

— Syllabus

Dipartimento Progettazione Arti Applicate
Scuola Di Nuove Tecnologie Dell'arte
DASL 08 —
Diploma Accademico di Secondo livello in
Arti tecnologiche e narrazioni digitali

SCENEGGIATURA PER I VIDEOGIOCHI

ABTEC 40 — 60 ore 8 CFA

a.a. 2020–2021

Professore Giovanni Carpanzano

a contratto Sceneggiatura per i Videogiochi ABTEC 40

Posta elettronica istituzionale (PEO): giovannicarpanzano@abacatania.it

Orario di ricevimento: ogni lunedì dalle 10:00 alle 12:00

Sede: Via Franchetti

— **Obiettivi formativi**

Il mondo dei videogiochi assimila parole di altri medium, o di altri contesti culturali, per cercare di descriversi al meglio. Ad esempio, la parola "sceneggiatura" viene dal mondo del cinema o la parola "comparto" viene dal mondo dell'economia, mentre l'espressione "messa a fuoco" viene da quello della fotografia. Molte delle parole più usate nei discorsi sui videogiochi provengono dal mondo del cinema. Le affinità elettive tra cinema e videogiochi sono sempre state evidenti, al punto che con gli anni si è sviluppata anche una certa tendenza a interpretare i videogiochi partendo da teorie elaborate per la settima arte.

— **Modalità di svolgimento dell'insegnamento**

Lezioni frontali in aula – I semestre: I – IV settimana (lun-mart-merc) ore 14:30/17:50

— **Modalità esame**

Test a risposta multipla

Interrogazione orale

— **Prerequisiti richiesti**

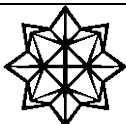
nessuno

— **Frequenza lezioni**

La frequenza è obbligatoria, non inferiore all'80% della totalità della didattica frontale come previsto da palinsesto, con esclusione dello studio individuale come da Art.10 del DPR n. 212 del 8 luglio 2005.

— **Contenuti e programmazione del corso**

1. idea, soggetto, trattamento
2. il personaggio
3. il conflitto
4. gli elementi della sceneggiatura
5. le principali strutture narrative: Field, Seeger, Marks, Truby, Vogler, McKee.



- | | |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none">6. la scrittura della scena7. la scrittura dei dialoghi8. scrivere e riscrivere9. imparare a costruire una sceneggiatura10. imparare a costruire un albero per il videogioco11. imparare a usare i principali software per la scrittura di sceneggiatura | <ol style="list-style-type: none">12. CeltX – Completissimo, permette di gestire automaticamente anche l'intero piano di lavorazione e rende più veloce la scrittura grazie a una serie di ben congegnate hotkeys.13. Final Draft – Il programma più famoso per creare sceneggiature, l'unico che permette di registrare direttamente le proprie sceneggiature alla Writers Guild of America. |
|---|--|

— Testi di riferimento obbligatori

Robert McKee, Story (International Forum Edizioni, 2000)

Francesco Alinovi, Game Start, strumenti per comprendere i videogiochi, Springer, Milano 2020

—Strumenti per studenti con disabilità e/o DSA

Gli studenti con disabilità o DSA (Disturbi Specifici dell'Apprendimento) sono supportati da professori e da tutor (se assegnati) attraverso la consulenza con il CInAP (Centro per l'integrazione Attiva e Partecipata). Gli studenti possono, mediante e-mail istituzionale eventualmente anche attraverso i tutor, chiedere al professore del corso un colloquio in modo da concordare obiettivi didattici ed eventuali strumenti compensativi e/o dispensativi, in base alle specifiche esigenze. Tale colloquio sarebbe opportuno che avvenisse prima dell'avvio delle lezioni e comunque non oltre la prima settimana di corso. Per rivolgersi direttamente al CInAP è possibile utilizzare la mail istituzionale cinap@abacatania.it