unicatt.it/scheda-libro/salmon-christian/storytelling-9788881129614-176224.html)

D. JOHNSON, Media Franchising. Creative License and Collaboration in the Culture Industries. New York University Press, NY-London, 2013.

J. SASSOON, Storie virali. Come creare racconti di marca capaci di diffondersi in modo esplosivo nel web. Lupetti. [*Acquista da VP*](https://librerie.unicatt.it/scheda-libro/joseph-sassoon/storie-virali-come-creare-racconti-di-marca-capaci-di-diffondersi-in-modo-esplosivo-nel-web-9788883913785-216339.html)

FONTANA, Storytelling d'impresa, Hoepli 2016 [*Acquista da VP*](https://librerie.unicatt.it/scheda-libro/andrea-fontana/storytelling-dimpresa-9788820372880-236589.html)

SIMMONS, The Story Factor: Inspiration, Influence, and Persuasion through the Art of Storytelling, Basic Book, 2006

***DIDATTICA DEL CORSO***

Lezioni in aula. Gruppi di lavoro (anche on line). Ricerche individuali.

Dispense e materiali narrativi forniti durante le lezioni e le dispense on line.

***METODO E CRITERI DI VALUTAZIONE***

Applicazione pratica delle teorie illustrate nel corso, attraverso un esame orale individuale.

La prima parte dell’esame consiste nell’analisi, sotto forma di dialogo, di un esempio di storytelling fornito dal docente in fase di esame.

Durante questa fase lo studente dovrà dimostrare di conoscere le teorie trattate nel corso, applicandole in modo pratico analizzando una narrazione esistente,

La seconda parte è una serie di domande sulle teorie spiegate nel corso.

In questa parte, lo studente dovrà rispondere alle domande in modo diretto, dimostrando di conoscere il linguaggio specifico dei temi trattati nel corso, e i diversi argomenti affrontati in aula.

Il voto finale è unico e tiene conto per il 60% dell’analisi personale dello studente,

e il 30% delle risposte alle domande dirette.

***AVVERTENZE E PREREQUISITI***

Allo studente viene richiesto un minimo di conoscenza pregressa dell’immaginario collettivo contemporaneo, interesse verso le serie televisive, la cinematografia, la letteratura di genere e i videogiochi.

In generale, una spiccata curiosità verso la narrazione e i contesti narrativi post moderni.

COVID-19

Qualora l'emergenza sanitaria dovesse protrarsi, sia l’attività didattica, sia le forme di controllo dell’apprendimento, in itinere e finale, saranno assicurati anche “in remoto”, attraverso la piattaforma BlackBoard di Ateneo, la piattaforma Microsoft Teams e gli eventuali altri strumenti previsti e comunicati in avvio di corso, in modo da garantire il pieno raggiungimento degli obiettivi formativi previsti nei piani di studio e, contestualmente, la piena sicurezza degli studenti.

*Orario e luogo di ricevimento degli studenti*

Il Prof. Diego Cajelli comunicherà a lezione orario e luogo di ricevimento degli studenti.

1. I testi indicati nella bibliografia sono acquistabili presso le librerie di Ateneo; è possibile acquistarli anche presso altri rivenditori. [↑](#footnote-ref-1)