

16. Storia e teoria dei media 0-Z

giuliana.galvagno@unito.it

Transmedia storytelling

- I sette principi base del transmedia storytelling
- Articolo *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling*, sul suo blog "Confessions of an Aca Fan"

1. Spreadability vs. Drillability
2. Continuity vs. Multiplicity
3. Immersion vs. Extractability
4. Worldbuilding
5. Seriality
6. Subjectivity
7. Performance

1. Spreadability vs. Drillability

“Spreadability is referred to the capacity of the public to engage actively in the circulation of media content through social networks and in the process expand its economic value and cultural worth” (Jenkins)

“We might think of such programs as drillable rather than spreadable. They encourage a mode of forensic fandom that encourages viewers to dig deeper, probing beneath the surface to understand the complexity of a story and its telling” (Mittell)

Spreadability

Dinamiche Top – down vs Dinamiche Bottom – up

Testi creati per essere virali ma controllati dall'alto (clip delle audizioni ai talent)

Testi che si diffondono con le condivisioni degli utenti

Vasta diffusione

Scarso investimento di tempo e/o energie da parte degli utenti

Tempo limitato

Alto riscontro

Drillability

Capacità di un contenuto di essere approfondito e quindi ,
in parte, co-creato

Meno diffuso dello spreadable media

Alto investimento di tempo ed energia

Gli utenti scandagliano la storia nel profondo

(esempio forensic fandom delle serie tv: Il finale de I
Soprano <https://masterofsopranos.wordpress.com/the-sopranos-definitive-explanation-of-the-end/>)

2. Continuity vs. Multiplicity

“Transmedia franchises do indeed seek to construct a very strong sense of *continuity* which contributes to our appreciation of the *coherence* and *plausibility* of their fictional worlds” (Jenkins)

Continuity

Universo narrativo plausibile

Vari frammenti della storia compongono un insieme coeso

Fan gratificati dalla coerenza dell'universo narrativo



Continuity

La continuità può essere stabilita anche modo retroattivo
(un personaggio dato per morto ha solo finto la sua morte)

La continuità precedentemente stabilita viene alterata

Consente di integrare
nuovi elementi

Permette di giustificare
quelli che altrimenti
sarebbero stati
considerati degli errori
di continuità



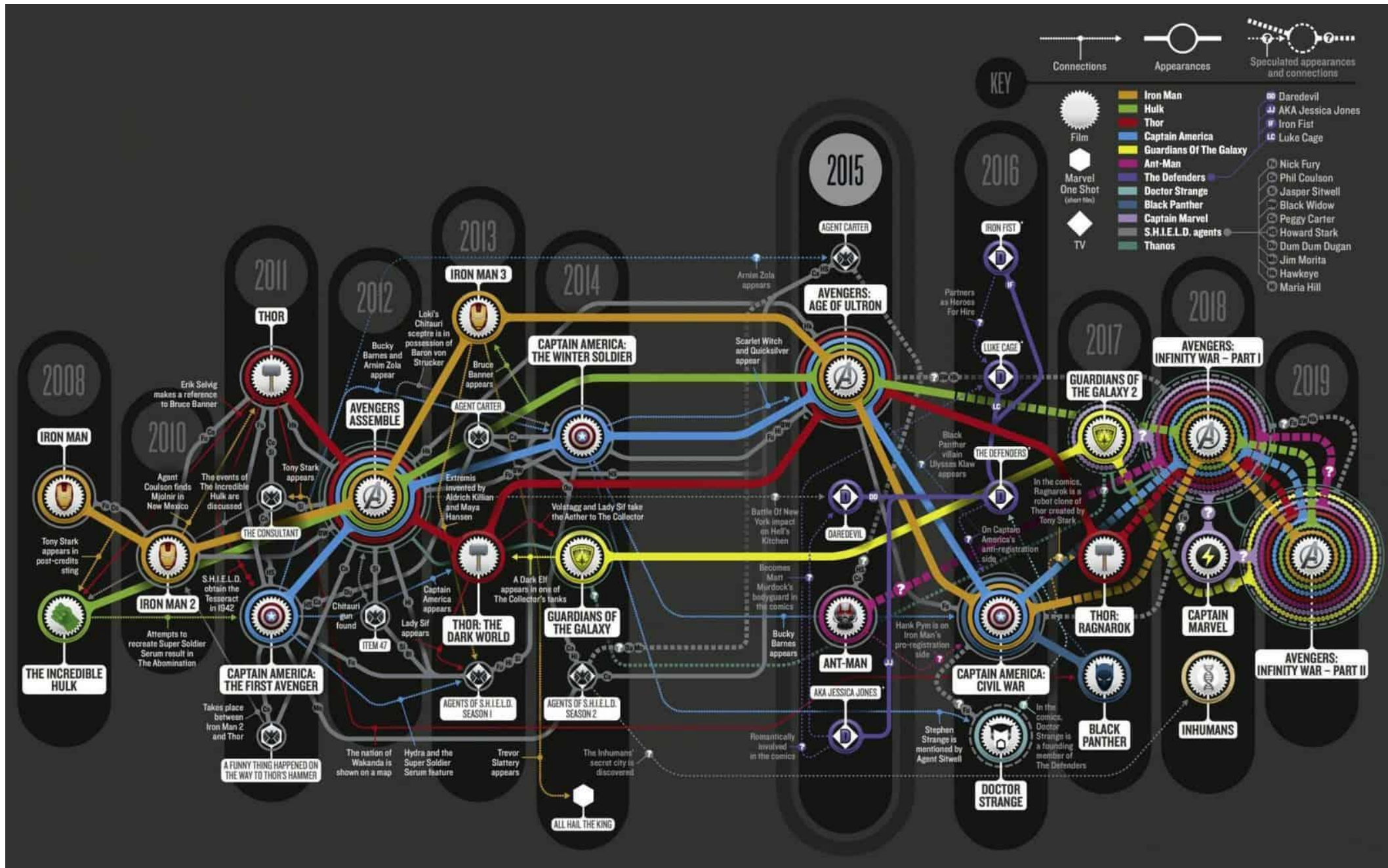
Multiplicity

Ripetizioni o versioni alternative della storia

I fan possono scegliere quello che ritengono più adeguato

Più filoni narrativi

Personaggi ed eventi visti da nuove prospettive



3. Immersion vs Extractability

"In *immersion*, then, the consumer enters into the world of the story, while in *extractability*, the fan takes aspects of the story away with them as resources they deploy in the spaces of their everyday life." (Jenkins)

Immersion

Ingresso dello spettatore all'interno della storia

Inserimento degli elementi della storia all'interno dello spazio fisico

Cosplaying, parchi a tema, cineturismo

Extractability

Estrapolazione di alcuni elementi dalla storia

Integrazione di questi elementi nella vita quotidiana

Gadget, reverse product placement,
giochi da tavolo



4. Worldbuilding

“This concept of *world building* is closely linked to [...]the desire of audiences to map and master as much as they can know about such universes, often through the production of charts, maps and concordances”

Worldbuilding

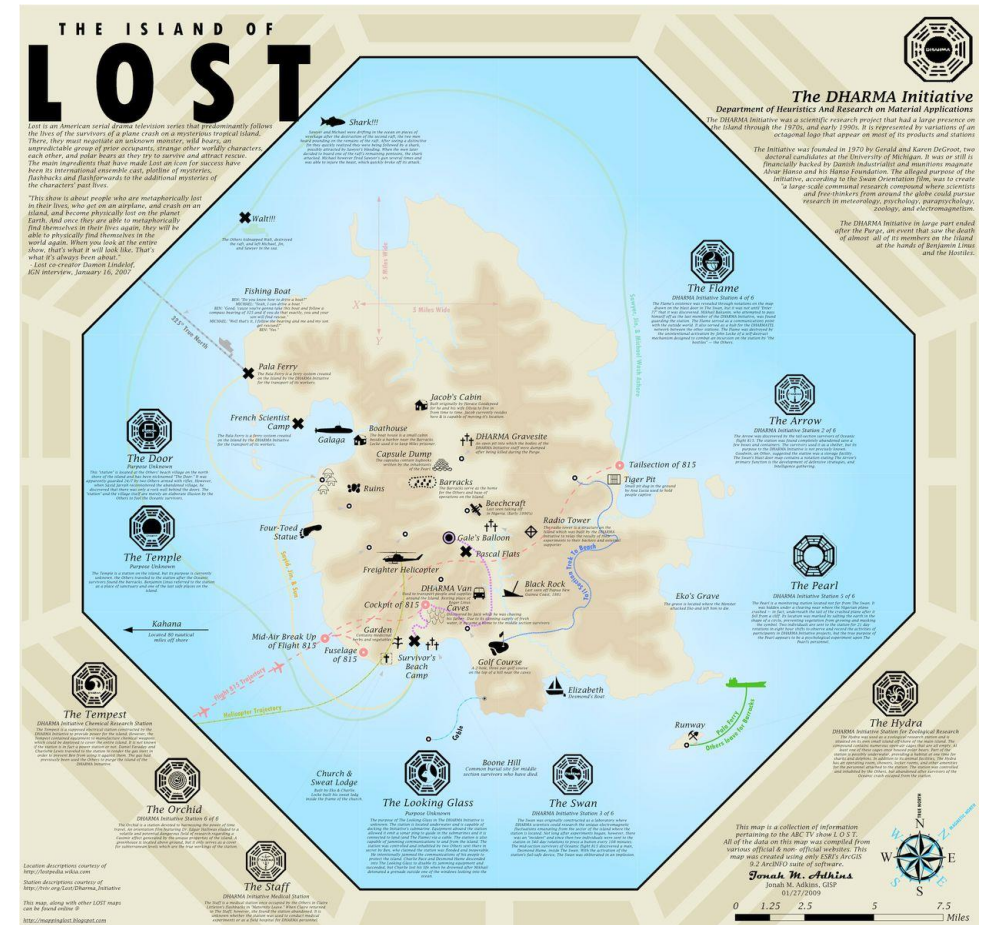
Costruzione di un complesso universo narrativo

L'audience è portata ad esplorare il mondo

Creazione di grafici e mappe

Gli spettatori capiscono

cosa aspettarsi dalla storia



5. Seriality

“The *story* refers to our mental construction of what happened which can be formed only after we have absorbed all of the available chunks of information.

The *plot* refers to the sequence through which those bits of information have been made available to us . A *serial*, then, creates meaningful and compelling story chunks and then disperses the full story across multiple installments”

Seriality

Storia seriale sviluppata attraverso più puntate

Storia seriale sviluppata attraverso più canali

Cliffhanger a fine stagione

Spin off

6. Subjectivity

“A function of transmedia extensions may be to show us the experiences and perspectives of secondary characters .

Extensions tap into longstanding readers interest in comparing and contrasting *multiple subjective experiences* of the same fictional events”

Subjectivity

Soggettività multipla

Approfondimenti su personaggi secondari

Offrire più prospettive attraverso le quali guardare la storia

Personaggi definiti attraverso narrazioni su più piattaforme



The Office, NBC



7. Performance

“Producers are being asked to think about what fans are going to do with their series and to design in spaces for their *active participation* [...] producers are also “performing” their relationship to both the text and the audience through their presence online or through director’s commentary”

Performance

Autori: Commenti, scene tagliate, director's cut

Fan: fan fiction, parodie

Troops, 1997

