

## **CORSO DI LAUREA IN SCRITTURE E PRODUZIONI DELLO SPETTACOLO E DEI MEDIA**

### **CONSULTAZIONE CON LE ORGANIZZAZIONI RAPPRESENTATIVE DELLA PRODUZIONE, DEI SERVIZI, DELLE PROFESSIONI**

#### **ANALISI DOCUMENTALE**

##### Documenti utilizzati:

ISTAT, *Registro delle istituzioni non-profit*

ISTAT, *Registro statistico delle imprese attive (ASIA)*

ISTAT, *Rapporti sul benessere equo e sostenibile (BES)*

D. Fancourt, S. Finn, *What is the evidence on the role of the arts in improving health and well-being? A scoping review*, World Health Organization, Regional Office for Europe, 2019.

CEDEFOP, *Understanding technological change and skill needs: big data and artificial intelligence methods*, 2021.

Auditel Censis, *Sesto Rapporto. La Nuova Italia Televisiva*, novembre 2023

Commissione Europea, *The European Media Industry Outlook*, 2023

Direzione Generale Cinema e Audiovisivo, *Tutti i numeri del cinema e dell'audiovisivo italiano - Anno 2023*

Fondazione Symbola e Unioncamere, *Io sono Cultura*, Rapporto 2023

ISTAT, *Pratiche sostenibili delle imprese a giugno 2023 e prospettive 2023-2025*, 2023

Ministère de la Culture, *Les leviers d'action du ministère de la Culture pour accélérer la transition écologique du secteur culturel*, 2023.

Censis, *Il Vero e il Falso. 19° Rapporto sulla Comunicazione*, marzo 2024

Eurostat, *Government expenditure on recreation, culture and religion*, 29 Febbraio 2024.

Fondazione Symbola e Unioncamere, *Io sono Cultura*, Rapporto 2024

Invitalia, *Capacity building per gli operatori della cultura per gestire la transizione digitale ed ecologica - TOCC*, 2024.

Ufficio Studi Associazione Italiana Editori (a cura di), *Rapporto sullo stato dell'editoria in Italia 2023*, Associazione Italiana Editori, 2024

*Rapporto 2024 sul Registro Unico Nazionale del Terzo Settore* (realizzato dal Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali e Unioncamere, in collaborazione con il Centro Studi delle Camere di commercio Guglielmo

Tagliacarne)

*Joint statement on generative artificial intelligence and the EU AI Act (25 aprile 2024)*

## **A) ANALISI DEI DATI RELATIVI AL SETTORE DI RIFERIMENTO**

### **A.1. Valore Aggiunto del Settore Culturale**

Il Sistema Produttivo Culturale e Creativo (SPCC) italiano, nel 2023, ha generato un valore aggiunto di **104,3 miliardi di euro**, con una crescita del **+5,5%** rispetto all'anno precedente e del **+12,7%** rispetto al 2019. Questo dato dimostra l'importanza economica della cultura e della creatività in Italia.

Focalizzandoci sui settori di interesse specifici:

**Cinema audiovisivo e musica:** Questo settore ha contribuito con **6,426 miliardi di euro** al valore aggiunto totale del SPCC, rappresentando il **6,2%** della filiera. La crescita registrata nel 2023 è stata del **+4,5%** rispetto al 2022.

**Performing arts e arti visive:** Con un valore aggiunto di **5,412 miliardi di euro**, questo settore rappresenta il **5,2%** del SPCC. Nel 2023, si è osservata una crescita del **+4,4%** rispetto all'anno precedente. È interessante notare che la crescita del valore aggiunto nel Mezzogiorno, nel 2023, è stata superiore alla media nazionale, in particolare per la componente "Core", che include le attività più strettamente culturali e creative. In Calabria e Sardegna, questa crescita è stata trainata soprattutto dai settori dell'audiovisivo e musica, dell'editoria e stampa, e delle performing arts e arti visive.

### **A.2. Dinamica dell'Occupazione**

Nel 2023, il Sistema Produttivo Culturale italiano ha impiegato oltre **1,5 milioni di persone**.

Analizzando la dinamica dell'occupazione emerge:

**Occupazione generale:** Si è registrato un aumento del **+3,2%** rispetto al 2022, a fronte di un +1,8% a livello nazionale. Questo indica una crescita occupazionale più forte nel settore culturale rispetto all'economia generale.

#### **Occupazione nell'ambito delle Performing Arts e Audiovisivo:**

**Performing arts e arti visive:** Questo settore impiega **100.101** persone, rappresentando il **6,5%** dell'occupazione totale del Sistema produttivo culturale. Nel 2023, l'occupazione è cresciuta dello **+0,9%** rispetto all'anno precedente. È un settore in ripresa rispetto al periodo pre-covid, ma che tuttavia non ha ancora recuperato completamente le perdite subite dopo il 2019.

**Audiovisivo e musica:** L'occupazione in questo settore è di **60.562** persone, pari al **3,9%** del totale del Sistema produttivo culturale. Nel 2023, si è osservato un aumento del **+1,6%** rispetto all'anno precedente. Come per il valore aggiunto, anche la crescita dell'occupazione nel Mezzogiorno è stata più rapida rispetto alla media nazionale. In Calabria e Sardegna, i settori che hanno trainato questa crescita sono stati i software e videogiochi, l'audiovisivo e musica, la valorizzazione del patrimonio storico e artistico, e le performing arts e arti visive.

Conclusioni

L'analisi dei dati evidenzia l'importanza del settore culturale italiano, sia in termini di valore aggiunto che di occupazione. Si osserva una crescita positiva in entrambi gli indicatori, con una particolare dinamicità nel Mezzogiorno. I settori del cinema audiovisivo, delle performing arts e delle arti visive mostrano una ripresa dopo la crisi pandemica, contribuendo in modo significativo all'economia e all'occupazione del paese.

## **B) PRINCIPALI TREND IN CORSO**

Il settore culturale sta vivendo una fase di trasformazione, influenzata da diversi trend. L'impegno verso la sostenibilità è in crescita, con diverse iniziative istituzionali e buone pratiche che dimostrano la volontà del settore di contribuire a un futuro più verde e inclusivo.

**Commistione tra cultura e digitale:** l'utilizzo di social network come TikTok e Instagram sta diventando sempre più centrale nella diffusione dei contenuti culturali e nella definizione del loro successo. Un effetto positivo di questa tendenza è l'abbassamento dell'età media di fruitori e protagonisti della filiera culturale, a partire dalla musica.

**Protagonismo delle nuove generazioni:** la mediazione digitale facilita il protagonismo dei giovani anche nella produzione di contenuti, non solo nei settori tecnologici. Nell'editoria, ad esempio, si assiste all'affermazione di una nuova generazione di autori e generi letterari, con la letteratura di genere (romance, fantasy, horror, ecc.) che entra a pieno titolo nel mainstream.

**Relazione con il turismo:** molti settori culturali, a partire dall'audiovisivo, beneficiano di una forte relazione con il turismo. Le regioni italiane utilizzano il cinema per attrarre produzioni e turisti, come dimostra il nuovo polo cinematografico nel Chianti e l'investimento della Calabria in produzioni cinematografiche e nella costruzione di un polo audiovisivo a Lamezia Terme. Anche i videogiochi vengono utilizzati per la valorizzazione dei beni culturali e del turismo, con progetti come Italian Videogame Program (IVIPRO) che promuovono la creazione di titoli che raccontano storie e luoghi italiani. L'editoria locale, sostenuta dalle regioni, contribuisce alla promozione territoriale, trasformando i libri in strumenti di marketing esperienziale ed emozionale.

**Nuovi modelli di misurazione e rendicontazione:** si stanno diffondendo nuovi modelli per misurare il contributo della cultura al raggiungimento degli obiettivi dell'Agenda 2030 dell'ONU. Questi modelli non si limitano all'impatto economico, ma considerano anche la capacità di un evento culturale di includere spettatori di diverse età, genere, razza.

### ***B.1 Principali trend in corso nell'ambito Performing Arts, Cinema e media***

#### **- Performing Arts:**

**Accessibilità e nuove tecnologie:** le performing arts stanno sperimentando nuove tecnologie per rendere gli spettacoli più accessibili. Il National Theatre di Londra offre, per esempio, il Touch Tour per le persone non vedenti o ipovedenti, mentre il Teatro Stabile di Torino ha sperimentato smart glass per la sottotitolazione, il festival Oriente Occidente di Trento introduce audiodescrizioni poetiche e zainetti Subpac per i sordi.

**Sostenibilità:** sempre più diffusi sono i progetti in corsi di riduzione dell'impatto ambientale, anche ai fini dell'ottenimento di certificazioni internazionali e adottando misure come l'utilizzo di energia rinnovabile e la promozione della raccolta differenziata. Il progetto Climate Stage di Torino, per esempio, utilizza le arti performative per coinvolgere la comunità locale nella transizione verde.

### **- Cinema e audiovisivo:**

**Intelligenza Artificiale:** l'AI sta entrando nel mondo del cinema, con studi che la utilizzano per analizzare le sceneggiature e valutarne il potenziale successo commerciale, per la scrittura di sceneggiature sperimentali, per l'editing, il doppiaggio e la creazione di trailer. In Italia, il dibattito sull'utilizzo dell'AI nel cinema è acceso, soprattutto per quanto riguarda la tutela del diritto d'autore e il rischio di sostituzione della creatività umana.

**Sostenibilità:** il cinema si sta muovendo verso pratiche green in tutte le fasi della filiera, con il PNRR che ha stanziato 300 milioni di euro per migliorare l'efficienza energetica di cinema, teatri e musei.

**Animazione:** l'animazione italiana sta vivendo un momento positivo, grazie al supporto finanziario statale e al successo di opere e autori in festival internazionali. Tuttavia, lo stop alle sotto-quote previsto dal Testo Unico dei Servizi di Media Audiovisivi rischia di rallentare la crescita del settore.

### ***B.2 Focus INTELLIGENZA ARTIFICIALE e Performing Arts, Cinema e Audiovisivo***

L'intelligenza artificiale sta entrando sempre più nei settori di riferimento delle performing arts, del cinema e dei media, presentando sia opportunità sia criticità che è necessario affrontare con attenzione. Questi i trend principali in corso:

**Videogiochi:** l'AI è già ampiamente utilizzata per migliorare l'esperienza di gioco e automatizzare i compiti di sviluppo.

**Comunicazione:** aziende e brand italiani utilizzano l'AI nelle strategie pubblicitarie per migliorare l'ingaggio nelle diverse nicchie di mercato.

**Audiovisivo, musica e radio:** l'AI è utilizzata principalmente negli aspetti tecnici delle produzioni, come scenografia, illuminotecnica, editing, grafica, traduzioni, targhettizzazione e promozione.

**Cinema:** l'AI viene impiegata per analizzare le sceneggiature, scrivere trame alternative, migliorare gli effetti visivi, doppiare film e serie TV e creare strategie di marketing personalizzate.

**Performing Arts:** l'AI viene utilizzata per generare coreografie innovative nella danza e per creare spettacoli interattivi in cui reagisce ai movimenti dei performer.

**Musica:** l'utilizzo dell'AI nella musica è ancora limitato, principalmente per le criticità legate al diritto d'autore e alla remunerazione degli artisti. I videoclip sono il terreno di sperimentazione più fertile.

### ***B.3. Focus SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE negli ambiti Performing Arts, Cinema e Audiovisivo***

Di particolare rilevanza, anche in termini di prospettive e ricadute lavorative future, è il tema della sostenibilità ambientale. Si segnalano diffusi interventi istituzionali a riguardo, come per esempio:

**Unione Europea:** il Consiglio dei ministri della Cultura dell'UE ha approvato il Piano di lavoro per la cultura 2023-2026, che dedica particolare attenzione al tema del cambiamento climatico.

**Regno Unito:** il British Film Institute (BFI) ha inserito la sostenibilità ambientale come principio cardine nel suo piano decennale 2023-2033, richiedendo ai beneficiari dei fondi pubblici di rispettare determinate condizioni di sostenibilità.

**Italia:** il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) stanziava 30 milioni di euro per la transizione ecologica

degli organismi culturali e creativi, con bandi dedicati alla formazione e alla promozione di innovazione e progettazione ecocompatibile .

### **C) PROFILI PROFESSIONALI E COMPETENZE NEL SETTORE CULTURALE: ANALISI DEI TREND ATTUALI E PROSPETTIVE FUTURE**

Il Sistema Produttivo Culturale e Creativo italiano si distingue per un'elevata presenza di lavoratori con un alto livello di istruzione. **Nel 2023, il 47,7% dei lavoratori del settore possedeva una laurea o un titolo post-laurea, superando di gran lunga la media nazionale del 25,5%.** In alcuni settori specifici come arti visive, design, gestione culturale e tecnologie creative la percentuale supera il 57%.

Questo dato sottolinea l'importanza di competenze specializzate e della formazione universitaria in questo settore.

**Competenze trasversali:** creatività, capacità di innovazione e esperienza pratica sono essenziali per il successo nel settore produttivo culturale e creativo.

**Apprendimento continuo:** Il settore richiede una mentalità flessibile e la capacità di adattarsi alle nuove sfide, competenze che si acquisiscono anche attraverso esperienze lavorative dirette, collaborazioni e progetti indipendenti.

**Digitalizzazione:** La digitalizzazione sta trasformando il settore, richiedendo nuove competenze digitali per la creazione, la distribuzione e la promozione dei contenuti culturali.

**Sostenibilità:** La crescente attenzione alla sostenibilità ambientale richiede competenze specifiche per la gestione di eventi e produzioni a basso impatto ambientale.

#### ***C.1 Trend in corso nella dinamica del mercato del lavoro:***

**Crescita del lavoro autonomo:** Nel settore solo il 64,6% dei lavoratori è dipendente, contro una media nazionale del 78,6%. Questa tendenza è ancora più evidente nelle professioni culturali e creative, dove il 62,1% dei lavoratori è autonomo.

**Precarietà in specifici comparti:** Nonostante un tasso complessivo di contratti a termine inferiore alla media nazionale, alcuni comparti del SPCC, come le Performing Arts e la valorizzazione del Patrimonio storico e artistico, mostrano una significativa precarietà lavorativa.

**Domanda di nuove figure professionali:** La digitalizzazione e la crescente complessità del settore stanno creando nuove figure professionali, come esperti di marketing digitale per la cultura, data analyst per l'analisi dei dati del pubblico, esperti di sostenibilità ambientale per eventi e produzioni culturali, e sviluppatori di videogiochi con competenze specifiche in accessibilità e inclusione.

#### ***C.2 Competenze e profili professionali richiesti nei prossimi 5-10 anni***

**Esperti in tecnologie digitali:** La digitalizzazione continuerà a influenzare il settore, richiedendo figure professionali con competenze avanzate in:

Sviluppo web e app

Social media marketing

Analisi dei dati

Realtà virtuale e aumentata

Intelligenza artificiale

**Esperti in sostenibilità ambientale:** La transizione verso la sostenibilità richiederà figure professionali con competenze specifiche in:

Valutazione dell'impatto ambientale

Progettazione ecocompatibile

Gestione di eventi sostenibili

Comunicazione della sostenibilità

**Professionisti con competenze ibride:** Il settore richiederà sempre più figure professionali con competenze trasversali che sappiano integrare:

Competenze creative e artistiche

Competenze manageriali e organizzative

Competenze digitali

Competenze in sostenibilità

**Esempi di profili professionali emergenti:**

**Digital curator:** Responsabile della creazione e gestione di contenuti culturali per piattaforme digitali.

**Community manager per la cultura:** Gestisce la comunicazione online di organizzazioni culturali, creando engagement con il pubblico.

**Data analyst per la cultura:** Analizza i dati del pubblico per migliorare le strategie di marketing e la programmazione culturale.

**Esperto in fundraising per la cultura:** Si occupa di reperire risorse finanziarie per progetti culturali, utilizzando anche strumenti innovativi come il crowdfunding.

**Esperto in accessibilità culturale:** Si occupa di rendere accessibili i contenuti culturali a persone con disabilità.

**Sviluppatore di videogiochi educativi e culturali:** Crea videogiochi che promuovono la conoscenza del patrimonio culturale e la sensibilizzazione su temi sociali.

**Conclusioni:**

Il settore produttivo culturale e creativo italiano è dinamico e in continua evoluzione. Le competenze e i profili professionali richiesti nei prossimi anni saranno fortemente influenzati dalla digitalizzazione, dalla sostenibilità e dalla crescente complessità del settore. Per avere successo in questo contesto, i professionisti dovranno possedere un mix di competenze creative, manageriali, digitali e di sostenibilità, e saranno essenziali la flessibilità, la capacità di adattamento e l'apprendimento continuo.

***C3. Focus sulle figure professionali negli ambiti della organizzazione, progettazione ed economia dello spettacolo dal vivo, del cinema e dei media***

**Trend Attuali e Competenze Richieste**

L'industria dello spettacolo dal vivo, del cinema e dei media sta vivendo una fase di profonda trasformazione, influenzata da diversi fattori, tra cui la **digitalizzazione**, la **crescente attenzione alla sostenibilità** e l'**evoluzione dei modelli di consumo**. Questi cambiamenti si riflettono direttamente sulle figure professionali richieste dal mercato del lavoro, che necessitano di un mix di competenze tradizionali e

innovative, tra le quali:

- a. **Digitalizzazione:** L'avvento e l'affermazione delle piattaforme di streaming, dei social media e delle nuove tecnologie digitali ha rivoluzionato il modo in cui i contenuti vengono prodotti, distribuiti e fruiti, con conseguente richiesta di figure professionali con competenze specifiche in:

**Sviluppo e gestione di piattaforme digitali**  
**Marketing digitale e social media management**  
**Produzione di contenuti multimediali**  
**Analisi dei dati e audience engagement**

- b. **Sostenibilità:** La crescente consapevolezza dell'impatto ambientale dell'industria dello spettacolo sta portando a una maggiore richiesta di figure professionali con competenze in:

**Produzione sostenibile**  
**Gestione di eventi sostenibili**  
**Comunicazione della sostenibilità**

Nei prossimi anni, l'industria dello spettacolo continuerà a evolversi rapidamente, richiedendo figure professionali sempre più specializzate e con una forte **capacità di adattamento**. Le **competenze chiave** per il futuro saranno:

**Competenze digitali avanzate:** La conoscenza approfondita delle nuove tecnologie e la capacità di utilizzarle in modo creativo saranno fondamentali per operare in un settore sempre più digitalizzato.

**Pensiero critico e problem-solving:** La capacità di analizzare e risolvere problemi complessi in modo creativo sarà essenziale per affrontare le sfide di un settore in continua evoluzione.

**Competenze comunicative e relazionali:** La capacità di comunicare in modo efficace e di lavorare in team sarà cruciale per la creazione di progetti di successo.

**Flessibilità e adattamento:** La capacità di adattarsi rapidamente ai cambiamenti e di apprendere nuove competenze sarà fondamentale per rimanere competitivi in un mercato del lavoro dinamico.

### **Profili professionali emergenti:**

**Esperto in metaverso e Web3:** Figure specializzate nella creazione di contenuti e esperienze immersive per i nuovi mondi virtuali.

**AI creative director:** Professionisti in grado di guidare l'utilizzo dell'intelligenza artificiale nei processi creativi, garantendo la qualità artistica e l'originalità dei contenuti.

**Esperti in intelligenza artificiale** per l'analisi e la visualizzazione dei dati e l'ottimizzazione dei processi produttivi

**Sustainability manager per l'industria dello spettacolo:** Figure dedicate alla pianificazione e implementazione di strategie di sostenibilità in tutte le fasi della produzione e distribuzione.

**Data storyteller:** Professionisti in grado di tradurre i dati in storie coinvolgenti, utilizzando strumenti di

visualizzazione e narrazione per comunicare informazioni complesse al pubblico.

**Content creator** in grado di ideare e realizzare contenuti originali e coinvolgenti per diverse piattaforme

**Esperti in accessibilità culturale** per rendere i contenuti accessibili a un pubblico più ampio

#### **Conclusioni:**

Il futuro dell'industria dello spettacolo dal vivo, del cinema e dei media sarà caratterizzato da un'elevata **competitività** e dalla **necessità di figure professionali altamente qualificate e innovative**. I professionisti che avranno le conoscenze e la capacità per adattarsi ai cambiamenti, acquisire nuove competenze e integrare creatività, tecnologia e sostenibilità avranno maggiori opportunità di successo in questo settore in continua trasformazione.

#### **C.4 Focus sui profili professionali negli ambiti della scrittura nei settori performing arts, cinema e media**

##### **Trend attuali:**

**Crescita della domanda di contenuti:** La crescente richiesta di contenuti per diverse piattaforme, dai social media ai servizi di streaming, sta creando nuove opportunità di lavoro negli ambiti della scrittura.

**Specializzazione e nuove competenze:** La digitalizzazione e la diversificazione dei canali di distribuzione richiedono nuove competenze e una maggiore specializzazione. Per esempio, la scrittura per il web e per i social media richiede una conoscenza specifica dei linguaggi e delle tecniche di comunicazione digitale.

**Multimedialità e transmedialità:** Il settore richiede sempre più figure professionali in grado di lavorare su diversi media e di adattare le proprie competenze a contesti narrativi differenti. Ad esempio, uno sceneggiatore potrebbe essere chiamato a lavorare anche su adattamenti per il fumetto, per i videogiochi o per la realtà virtuale.

##### **Profili professionali emergenti:**

**Scrittori con competenze digitali avanzate:** La capacità di utilizzare strumenti di scrittura digitale, di lavorare con diversi formati di testo e di conoscere i linguaggi della comunicazione online sarà sempre più importante.

**Esperti in storytelling transmediale:** Figure professionali in grado di sviluppare storie e personaggi per diverse piattaforme, creando un'esperienza narrativa coerente e coinvolgente per il pubblico.

**Scrittori specializzati in specifici generi o settori:** La crescente diversificazione dell'offerta di contenuti richiederà scrittori con una profonda conoscenza di specifici generi letterari o settori di riferimento. Ad esempio, scrittori specializzati in fantasy, romance, fantascienza, ma anche scrittori specializzati nella scrittura di contenuti educativi, scientifici o tecnici.

**Scrittori con competenze in IA:** La capacità di utilizzare strumenti di IA generativa per la scrittura e di collaborare con esperti di IA per la creazione di contenuti innovativi sarà un vantaggio competitivo.

**Editor e revisori specializzati in contenuti digitali:** Figure professionali con competenze specifiche nella revisione e nell'editing di testi per il web, per i social media e per le nuove piattaforme digitali.

## **Conclusioni:**

Il settore della scrittura nel mondo dello spettacolo è in continua evoluzione, offrendo nuove sfide e opportunità per i professionisti che sapranno adattarsi ai cambiamenti. Le competenze digitali, la capacità di lavorare su diversi media e la conoscenza dei nuovi strumenti di intelligenza artificiale saranno fondamentali per il successo in questo settore in costante trasformazione.

## **D. ANALISI DELLA CONGRUITA' TRA OBIETTIVI FORMATIVI DEL CORSO DI LAUREA LM IN SCRITTURE E PRODUZIONI DELLO SPETTACOLO E DEI MEDIA E I TREND DEL SETTORE**

Il progetto formativo 2025/2026 del corso di laurea appare **in linea con i principali trend del settore**, offrendo una formazione che combina competenze tradizionali con quelle richieste dalla digitalizzazione e dalla crescente importanza della comunicazione transmediale. I curricula specifici consentono agli studenti di specializzarsi in ambiti diversi, come il teatro/danza e il cinema/media.

**Dall'analisi approfondita dei settori di riferimento emergono le seguenti ipotesi di modifica e integrazione**

### **Per il Progetto Formativo:**

**Prestare maggiore attenzione alla sostenibilità:** Valutare l'opportunità di introdurre corsi specifici o altre attività formative sulla produzione sostenibile, la gestione di eventi eco-compatibili e la comunicazione della sostenibilità nel settore culturale.

**Approfondimento sull'IA:** Ampliare l'offerta formativa sull'IA, esplorando sia le sue potenzialità creative e produttive sia le implicazioni etiche e legali negli ambiti di riferimento del corso di laurea.

**Integrazione con il mondo del turismo culturale:** Valutare l'opportunità di introdurre corsi specifici o altre attività formative dedicate alle relazioni tra cultura e turismo, offrendo agli studenti competenze nella progettazione di eventi e nella promozione territoriale attraverso i prodotti culturali.

**Formazione sulle nuove metodologie di misurazione dell'impatto:** valutare l'opportunità di introdurre corsi specifici o altre attività formative sulle nuove metodologie di misurazione e rendicontazione dell'impatto sociale, ambientale, economico della cultura, fornendo agli studenti le competenze per valutare e comunicare il valore delle loro attività.

### **Per i Profili Professionali:**

#### **Integrare le nuove figure professionali emergenti:**

Definire nuovi profili professionali in linea con i trend del settore, come ad esempio:

Esperto in metaverso e Web3 per il settore culturale  
AI Creative Writer per lo spettacolo dal vivo e i media  
Sustainability Manager per eventi culturali  
Data Storyteller per la comunicazione culturale.

## **CONCLUSIONE:**

Il corso di laurea magistrale in *Scritture e produzioni dello spettacolo e dei media* offre un percorso formativo solido e in linea con i principali trend del settore culturale. L'introduzione di moduli o corsi specifici su sostenibilità, IA, turismo culturale e nuove metodologie di misurazione dell'impatto, insieme alla definizione di nuovi profili professionali emergenti, potrebbe ulteriormente rafforzare la sua capacità di preparare laureati in grado di affrontare le sfide e cogliere le opportunità di un settore in continua

trasformazione.

## **CORSO DI LAUREA IN SCRITTURE E PRODUZIONI DELLO SPETTACOLO E DEI MEDIA**

### **VERBALE DI CONSULTAZIONE CON LE ORGANIZZAZIONI RAPPRESENTATIVE DELLA PRODUZIONE, DEI SERVIZI, DELLE PROFESSIONI**

Il giorno 21/11/2024 alle ore 16:00 sulla piattaforma Google Meet, si è tenuto l'incontro di consultazione tra i responsabili del Corso di Studio in Scritture e produzioni dello spettacolo e dei media e i referenti delle organizzazioni rappresentative della produzione e delle professioni di riferimento.

#### ***All'incontro erano presenti:***

##### Per il Corso di Studio:

- Stefano Locatelli, Professore Associato - Presidente del Consiglio di Corso di Studi
- Damiano Garofalo, Ricercatore - Membro del Consiglio di Corso di Studi (Segretario)

##### Per le organizzazioni rappresentative:

- Francesca Medolago Albani, Segretario Generale dell'Associazione Nazionale Industrie Cinematografiche Audiovisive Digitali
- Alessandro Amato, Produttore e Amministratore Unico della società di produzione Disparte

#### ***La discussione ha preso in esame:***

1. La denominazione del Corso di Studio
2. I profili professionali individuati per il Corso di Studio
3. Gli obiettivi formativi del CdS (con riferimento ai Descrittori di Dublino)
4. I risultati di apprendimento attesi e il quadro delle attività formative
5. L'andamento del percorso formativo del CdS
6. Gli sbocchi occupazionali

#### **Durante l'incontro è emerso quanto segue:**

Nel suo intervento, Alessandro Amato si è concentrato su quale sia l'obiettivo finale del corso magistrale rispetto alla formazione del corso di studi triennale, chiedendosi se l'idea alla base è quella di formare professionisti già pronti per il mondo del lavoro, oppure se tale obiettivo sarebbe da definirsi in modo concreto solo a partire da un percorso più avanzato (il percorso magistrale, appunto).

In questa direzione, si è suggerito di individuare come confronto non soltanto i dati relativi ad analoghi corsi di studio accademici, ma anche a realtà formative altamente professionalizzanti come ad esempio il Centro Sperimentale di Cinematografia o Anica Academy.

Per quanto riguarda il nome, si è convenuto che il nome "Scritture e produzioni dello spettacolo e dei media" dovrebbe essere aggiornato rispetto alle nuove evoluzioni dell'industria audiovisiva, considerando dentro la categoria di Media anche i nuovi media in base all'evoluzione tecnologica degli ultimi anni. (ad esempio la realtà virtuale, i videogiochi, i social network).

A questo proposito è intervenuta Medolago Albani, che si è detta d'accordo con Amato sui presupposti del suo intervento, suggerendo altresì di provare a parcellizzare ulteriormente il percorso di studi in curricula diversificati. Ad esempio, nel caso del nome del corso di laurea, si ritiene che la presenza sia di "scritture" che di "produzioni" testimoni un bacino troppo vasto, e che tale nomenclatura rischi di far percepire la magistrale come una seconda laurea triennale. Rischio testimoniato anche dai numeri elevatissimi della magistrale.

Sugli obiettivi formativi specifici in relazione ai descrittori di Dublino, Medolago Albani ha specificato quanto

possa essere problematico per un corso di studi magistrale presentarsi come altamente professionalizzante, in particolar modo se ci si vuole riferire a tre ambiti professionalmente molto distinti (il teatro, il cinema, l'industria dei media). Inoltre, si è messo in rilievo la difficoltà di poter considerare per un corso di laurea magistrale, ad esempio, la formazione di esperti di alto livello nell'ideazione, progettazione, organizzazione e produzione: si tratta, a conti fatti, di un obiettivo scarsamente raggiungibile soltanto con una formazione di natura teorica, dato che l'esperto di alto livello ha bisogno di esperienza pratica.

Un'altra carenza sottolineata nell'aspetto descrittivo da entrambi i professionisti è che manca un po' la parola economia all'interno dei corsi proposti nel percorso magistrale. A questo proposito si suggerisce di enfatizzare tra gli obiettivi del corso di studi quello di rivolgersi a laureati di altri ambiti, con particolare riferimento alle discipline economiche e giuridiche. L'ideale, secondo entrambi i professionisti, sarebbe costruire un percorso di studi il più possibile coerente tra triennale e magistrale, dove la prima servirebbe a costruire un sistema di conoscenze di base e la seconda a lavorare più in una dimensione di profondità. Di fronte alle difficoltà di controllare in modo specifico la continuità dei due percorsi formativi, anche in relazione all'attrattività del corso magistrale su altri corsi di studi di altri atenei, si è suggerito di lavorare in modo più stringente sugli esami integrativi per gli studenti provenienti da altri corsi di laurea/atenei.

In linea generale, Amato sottolinea quanto la maggioranza dei contenuti degli esami proposti sembrano, a un primo sguardo, molto concentrati sull'analisi dei contenuti. E si chiede, di conseguenza, se questo percorso non miri soprattutto alla formazione di produttori di contenuti piuttosto che ad altri tipi di maestranze (ad esempio, concentra la propria riflessione sul ruolo della circuitazione e della diffusione del prodotto). Secondo Medolago Albani la laurea magistrale dovrebbe essere tesa a sfatare il mito per cui l'impresa culturale non può generare profitto: molto spesso chi esce dall'università sembra poco ideologicamente formato rispetto al fatto che un'opera creativa possa essere anche profittevole. Quello che oggi uno studente deve conoscere se vuole entrare all'interno del mondo delle industrie creative non è soltanto la conoscenza storica della disciplina, ma anche del funzionamento dell'industria. L'università dovrebbe essere il primo approdo per far passare il concetto a dei giovani che il cinema, la musica, il teatro da hobby e passioni possano trasformarsi in un percorso professionale, anche al di fuori dell'università.

Su questo tema, sempre Medolago Albani propone di organizzare degli incontri con le associazioni professionali, o anche con singoli professionisti, che possano essere interessati a questioni legate alla didattica e alla formazione, per condividere non tanto il contenuto della sua professione, quanto il quadro in cui si inserisce la sua professione, come ci si arriva, quali sono le competenze necessarie. Una descrizione delle figure professionali, insomma, in termini di competenze più che di profili.

Di fronte a tali sollecitazioni, i docenti sottolineano l'intenzione di istituire un percorso di orientamento in itinere, ovvero: non lasciare solo all'ultimo semestre del secondo anno il contatto con gli ambienti professionali, quindi laboratori e tirocini, ma utilizzare una gamma di professionisti molto più ampia e già dal primo semestre al primo anno in una prospettiva di ampliamento dell'operazione culturale. Su questo Amato riprende la parola, sollecitando il coinvolgimento di realtà produttive e istituzionali nel coinvolgimento di tirocini curriculari, e citando la sua esperienza personale come molto positiva e virtuosa. Medolago Albani, invece, sottolinea l'importanza dello svolgimento dei tirocini in queste realtà produttive, dalle quali potrebbero emergere ulteriori possibili aree di miglioramento nella formazione degli stessi studenti che hanno una vocazione alla produzione (che sono, ricorda, una piccola percentuale di tutti gli studenti iscritti al corso di laurea).

Sulla base dell'analisi degli ordinamenti, sia Medolago Albani che Amato riconoscono tuttavia una evidente volontà di trasformazione del corso di studio in un luogo dove poter far dialogare storia, cultura e industria.

I Professori Locatelli e Garofalo ringraziano e salutano gli intervenuti.

L'incontro si conclude alle ore 16:30.

## **CORSO DI LAUREA IN SCRITTURE E PRODUZIONI DELLO SPETTACOLO E DEI MEDIA**

### **CONSULTAZIONE CON LE ORGANIZZAZIONI RAPPRESENTATIVE DELLA PRODUZIONE, DEI SERVIZI, DELLE PROFESSIONI**

**8 novembre 2024**

Il giorno 8 novembre 2024 alle ore 12, presso la sede legale di ATCL, si è tenuto l'incontro di consultazione tra i responsabili del Corso di Studio in *Scritture e produzioni dello spettacolo e dei media* e i referenti delle organizzazioni rappresentative della produzione e delle professioni di riferimento.

***All'incontro erano presenti:***

Per il Corso di Studio:

Prof. Stefano Locatelli ( presidente del corso di laurea)

Prof. Valerio Coladonato (membro gruppo AQ del cds)

Per le organizzazioni rappresentative:

Dott. Luca Fornari, amministratore delegato di ATCL – Associazione Teatrale fra i Comuni del Lazio

***La discussione ha preso in esame:***

1. La denominazione del Corso di Studio
2. I profili professionali individuati per il Corso di Studio
3. Gli obiettivi formativi del CdS (con riferimento ai Descrittori di Dublino)
4. I risultati di apprendimento attesi e il quadro delle attività formative
5. L'andamento del percorso formativa del CdS
6. Gli sbocchi occupazionali
7. Le opportunità di tirocinio/stage

**Durante l'incontro è emerso quanto segue:**

L'Amministratore Delegato di ATCL, dott. Luca Fornari, ha espresso apprezzamento per l'iniziativa di consultazione e ha sottolineato l'importanza di un dialogo costante tra il mondo accademico e quello professionale. Ha evidenziato che la missione di ATCL è di promuovere e sostenere lo sviluppo della cultura e dell'arte nel Lazio attraverso il sostegno alla creazione, alla diffusione e alla fruizione di spettacoli dal vivo e di opere audiovisive.

In merito alla denominazione del Corso di Studio, il dott. Fornari osserva che esso riflette appieno la struttura del corso di laurea gli obiettivi di formazione di figure professionali in grado di operare nei diversi settori dello spettacolo e dei media.

Riguardo i profili professionali, il dott. Fornari ha sottolineato la necessità di formare in grado di operare in un contesto dinamico e in costante evoluzione. Ha ribadito inoltre l'importanza di competenze trasversali, come la capacità di lavorare in team, di problem solving e di comunicazione efficace.

In relazione agli obiettivi formativi, concorda con l'impostazione del corso di studi, che dà molta importanza agli aspetti economici e gestionali, fondamentali anche per la sostenibilità delle imprese culturali, sottolineando in particolare

l'importanza, nell'attuale panorama del settore, degli aspetti transmediali e di promozione e marketing dello spettacolo. La formazione di esperti di alto livello nell'ideazione, progettazione, organizzazione e produzione dello spettacolo dal vivo viene giustamente collegata a una solida conoscenza del funzionamento dell'industria culturale e creativa.

Il dott. Fornari ha sottolineato l'importanza dei tirocini e delle esperienze pratiche, offrendo la collaborazione di ATCL per fornire agli studenti esperienze concrete di apprendimento sul campo, in linea con l'obiettivo del corso di laurea di integrare la formazione teorica con un'esperienza pratica che permetta ai laureati di inserirsi con successo nel mondo del lavoro.

Il dott. Fornari concluso il suo intervento auspicando una sinergia sempre più forte tra il mondo accademico e quello delle imprese culturali, al fine di formare professionisti preparati e capaci di contribuire alla crescita del settore, in linea con la mission di ATCL di sostenere lo sviluppo della cultura e dell'arte nel Lazio.

Il dott. Fornari esprime infine apprezzamento per il corso di studi che, con alcuni progressivi aggiustamenti, ha la potenzialità di diventare un'eccellenza nel panorama nazionale.

Il Prof. Locatelli ringrazia l'Amministratore Delegato di ATCL, dott. Luca Fornari, per il suo prezioso contributo e si dichiara disponibile a valutare attentamente i suoi suggerimenti, con l'obiettivo di rendere il Corso di Laurea in "Scritture e produzioni dello spettacolo e dei media" sempre più in linea con le esigenze del mercato del lavoro e capace di formare professionisti qualificati e pronti ad affrontare le sfide del settore.

L'incontro si chiude alle ore 14:00