

RELAZIONE PROGETTO REGGIA DI CASERTA

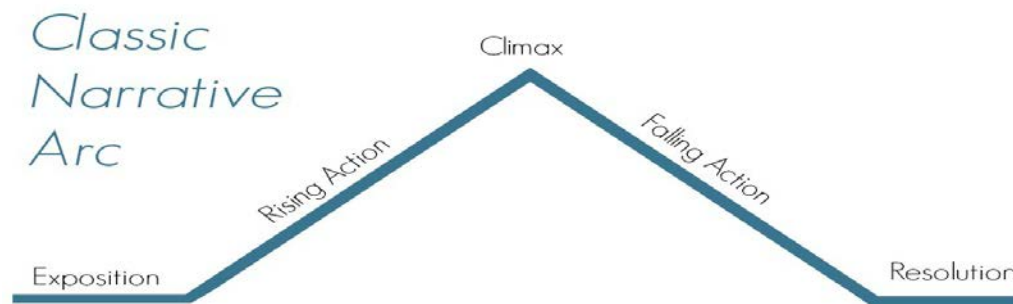
1. Introduzione

Attraverso un approccio basato sul digital storytelling, il progetto qui presentato si pone l'obiettivo di raccontare la Reggia di Caserta e le sue principali risorse artistiche a un target di bambini la cui età va dai sei agli otto anni.

Considerato questo tipo di pubblico, abbiamo ritenuto imprescindibile forgiare i contenuti con un'impronta pedagogica e ludica, al fine di trasmettere quei valori che stanno alla base della cultura della preservazione del patrimonio culturale collettivo.

Ricalcando una favola, la storia raccontata ci permette di percorrere un viaggio all'interno degli appartamenti reali, caratterizzati da opere la cui bellezza trascende tempo e appartenenza. Proprio come in una favola, tutti i personaggi presenti, hanno un valore allegorico, il cui significato sta allo spettatore riconoscere. Ad esempio, il Topo rappresenta l'incuria e il pericolo di abbandono dei tesori artistici a nostra disposizione. Un personaggio come il Leone invece, rappresenta il lassismo e la superficialità umana che portano a questa incuria e a questo abbandono. L'interattività che permette allo spettatore di immergersi nella storia è rappresentata dal personaggio di Vanvitelli, architetto e "padre" della reggia, un simil Virgilio che ci accompagna per tutto il viaggio.

L'approccio narrativo usato è il più classico:



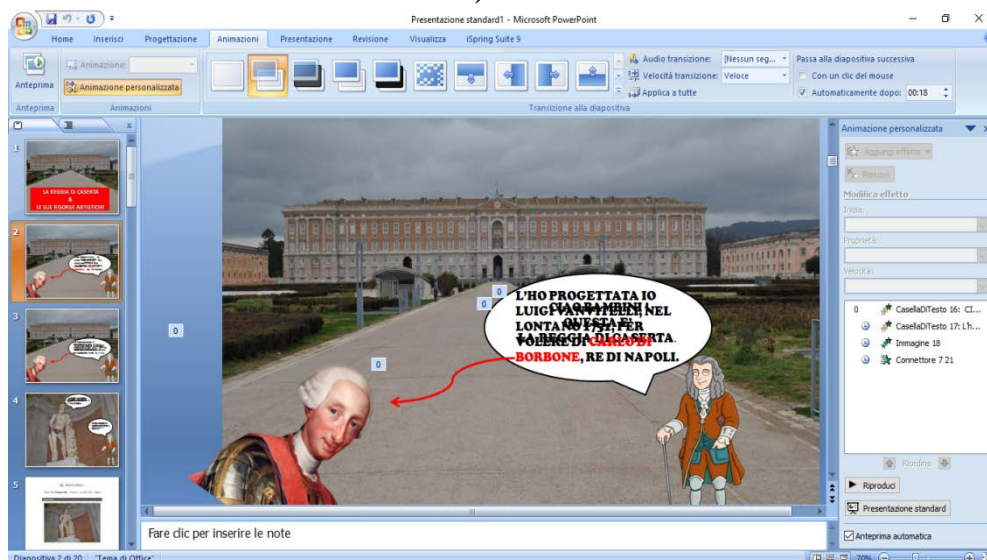
Cheryl Brunley's 'Stepping out of the academic box'
Geographical Society Annual Conference, 2014

2. ATTUAZIONE

Dopo aver prodotto materiale foto e video originali all'interno della Reggia, si è proceduto nel seguente modo:

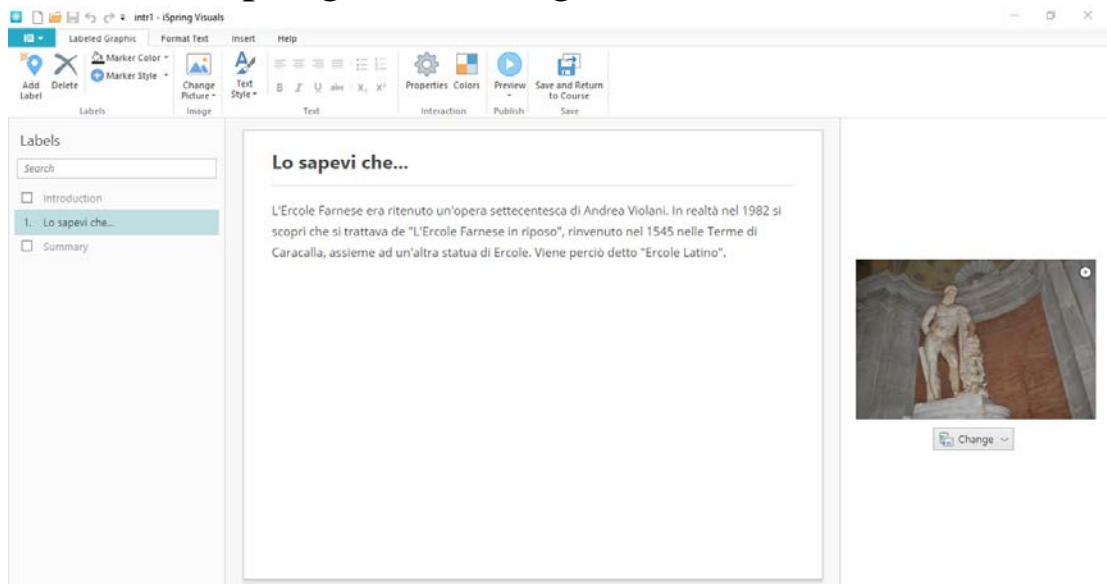
I. Power-point

Si è costruita principalmente la storia utilizzando questo programma. Per rendere il tutto più fluido sono state create molte animazioni, tempificate le slides, aggiunte transizioni e tracce audio non originali (*Mr. Moustafa* di A. Desplat, *Il concertino alle terme* di N. Rota e *La Primavera* di A. Vivaldi).

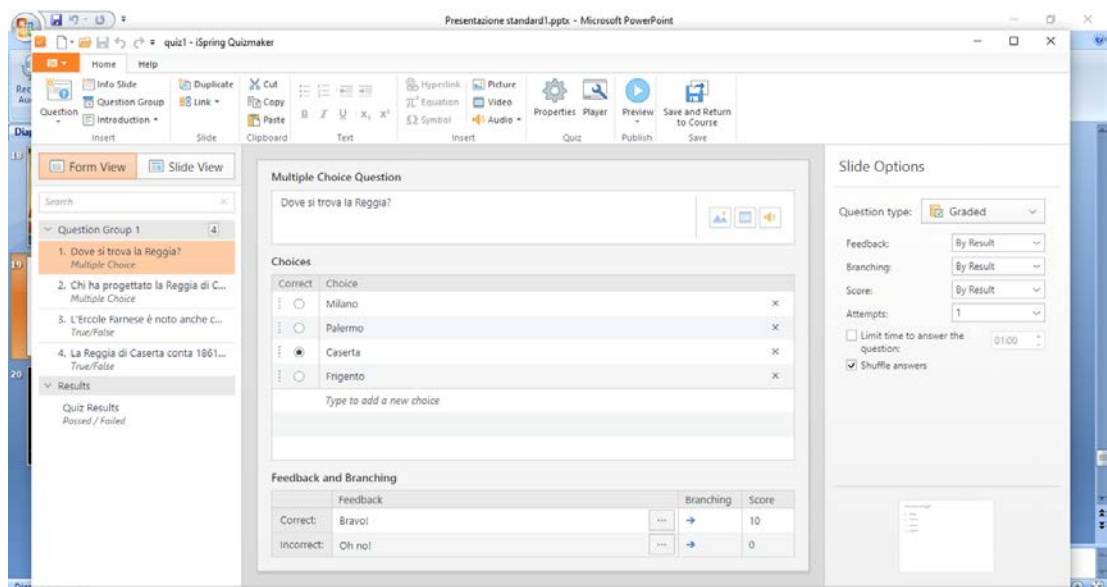


II. Ispring

Per rendere interattiva la presentazione si è utilizzata lo strumento Ispring che si integra in Power-Point.



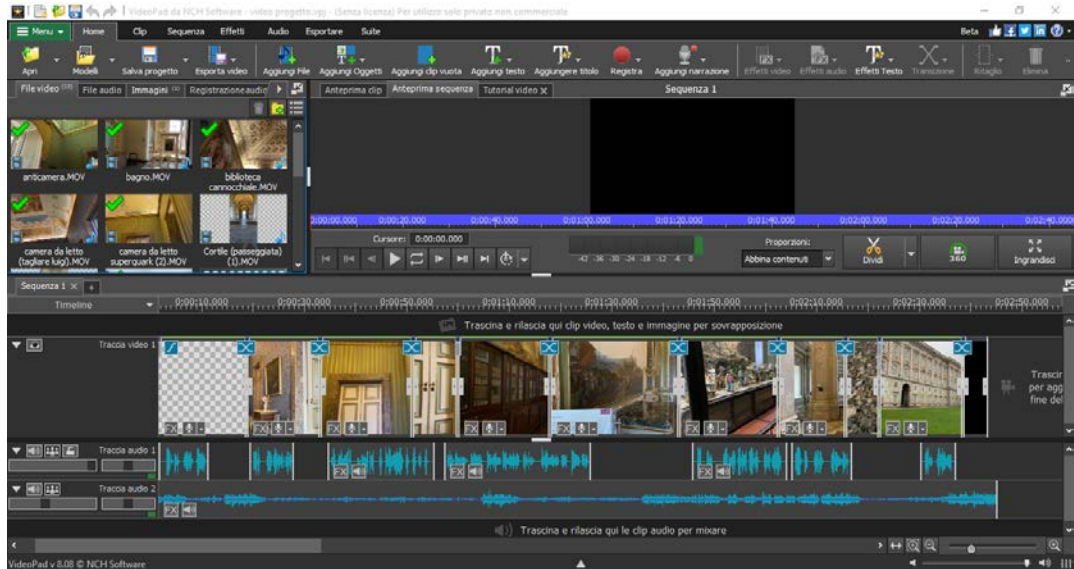
Lo abbiamo usato per inserire un “lo sapevi che” che permette al navigante di avere informazioni più dettagliate sulla statua denominata “Ercole Farnese”.



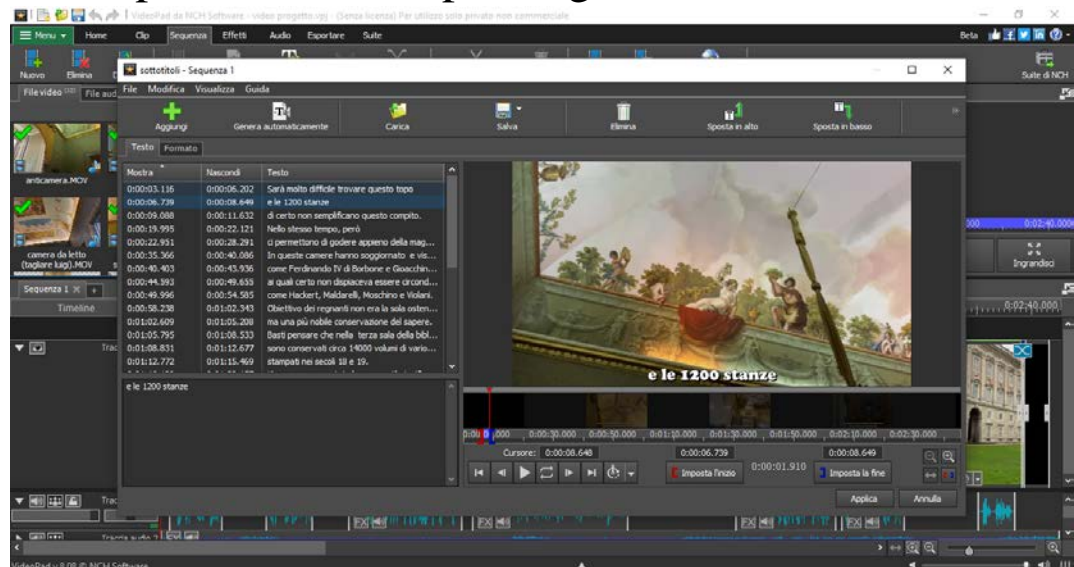
E' stato inoltre utilizzato al termine della presentazione per mettere alla prova gli utenti con un quiz.

III. VideoPad

Per il montaggio e la sottotitolazione del video è stato utilizzato il software VideoPad.



Dopo aver caricato i diversi file video girati, li abbiamo inseriti nella *timeline* e li abbiamo collegati tra di loro tramite semplici dissolvenze. In sincronizzazione con il video, abbiamo inserito la traccia audio primaria del Narratore. Successivamente, ne è stata inserita un'altra di accompagnamento, con volume più basso rispetto alla traccia audio narrante. Sono stati eseguiti diversi tagli alle clip video e audio per esigenze di ritmo narrativo.



Questo software consente anche la sottotitolatura del video. Per effettuare questa operazione, il video è stato segmentato adattandosi al ritmo della voce narrante (registrata a parte e poi aggiunta) e impostando la durata di ciascun sottotitolo. Si è utilizzato un font semplice e informale per una facile lettura.

3. CONCLUSIONE

L'atteggiamento di fondo con il quale è stato assemblato il tutto è stato caratterizzato da una leggerezza ed un'ironia che, secondo noi, ci ha permesso di calamitare in modo semplice il pubblico di riferimento assegnatoci.

Gli studenti:

Luigi Fiorillo

Marco Di Vitto

Francesco Pio Pomponio