

IMMERSIVE STORYTELLING EXPERIENCE THROUGH SMART OBJECTS & DIGITAL CLUES



Dave McKean. Dream Theater "Metropolis"

Laboratorio di Immersive Storytelling con la tecnica "Oggetti reali e tracce digitali".
L'abilità di tramutare segni e indizi in storie magnifiche. Scoperta e rappresentazione di un personaggio di narrativa che prende vita in modo partecipativo. La combinazione di ambienti dettagliati e personaggi iconici crea immersione.

DAY ONE | ISPIRAZIONE

- Presentazione del progetto.
- Come viene introdotto il protagonista nel cinema: visione di scene di film d'autore e frammenti di sceneggiatura.
- Brainstorming sulla tecnica "*smart objects & digital clues*" per favorire l'attività collettiva. Per il secondo incontro del workshop viene richiesto di produrre o recuperare indizi digitali (foto, audio o video) e di portare oggetti reali attinenti al personaggio che si vuole raccontare, oggetti che lo individuano come essere unico.



Dave McKean. "The day I swapped my dad for two Goldfish"

DAY TWO | IMMERSIONE

- Investighiamo il materiale proposto osservandone il significato evocativo ed esaminiamo gli oggetti e gli indizi mettendoli in relazione tra loro.
- Raccontiamo qualcuno. Caratterizziamo il personaggio.
Chi è. Qual'è la sua storia. La personalità, caratteristiche e dettagli fisici. Come lo vesti, quali oggetti porta con sé. Il suo territorio, dove si trova, dove sta andando.
- Il processo di assemblaggio influenza l'esito della storia e ci permette di identificare il personaggio principale attraverso tecniche interattive e dinamiche di gruppo.

DAY THREE | COMPOSIZIONE

- Riproducendo contenuti digitali accanto ad evidenze reali mentre vengono assemblate, abbiamo trasformato il 'game' in una attività di storytelling.
- Progettiamo la scena: come rappresento il personaggio, la figura centrale dell'opera narrativa. Cosa sta facendo. L'azione. L'esordio. Immaginiamo il soggetto entrare in scena per la prima volta.

Esperimenti di Cut-Up e Assemblage per creare e definire un personaggio in modo collettivo. Realizziamo un moodboard: un composizione di oggetti fisici, foto, immagini, testi, suoni, voci, arrangiati in una composizione con lo scopo di evocare o proiettare il nostro "io narrante", il protagonista.



Michael Mapes. "Forensic Collages"

CONCLUSION | DIGITAL STORYTELLING

- Tutto il materiale prodotto viene condiviso online. La creazione di un sito web che documenta il lavoro svolto durante i giorni di Workshop.

Noise è un progetto di Immersive Storytelling ideato da Lazzaro Marco Ferrari e Amalia Vigliante per Scuola Internazionale di Comics, Reggio Emilia.