**Forme e generi del cinema e dell’audiovisivo**

Prof. Francesco Toniolo

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

Il corso intende fornire gli strumenti di base per riconoscere, analizzare e valutare – attraverso una metodologia composita – aspetti formali e formule di genere all’interno del testo cinematografico e audiovisivo. Gli studenti saranno messi in grado di produrre autonomamente l’analisi di un testo audiovisivo in relazione ad alcuni aspetti specifici.

Conoscenza e comprensione

Al termine dell’insegnamento, lo studente sarà in grado di:

* riconoscere e comprendere specifiche formule di genere cinematografiche e audiovisive;
* identificare e comprendere alcune delle principali strategie comunicative e retoriche alla base delle forme e dei generi del linguaggio audiovisivo;
* comprendere le principali categorie che articolano il dibattito scientifico e teorico intorno ai temi trattati.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Al termine dell’insegnamento, lo studente sarà in grado di:

* analizzare un testo audiovisivo in maniera approfondita, risolvere esercizi in merito e presentarne in forma scritta i risultati;
* riconoscere e valorizzare il ruolo dell’audiovisivo all’interno di percorsi di apprendimento, formazione e educazione;
* formulare proposte ulteriori di impiego delle conoscenze acquisite nei contesti educativi;
* impiegare in contesti differenti, rispetto a quelli proposti nel corso, gli strumenti analitici acquisiti (abilità comunicative).

***PROGRAMMA DEL CORSO***

Il corso fornisce le metodiche per l’analisi dei processi di comunicazione audiovisiva nella contemporaneità, osservando anche le ricadute di forme e generi sulle strategie produttive e promozionali e sui contesti di fruizione. In particolare vengono approfondite le possibili applicazioni in contesti educativi, formativi e di apprendimento (per esempio osservando i *serious games*, i fenomeni di *gamification* e l’apprendimento attraverso i videogiochi), ma senza escludere applicazioni più commerciali (per esempio attraverso l’analisi dei trailer di alcuni videogiochi). La struttura teorica è di volta in volta legata a concreti studi di caso.

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

Testi obbligatori

– G.P. Gee, *Come un videogioco. Insegnare e apprendere nella scuola digitale,* Cortina, Milano, 2013; [*Acquista da VP*](https://librerie.unicatt.it/scheda-libro/gee-james-p/come-un-videogioco-9788860305794-182553.html)

– R. Fassone, *Cinema e videogiochi,* Carocci, Roma, 2017; [*Acquista da VP*](https://librerie.unicatt.it/scheda-libro/riccardo-fassone/cinema-e-videogiochi-9788843085583-247252.html)

– Materiali integrativi che saranno forniti durante il corso.

*Un volume a scelta fra i seguenti:*

– A. Marinelli-R. Andò, *YouTube Content Creators. Volti, formati ed esperienze produttive nel nuovo ecosistema mediale*, Egea, Milano, 2016. [*Acquista da VP*](https://librerie.unicatt.it/scheda-libro/alberto-marinelli-romana-ando/youtube-content-creators-volti-formati-ed-esperienze-produttive-nel-nuovo-ecosistema-mediale-9788823845466-528406.html?search_string=youtube%20content%20creators&search_results=1)

– M. Bittanti, E. Gandolfi (a cura di), *Giochi video. Performance, spettacolo, streaming,* Mimesis, Milano-Udine, 2018. [*Acquista da VP*](https://librerie.unicatt.it/scheda-libro/enrico-gandolfi-matteo-bittanti/giochi-video-performance-spettacolo-streaming-9788857540955-547792.html)

– L. Shifman, *Memes in Digital Culture,* MIT Press, Cambridge (Mass.), 2014.

– K. Isbister, *How Games Move Us. Emotion by Design,* MIT Press, Cambridge (Mass.), 2017.

***DIDATTICA DEL CORSO***

Il corso è erogato in modalità blended, 50% in presenza e 50% online, e prevede l’alternanza di lezioni in aula, videolezioni registrate fruibili online, esercizi di analisi di casi e prodotti mediali. In presenza è richiesta la disponibilità a discutere e analizzare i contenuti audiovisivi mostrati, a proporre ulteriori esempi e studi di caso legati alla propria esperienza personale e professionale, e a presentare i propri elaborati per la discussione comune.

A distanza è richiesto di consultare le videolezioni e le letture di approfondimento, analizzare i casi di studio indicati, partecipare ai webinar periodici di feedback e alle attività del forum, svolgere gli esercizi assegnati

***METODO E CRITERI DI VALUTAZIONE***

La valutazione degli studenti verrà formulata sulla base dei seguenti elementi:

* Analisi: produzione di un elaborato di analisi in forma scritta, secondo una metodologia indicata, di almeno 12.000 caratteri (note incluse), su un argomento da concordare con il docente e da consegnare almeno 15 giorni prima della data d’esame. Incidenza sul voto complessivo: 50%.
* Assignment: esercizi di applicazione legati a singoli casi di studio. Incidenza sul voto complessivo: 10%.
* Colloquio conclusivo: accertamento sull’acquisizione dei contenuti, capacità di porli in dialogo con altri saperi (acquisiti in altre discipline, in una pregressa esperienza lavorativa, ecc.), discussione sull’elaborato scritto. Incidenza sul voto complessivo: 40%.

Il voto finale è espresso in trentesimi. Le specifiche indicazioni per lo svolgimento di analisi e assignment saranno presentati dal docente durante il corso e saranno consultabili sulla pagina Blackboard.

***AVVERTENZE E PREREQUISITI***

*Prerequisiti*

Il corso non prevede particolari prerequisiti, se non interesse verso il panorama audiovisivo contemporaneo. È tuttavia utile avere una conoscenza perlomeno basilare del medium videoludico. Chi sentisse il bisogno di recuperarne i concetti di base può leggere M. Salvador, *Il videogioco,* La Scuola, Brescia, 2013 e/o M. Pellitteri, M. Salvador, *Conoscere i videogiochi,* Tunué, Latina, 2014.

Nel caso in cui la situazione sanitaria relativa alla pandemia di Covid-19 non dovesse consentire la didattica in presenza, sarà garantita l’erogazione a distanza dell’insegnamento con modalità che verranno comunicate in tempo utile agli studenti.

*Orario e luogo di ricevimento*

Il Prof. Francesco Toniolo comunicherà a lezione e pubblicherà sulla pagina web personale l’orario e il luogo di ricevimento degli studenti. Nella bacheca della pagina web personale e/o su Blackboard saranno inoltre segnalati eventuali spostamenti di orario o sospensioni, nonché tutti gli avvisi relativi al corso.

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