# Linguaggi e culture dello schermo (con modulo di Storytelling e crossmedialità)

## Prof. MariaGrazia Fanchi; Prof. Diego Cajelli; Prof. Francesco toniolo

[Il II modulo dell’insegnamento viene mutuato dal Corso di laurea magistrale in FILOLOGIA MODERNA con la denominazione “*Laboratorio di crossmedialita' e storytelling*”]

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

Il corso si propone di fornire le conoscenze e gli strumenti atti a comprendere e a guidare i processi comunicativi nei sistemi mediali contemporanei. Le trasformazioni digitali non hanno infatti solo modificato le tecnologie di produzione e di distribuzione, ma hanno cambiato in modo profondo le regole e le prassi ideative e creative. Lo studente alla fine del Corso sarà in grado di:

* Riconoscere le logiche sottese alla realizzazione dei contenuti mediali: il peso che esercitano: il contesto storico e sociale, le reti professionali e creative, gli spettatori;
* Conoscere e analizzare modelli testuali e paradigmi creativi diversi, con particolare riferimento ai modelli digital native e ai modelli nati in contesti non occidentali;
* Individuare, analizzare e gestire gli elementi che compongono un qualsiasi tipo di storytelling contemporaneo;
* Valutare gli impatti di prodotti culturali e mediali più o meno complessi nel contesto nazionale e internazionale: raccogliere e leggere criticamente i dati relativi alla produzione e al consumo di prodotti culturale e mediali.

Il syllabus del corso, con indicazione dei temi specifici e dei supporti bibliografici, sarà a disposizione dello studente su piattaforma BlackBoard all’avvio del semestre.

***PROGRAMMA DEL CORSO***

Il corso toccherà le seguenti tematiche:

*Modulo 1-Linguaggi e culture dello schermo- prof.ssa Mariagrazia Fanchi; prof. Francesco Toniolo*

Le tre sfide dei media contemporanei: inclusività (*everyone*), rilocazione (*everywhere*), circolarità (*everything*). Inclusività (*everyone*): ovvero le forme della creatività in franchise, diffusa, dal basso. Rilocazione (*everywhere*): ovvero la globalizzazione delle scene creative: come sono nati e come si gestiscono i media nei Paesi Terzi; i limiti della globalizzazione (geoblocking e tunneling); che cosa i media occidentali possono imparare dal funzionamento delle scene creative nei BRICS e nei MINT; scene creative micro e macro: modelli di analisi e di efficientamento. Circolarità (*everything*): ovvero la logica del recupero; dal modello dell’unicità/novità a quello della diffusività e del “rottame dinamico”; la nostalgia e la parodia come driver di successo.

*Modulo 2 Crossmedialità e Storytelling- prof. Diego Cajelli*

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. La narrazione e i suoi cambiamenti in funzione delle diverse piattaforme. Gli aspetti inediti dell’espansione dei contenuti, le narrazioni cross mediali. Si forniranno inoltre un primo plesso di competenze per l’ideazione e la gestione del visual storytelling.

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

La bibliografia sarà fornita all’avvio delle lezioni e resa disponibile nello spazio BlackBoard del corso.

Fra i testi a cui si farà riferimento:

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)

J. Hartley-W. Wen-H. Siling Li, *Creative Economy and Culture. Challages, Changes, and Futures for the Creative Industries,* Sage, London, 2015.

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

M. Montanari, *Ecosistema creativo. Organizzazione della creatività in una prospettiva di network,* Franco Angeli, Milano 2018. [*Acquista da VP*](https://librerie.unicatt.it/scheda-libro/fabrizio-montanari/ecosistema-creativo-organizzazione-della-creativita-in-una-prospettiva-di-network-9788891769572-672759.html)

D. Cajelli-F.Toniolo, *Storytelling crossmediale. Dalla letteratura ai videogiochi*, Unicopli, Trezzano sul Naviglio, 2018.[*Acquista da VP*](https://librerie.unicatt.it/scheda-libro/francesco-toniolo-diego-cajelli/storytelling-crossmediale-dalla-letteratura-ai-videogiochi-9788840019987-547873.html)

J. Sassoon, *Storie virali. Come creare racconti di marca capaci di diffondersi in modo esplosivo nel web*, Lupetti, Milano, 2012. [*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)

***DIDATTICA DEL CORSO***

La didattica si svolgerà attraverso il commento di testi, la presentazione di ricerche e di studi di caso, lo sviluppo di competenze pratico-operative nello storytelling in ambienti mediali ibridi e complessi; la messa a punto di progetti. Gli studenti avranno inoltre l’opportunità di approfondire le tematiche del corso attraverso la testimonianza di professionisti che interveranno durante le lezioni.

***METODO E CRITERI DI VALUTAZIONE***

La valutazione sarà espressa sulla base di test e colloqui, volti a verificare la comprensione e la conoscenza dei contenuti discussi in aula nell’ambito dei due moduli e dei materiali a supporto del corso; e di un progetto.

Il test/colloquio contribuirà per il 70% al voto finale; il progetto contribuirà per il 30% al voto finale.

Nella valutazione si terrà conto dei seguent elementi:

- Completezza dei saperi e delle competenze pratiche;

- Capacità di mettere all’opera quanto appreso su progetti concreti;

- Corrispondenza fra consegne e progetti;

- Abilità nel comunicare obiettivi e risultati dei progetti.

Contribuiranno inoltre al voto finale:

- la partecipazione alle attività promosse nel quadro delle lezioni;

- la partecipazione a iniziative consigliate e volte a rafforzare competenze complementari (es. competenze di tipo creativo-produttivo o soft);

- la partecipazione a iniziative in partnership con le imprese nel quadro delle attività di orientamento in uscita, negli ambiti propri del corso.

I criteri utilizzati per la valutazione di ciascuna attività saranno dettagliati in avvio di semestre e pubblicati in BlackBoard.

***AVVERTENZE E PREREQUISITI***

Per essere proficuamente frequentato il corso prevede i seguenti prerequisiti:

Conoscenza delle basi della narratologia;

Conoscenza delle basi della massmediologia.

Gli studenti che non avessero sostenuto in precedenza corsi in tali ambiti sono invitati a leggere, prima dell’avvio del corso, i seguenti testi:

Conoscenza delle basi della narratologia: C. VOGLER, Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema, Dino Audino Editore, Roma, 2010.

Conoscenza delle basi della massmediologia: H. JENKINS, *Cultura convergente,* Apogeo, Milano, 2007.

Allo studente viene inoltre richiesta una buona conoscenza dell’immaginario collettivo contemporaneo, interesse verso le serie televisive, il cinema, la letteratura di genere e i videogiochi. In generale, una spiccata curiosità verso la narrazione e i contesti narrativi contemporanei.

All’avvio del corso sarà messo a disposizione degli studenti un test di auto-assessment e saranno organizzati momenti per il rafforzamento delle competenze in entrata.

L’iscrizione alla piattaforma BlackBoard del corso è obbligatoria per tutti gli studenti. Le comunicazioni relative a iniziative, incontri, workshop e altre attività inerenti il corso saranno fornite attraverso la funzione “avvisi” di BlackBoard.

Gli studenti che fossero, per ragioni accertabili e curriculari, impossibilitati a seguire con regolarità lo svolgimento del corso dovranno prendere contatto con il docente all’inizio dell’anno per individuare un eventuale programma d’esame integrativo o sostitutivo a quanto sopra illustrato.

*Orario e luogo di ricevimento*

Il ricevimento avverrà online. I docenti comunicheranno l’orario di ricevimento all’inizio delle lezioni, dandone inoltre comunicazione sulla bacheca della pagina docente. Sempre nella bacheca della pagina docente saranno segnalati eventuali sospensioni o cambiamenti di orario e data di ricevimento.

Per discutere i contenuti del corso o confrontarsi su di essi sarà attivo il Forum, nella piattaforma BlackBoard.

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.

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