

Narrazioni e giochi di scienza

Il corso esplora i diversi modi di raccontare la scienza e il ruolo che queste narrazioni rivestono nei diversi ambiti della comunicazione della scienza. Durante le lezioni verranno analizzate e discusse le radici cognitive della propensione umana al racconto; le tecniche di storytelling, evidenziandone punti di forza e criticità; le basi della narratologia e l'importanza degli archetipi narrativi; il rapporto fra narrazioni e identità; le interazioni fra narrazioni scientifiche, letterarie e politiche; e i tanti modi in cui le narrazioni possono essere rivelatrici di timori o percezioni particolari, ma anche ispiratrici di idee e riflessioni. In particolare, verranno analizzati diversi casi studio di articoli, mostre, fumetti che usano tali elementi, con un focus particolare sui giochi. Questo perché il giocare, così come il raccontare, è uno strumento cognitivo potente e radicato a fondo nei nostri comportamenti. Inoltre, il medium ludico oggi riveste un ruolo fondamentale in un panorama di intrattenimento educativo sempre più interattivo. È necessario dunque sviluppare una consapevolezza approfondita di cosa sia un gioco, cosa si intende per artefatto ludico, e individuare le strategie più appropriate da utilizzare in base alle diverse necessità e occasioni, sapendo prendere in considerazione ogni tipologia, dai videogiochi fino ai giochi analogici. L'intreccio fra i giochi e le narrazioni su cui sono costruiti, o che da essi emergono, offre nuove opportunità per la comunicazione di temi complessi.

Durata

21 ore

Obiettivi

- Comprensione del ruolo delle narrazioni nella comunicazione della scienza
- Conoscenze di base di narratologia e delle radici cognitive della narrazione
- Apprendimento delle tecniche di storytelling, e dei loro punti di forza e criticità
- Capacità di riconoscere archetipi e strutture narrative in diversi prodotti di comunicazione della scienza
- Consapevolezza dello strumento ludico e conoscenze di base dei giochi e della loro potenzialità
- Tecniche base di game design

Programma delle lezioni

1. Lo storytelling nella comunicazione della scienza. Basi di narratologia.
2. Introduzione allo storytelling ludico
3. Archetipi e metafore. Narrazioni e costruzione delle identità.
4. Narrativa e saggistica. Finzione e verosimiglianza. L'importanza delle narrazioni fantastiche.
5. Laboratorio di game design
6. Oltre lo storytelling: le narrazioni come oggetto di analisi e di formulazione di ipotesi. Le narrazioni emergenti. Raccontare la complessità.

Bibliografia

- Joseph Campbell, L'eroe dai mille volti, Guanda, Parma 2000.
- Chris Vogler, Il viaggio dell'eroe, Audino, Roma 2010.
- Will Storr, La scienza dello storytelling, Codice Edizioni, Torino 2020.
- Amitav Ghosh, La Grande Cecità, Neri Pozza, Vicenza 2017.
- Maresa Bertolo, Ilaria Mariani, Game Design. Gioco e giocare tra teoria e progetto, Pearson, Milano 2020
- Jane McGonigal, La realtà il gioco, Apogeo, Milano 2011