



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DI SALERNO

RELAZIONE FINALE DEL PROGETTO:

***LA STORIA DI ERCOLE
UN PICCOLO ABITANTE DI ERCOLANO***

Anna Fiore mat. 4312400014

Ludovica Villani mat. 4312400007

Il giorno 8/02/2020 ci siamo recate presso il Parco Archeologico Nazionale di Ercolano per visionare gli scavi e poterne trarre le dovute considerazioni. In loco ci siamo accinte a fotografare e produrre video con macchina fotografica Canon 3000D, individuando quei posti che sarebbero potuti risultare particolarmente interessanti per sviluppare il nostro progetto. Seguendo le indicazioni di una guida, abbiamo visitato la **Casa del Tramezzo di Legno** che è risultata essere l'abitazione di un mercante di gemme preziose. Da qui è nata l'idea di sviluppare, seguendo il target di riferimento, la storia di un bambino vissuto nell'epoca romana, figlio del suddetto commerciante in modo che potesse narrare con semplicità la vita del tempo. Infatti, la tipologia di storytelling utilizzata è quella chiamata Sparklines, dove due piani narrativi si intrecciano: quello della realtà e quello della fantasia.

In primis, c'è stata una selezione dei video e delle foto da utilizzare per la presentazione, montando poi in video di piccole dimensioni attraverso il programma iMovie. Sotto i vari frammenti, composti anche a tratti da foto originali, abbiamo inserito una colonna sonora quale Il Cerchio della Vita ripresa dal film d'animazione Disney Il Re Leone. Successivamente abbiamo inserito le registrazioni, prodotte con registratore vocale iPhone, in cui un bambino narra le vicende da noi descritte attraverso riferimenti storici e di fantasia.

Una volta terminato ciò, siamo passate ad inserire i vari sottotitoli utilizzando il programma Aegisub e unendo poi l'elemento sottotitolo al filmato attraverso Avidemux.

Salvati tali elementi, siamo partite con lo sviluppare il progetto in PowerPoint, ponendo i contenuti in precedenza citati in slides in modo da rendere regolare la linea narrativa da noi sviluppata e ponendo anche elementi d'animazione per darne una caratterizzazione piacevole. In un secondo momento siamo passate ad utilizzare il software iSpring per collegare e mettere in relazione i vari elementi, utilizzando in particolare l'opzione Quiz in modo da permettere agli eventuali spettatori del progetto di poterne partecipare attivamente attraverso il consolidamento delle informazioni recate.

Infine, dati gli studi pregressi e la traccia assegnata, ci siamo impegnate ad applicare il linguaggio XML e DTD al settore dei beni culturali. Siamo

partite dall'analizzare la specificità del linguaggio sopracitato e gli elementi compositivi dello stesso, dal generale fino ad arrivare ad un caso specifico da noi preso in considerazione. Infatti abbiamo scelto, per l'applicazione del linguaggio, il catalogo on line del museo Madre di Napoli (<http://www.madrenapoli.it/collezione/>), in particolare l'opera Black Brother di Anish Kapoor (<http://www.madrenapoli.it/collezione/anish-kapoor-dark-brother/>).