

# Drammaturgia multimediale (CFA 6)

A.A. 2025-2026

Prof.ssa **Fulvia CIPOLLARI**

## OBIETTIVI

Il corso intende fornire strumenti teorici e pratici per la progettazione e la realizzazione di una drammaturgia multimediale. Attraverso l'analisi dei linguaggi audiovisivi e la sperimentazione di diverse tecniche espressive, gli studenti svilupperanno la capacità di trasformare un'idea narrativa in forma audiovisiva. L'obiettivo è acquisire consapevolezza delle strutture drammaturgiche e dei processi creativi che attraversano cinema, animazione, teatro multimediale, videogiochi e altri formati narrativi contemporanei.

## CONTENUTI

Il corso introduce ai fondamenti della drammaturgia applicata ai linguaggi multimediali. Attraverso visioni guidate e analisi di materiali audiovisivi verranno approfondite le principali fasi di sviluppo di un progetto: ideazione, scrittura del soggetto, sceneggiatura e *storyboard*. Particolare attenzione sarà dedicata al ritmo narrativo e alla relazione tra immagine, suono e azione. Sono previste esercitazioni pratiche e sperimentazioni con tecniche di animazione e pratiche performative. Il percorso si conclude con la realizzazione di un'opera multimediale accompagnata da un dossier di ricerca.

## PREREQUISITI

Conoscenza di base dei linguaggi audiovisivi e interesse per la sperimentazione artistica e narrativa. È richiesta partecipazione attiva alle lezioni e disponibilità al lavoro laboratoriale individuale e di gruppo.

## TESTI CONSIGLIATI

Antonio Costa, *Saper vedere il cinema*, Bompiani, 2011.

Robert Denton Bryant, Keith Giglio, *Ammazzare il drago. Come scrivere un videogioco*, Audino editore, 2023.

Antonio Pizzo, *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*, collana Mimesis Journal Books, 2013.

Giulia Martino, Francesco Toniolo, *PlayHer. Rappresentazioni femminili nei videogiochi*, Tlon, 2025.

Jean-Pierre Ryngaert, *L'analisi del testo teatrale. Un'introduzione alla comprensione della drammaturgia*, Dino Audino Editore, 2006.

Jaroslav Svelch, *Giocatore contro mostro*, Faros, 2025.

## MODALITÀ DI VERIFICA DEL PROFITTO

La valutazione si baserà sulla partecipazione alle attività didattiche, sulle esercitazioni svolte durante il corso e sulla presentazione di un progetto finale. L'esame prevede la conoscenza di uno dei volumi a scelta proposti dalla docente, la discussione dell'opera multimediale realizzata e di un dossier che documenti il processo di ricerca,

sviluppo e realizzazione del lavoro.