

# Master in Sceneggiature seriali per la tv, il web e i videogame

Università degli Studi dell'Aquila  
Dipartimento di Scienze umane

A.A. 2017/2018

## Studiare sceneggiatura?

Uno dei più grandi sceneggiatori italiani diceva, più di trent'anni fa: «chi crede che si possa scrivere per il cinema (e sono molti) senza conoscere la tecnica della sceneggiatura cinematografica si sbaglia. La tecnica assiste e sostiene la fantasia e l'ispirazione – quando ci sono – e viene dall'esperienza, dallo studio e dall'osservazione di ciò che gli altri hanno fatto prima di noi» (Age, *Scriviamo un film. Manuale di sceneggiatura*). Secondo John Wells, *showrunner* di *ER*, *The West Wing* e *Shameless*, «diventare uno scrittore è molto simile a imparare a suonare uno strumento musicale. Dopo quattro o cinque anni cominci a non provare più imbarazzo».

La nostra tradizione culturale asseconda spesso l'idea romantica dell'ispirazione, del talento selvaggio, dell'idea geniale. Ma raccontare una storia per immagini è un mestiere che deve essere appreso; serializzare una storia, o concepire un universo narrativo che possa contenere un numero potenzialmente infinito di storie, lo è ancora di più.

Un po' di teoria, moltissima pratica guidata. Con questa linea guida il Dipartimento di Scienze Umane dell'Università inaugura il primo Master in Sceneggiature seriali per la tv, il web e i videogame.

## Raccontare le storie

Il modo di raccontare le storie negli ultimi anni è cambiato: la serializzazione, la transmedialità e l'interattività si stanno imponendo come logiche dominanti del modo di pensare, scrivere e produrre contenuti nell'entertainment contemporaneo. La serializzazione delle storie, intesa come la capacità di espandere il racconto all'infinito, è un elemento cruciale di moltissima produzione contemporanea. Sempre di più i pubblici si impegnano a seguire storie la cui durata si estende su diverse stagioni e su più media, permettendo diversi livelli di interazione con i personaggi e l'universo narrativo. Anche il mondo dei videogame si è concentrato nell'architettare complessi storyworld che coinvolgono anche altri formati mediali: basti pensare ad *Assassin's Creed*, un videogioco la cui ogni nuova uscita è un capitolo nuovo di una storia complessa e articolata, che spazia dagli *spin-off* in forma romanzi, alla trasposizione cinematografica.

## **Produrre le storie**

Accanto a questa trasformazione che mette insieme diverse tipologie di contenuti, media e modelli di consumo tipici della cosiddetta cultura convergente, anche il comparto produttivo ha subito importanti cambiamenti. Ogni casa di produzione costruisce la propria identità di brand a partire dalle storie che produce, e al centro di questo processo vi sono profili professionali specifici che fondono insieme competenze tradizionali, originalità, creatività e innovazione tecnologica: sceneggiatori, story editor, showrunner, digital storyteller, fiction designer.

All'interno di questo scenario in continuo fermento, si sono progressivamente definiti anche dei modelli produttivi "alternativi" o "dal basso", come il crowdfunding e il crowdsourcing, mentre la viralità del video sul web ha definito nuove strategie di promozione e distribuzione degli audiovisivi.

## **Obiettivi e offerta formativa**

Il Master si pone tre obiettivi principali:

1. Fornire gli strumenti di base che permettano di sviluppare in forma di sceneggiatura idee narrative adatte alla serializzazione e destinate alla tv, al web o ai videogames.
2. Fornire gli strumenti di base per la presentazione di un'idea, di una sceneggiatura o di un prodotto negli spazi del mercato attuale.
3. Offrire un'esperienza formativa proficua per l'inserimento nell'attuale mercato dei contenuti audiovisivi.

La didattica si comporrà dei seguenti elementi:

1. Nozioni storiche e teoriche fondamentali sulle tre forme narrative e i tre medium.
2. Nozioni di base della scrittura per immagini e della scrittura serializzata.
3. Laboratori di scrittura ed esercitazioni, che guidino il partecipante attraverso l'intero processo di sviluppo creativo della sceneggiatura, nei tre ambiti.
4. Nozioni di base per comprendere le logiche della creazione, produzione, distribuzione e promozione di prodotti medialti in tv, nel web o nel mercato dei videogames.

## I corsi

Il programma didattico, ancora in via di perfezionamento e dunque soggetto a cambiamenti, è il seguente:

<b>Insegnamenti quadro</b>	<b>48 ore totali</b>
Storia e generi della serialità televisiva	12 ore
Webseries: storia e specificità	12 ore
Videogiochi: storia, generi, concetti chiave	12 ore
L'adattamento	12 ore
<b>Sceneggiatura</b>	<b>228 ore totali</b>
La scrittura drammaturgica cinematografica	40 ore
La 'forma sceneggiatura' e la scrittura di scena	20 ore
Generi della serialità unlimited e natura della drammaturgia seriale	12 ore
Laboratorio di sceneggiatura TV	60 ore
Sceneggiatura per i videogiochi	48 ore
Laboratorio di design fiction e digital storytelling	48 ore
<b>Strategie e tecniche produttive, distributive e promozionali</b>	<b>72 ore totali</b>
Dal pitch alla messa in onda: la catena produttiva delle serie TV	24 ore
Produzione di videogiochi	24 ore
Strategie produttive, distributive e promozionali per il web	24 ore
<b>Seminari monotematici</b>	<b>12 ore</b>

## Docenti

I corsi saranno tenuti da: Gino Ventriglia, Nicola Lusuardi, Marco Benoit Carbone, Domenico Morreale, Massimo Fusillo, Gianluigi Rossini, Mirko Lino, Riccardo Milanese. Altri docenti sono in via di conferma.

## Organizzazione della didattica

Il master si svolgerà nella sede del Dipartimento di Scienze umane (viale Nizza 14), da febbraio a luglio e da settembre a dicembre 2018.

Le lezioni si svolgeranno, in generale, il venerdì pomeriggio dalle 15 alle 19 e il sabato dalle 10 alle 18. Saranno possibili variazioni per venire in contro alle esigenze dei docenti, ma in ogni caso la didattica si svolgerà il venerdì e il sabato.

## **Esami e project work finale**

Alla fine di ogni corso è prevista una prova di apprendimento, che a seconda della materia potrà essere un test a risposta multipla, una relazione scritta o un prodotto creativo (es: un concept, una soggetto, una scena, etc.).

Sarà inoltre richiesto un project work finale che consisterà in un prodotto creativo in uno dei tre ambiti, da concordare con uno dei docenti del master.

## **Costo e modalità di iscrizione**

Il costo del master è di € 2.500. È possibile effettuare la preiscrizione fino al 15/11/2017. Per le informazioni sulle modalità di iscrizione consultare il bando di ateneo: [http://www.univaq.it/include/utilities/blob.php?table=new\\_master\\_allegati&id=132&item=allegato\\_2](http://www.univaq.it/include/utilities/blob.php?table=new_master_allegati&id=132&item=allegato_2) (tenendo presente che i termini per l'iscrizione sono stati prorogati al 15 novembre).

Per tutte le informazioni scrivere a: [master.sceneggiatura.univaq@gmail.com](mailto:master.sceneggiatura.univaq@gmail.com)