

LABORATORI ANNUALI A.A. 2018-2019

SI RICORDA AGLI STUDENTI CHE POSSONO SEGUIRE ANCHE LABORATORI EROGATI ALL'INTERNO DEL CORSO DI LAUREA IN DISCIPLINE DELLE ARTI, DELLA MUSICA E DELLO SPETTACOLO, PURCHÉ NON SIANO STATI FREQUENTATI NEL PERCORSO DI FORMAZIONE DELLA SUDETTA LAUREA TRIENNALE.

QUALORA FREQUENTINO LABORATORI DEL CORSO DI STUDI TRIENNALE NEL PIANO DI STUDI DOVRANNO SELEZIONARE VOCI QUALI "ALTRE ATTIVITÀ UTILI PER IL LAVORO", OPPURE "ATTIVITÀ SEMINARIALI" E, CONSEGUENTEMENTE, REGISTRARLI CON TALE DICITURA.

Laboratorio di Graphic Novel (prof. Alessandro Faccioli)

Numero partecipanti: 30 (per ogni contatto, rivolgersi al coordinatore, Stefano Tamiazzo: ste.tamia@libero.it)

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa.

Conoscenze e abilità da acquisire:

Capacità per il singolo partecipante di impostare e produrre una brochure di graphic novel da sottoporre idealmente a una casa editrice specializzata.

Modalità di esame:

La prova finale per l'acquisizione dei CFU (che non prevede il conseguimento di un voto, bensì l'approvazione) si svolgerà in forma orale con discussione sui risultati del progetto condiviso.

Criteri di valutazione:

Verranno valutate:

- 1) La conoscenza degli argomenti trattati nei singoli incontri.
- 2) La conoscenza e comprensione dei concetti e delle metodologie proposte.
- 3) La capacità di applicare tali conoscenze in modo autonomo e consapevole nella pratica della scrittura per fumetti
- 4) Le abilità logico-argomentative, ovvero la capacità di costruire un testo a partire da un proprio discorso critico pertinente, chiaro, efficace e creativamente personale.

Contenuti:

Il laboratorio svilupperà nel suo percorso i seguenti punti:

1. Formato editoriale - volume unico, da libreria. Differenze tra la concezione americana e quella italiana, per cui si considera graphic novel solo quello prodotto per essere pubblicato direttamente in quel formato (e non, per esempio, una raccolta dell'Uomo Ragno o un volume di Tex).
2. Respiro narrativo: storia unica che abbia un respiro da "romanzo". Non un racconto breve, non un episodio di una seriale (a meno che tale episodio non abbia comunque almeno in sé tali caratteristiche), tantomeno un'antologia di racconti. Una storia unica che funzioni come un romanzo.
3. Tematica - almeno alla Scuola Internazionale di Comics, la graphic novel preferisce affrontare tematiche "impegnate", quasi sempre con argomenti di importanza storica o sociale (immigrazione, ecologia...).
4. Produzione - storie più "autoriali" di quelle del fumetto seriale, in cui la voce dell'autore si sente maggiormente, sia a livello di concepimento della storia che di costruzione narrativa. Maggiori possibilità di sperimentazione.
5. Mercato - la vendibilità della storia, e quindi la sua "notiziabilità". Se l'argomento di un libro è qualcosa che può interessare i giornalisti, e quindi procurarci articoli, recensioni e interviste, sicuramente per il nostro editore la cosa sarà particolarmente interessante.
6. Libertà - libertà narrativa pressoché totale. Alcune necessità di coerenza con gli altri libri della collana (entro certi limiti), né restrizioni particolari (anche qui entro dei limiti). Non ci sono paletti predeterminati, se non quelli dati dall'editor di volta in volta o, se ce ne sono, quelli dati dalla casa editrice (che magari non vuole trattare certi temi, oppure non li vuole trattare in determinati modi).
7. Pubblico di riferimento - sempre tenendo presente la concezione che abbiamo in Italia della graphic novel, il pubblico non è quello dei lettori di fumetti, ma quello dei lettori "di libri". È un pubblico "serio", che difficilmente legge anche manga o supereroi.

Attività di apprendimento previste e metodologie di insegnamento:

Dopo aver completato l'iter formativo, per registrare l'attività gli studenti dovranno iscriversi su uniweb nella lista riconducibile al laboratorio, presentandosi poi dal Prof. Faccioli nella data prevista dell'appello.

Eventuali indicazioni sui materiali di studio:

Non essendovi un esame finale non vi è una specifica bibliografia. Nel corso del laboratorio, tuttavia, si potrà richiedere la lettura di testi finalizzata alla costruzione del progetto conclusivo succitato.

Calendario dei primi incontri (le date dei successivi verranno specificate all'inizio del laboratorio):

Tutti i martedì dalle ore 16.30 alle 18.00 :

01) Aula Beldomandi
Martedì 20 novembre 2018
"Presentazione laboratorio"

02) Aula Beldomandi
Martedì 27 novembre 2018
"Breve storia del fumetto della Graphic novel"

03) Aula G Palazzo Maldura
Martedì 11 dicembre 2018
"Formati editoriali"

04) Aula G Palazzo Maldura
Martedì 18 dicembre 2018
"Tematiche e produzione"

05) Aula G Palazzo Maldura
Martedì 15 gennaio 2019
"Mercato e libertà espressive"

Economia dello spettacolo (Prof.ssa Rosamaria Salvatore)

Non è prevista propedeuticità

Conoscenze e abilità da acquisire

Il laboratorio si propone di fornire:

- 1) la conoscenza delle fasi problematiche che responsabili di organizzazioni culturali, turistiche e dello spettacolo, sia pubbliche che private, affrontano;
- 2) la conoscenza di particolari modelli comunicativi, quali lo storytelling, per la costruzione di materiale audiovisivo in vari ambiti: agenzie pubblicitarie; società di appoggio a campagne politiche ed elettorali; organizzazioni, pubbliche e private, che si occupano di produzioni culturali, dello spettacolo e del turismo;
- 3) la capacità nonché l'abilità di individuare, scrivere e gestire progetti inerenti bandi culturali, avendone compreso e colto la complessità del contesto di pertinenza e la rete operativa necessaria alla gestione strategica e operativa.
- 4) conoscenza di servizi, anche interni all'Ateneo di Padova (ad esempio Stage e Career Service), volti ad accompagnare gli studenti alla scelta consapevole dello stage, alla costruzione e compilazione corretta ed efficace di un proprio curriculum, alla guida nell'inserimento nel mondo del lavoro.

La prova finale per l'acquisizione dei CFU (che non prevede il conseguimento di un voto, bensì l'approvazione) si svolgerà in forma scritta su argomenti e pratiche metodologiche affrontate durante i singoli incontri.

Criteri di valutazione

Verrà valutata:

- 1) la conoscenza degli argomenti trattati negli incontri;
- 2) la conoscenza e la comprensione dei concetti e dei metodi proposti
- 3) la capacità di applicare tali conoscenze in modo autonomo e consapevole
- 3) le abilità logico-argomentative, ovvero la pertinenza delle risposte rispetto alle domande; la capacità di 'costruire un proprio discorso critico pertinente, chiaro, efficace e personale.

Contenuti del seminario

Il seminario verterà sui seguenti argomenti:

- 1) conoscenze e strumenti operativi utili per intervenire nelle organizzazioni culturali, del turismo e dello spettacolo
- 2) Acquisizioni di forme narrative e visive in ambiti complessi legati alla pubblicità, allo spettacolo, alla diffusione della cultura e del turismo
- 3) Conoscenza e modalità operative per la compilazione e partecipazione a bandi nell'ambito della cultura e del turismo
- 4) conoscenza dell'organizzazione di realtà produttive e distributive di prodotti culturali, turistici e dello spettacolo

Attività di apprendimento previste:

L'attività seminariale è specificatamente orientata a coinvolgere gli studenti e a stimolare la discussione. La frequenza è obbligatoria per il 70% delle ore.

Eventuali indicazioni sui materiali di studio

1. I power point presentati a lezione saranno disponibili nella pagina Moodle del Corso.
2. Nella pagina Moodle verranno caricati inoltre eventuali testi di riferimento per chi volesse approfondire gli argomenti svolti durante gli incontri.

Calendario degli incontri:

I PRIMI TRE INCONTRI SI TERRANNO IL 19/12/2018, 9/1/2019 e il 16/1/2019, alle ore 14.30 presso l'aula F di Palazzo Maldura, via Beato Pellegrino 1.

Interverranno rispettivamente Filippo Nalon, operatori del servizio di Ateneo Stage Career Service e Giulia Lavarone.

Le date degli incontri del mese di marzo e di aprile verranno comunicate nel mese di febbraio sulla piattaforma Moodle del CdS.

Dopo aver completato l'iter formativo, per registrare l'attività gli studenti dovranno iscriversi su Uniweb nella lista riconducibile al laboratorio, presentandosi poi dalla Prof.ssa Rosamaria Salvatore nella data prevista dell'appello.