

teatro in fuga (digitale)



INTERNET
FESTIVAL 2021
FORME DI FUTURO

Teatro in fuga (digitale)
Internet festival
T-Tour
Pisa 29 ottobre 2021

- Jonathan Bertolai
- Daniela Diomede
- Giuseppe A. L'Abbate
- Elisa Vanni

Presentazioni di:

Jonathan Bertolai

Regista e Presidente dell'Associazione Teatro del Carretto

Daniela Diomede

Studente del Corso Magistrale in Informatica Umanistica

Giuseppe Andrea L'Abbate

Docente di Produzione Multimediale, Informatica Umanistica

Elisa Vanni

Studente del Corso Magistrale in Storia e Forme delle Arti Visive, dello Spettacolo e dei Nuovi Media



Teatro
del
Carretto





Indice

- I. Presentazione
- II. Teatro, tecnologia e spettatore (JB)
 - Covid-19 e streaming
 - Caligola underdog/upset e Fuga
- III. TEDlab e Transmedia Storytelling (GAL)
- IV. Alcuni prodotti prototipali
 - Caligola: la mostra interattiva (EV)
 - Caligola: Il libretto digitale (HTML e eBook) (DD)
 - Filtri Instagram: un'idea per Fuga (DD)
- V. Discussione



Teatro e tecnologia

Jonathan Bertolai ci parla di teatro e in particolare di come sono nel tempo siano mutate le attività e le prospettive del Teatro del Carretto (<http://www.teatrodelcarretto.it/>).



Transmedia Storytelling ?

Sfruttare i «nuovi media» per nuove forme di narrazione convergenti e/o parallele, intersecate e/o libere.

Narrazione transmediale

Narrazione transmediale (inglese **Transmedia storytelling**, transmedia narrative, multiplatform storytelling) come la definisce **Henry Jenkins** nel suo testo del 2006 *Cultura convergente*, è una **forma narrativa** che, muovendosi **attraverso diversi tipi di media**, contribuisce a perfezionare ed integrare l'esperienza dell'utente con **nuove e distinte informazioni**.

Ogni medium, veicolando nuove e distinte informazioni, contribuisce allo sviluppo della storia e alla comprensione del mondo narrato.

In questo modo l'utente è chiamato a ricostruire il significato complessivo di un'opera integrando vari media.

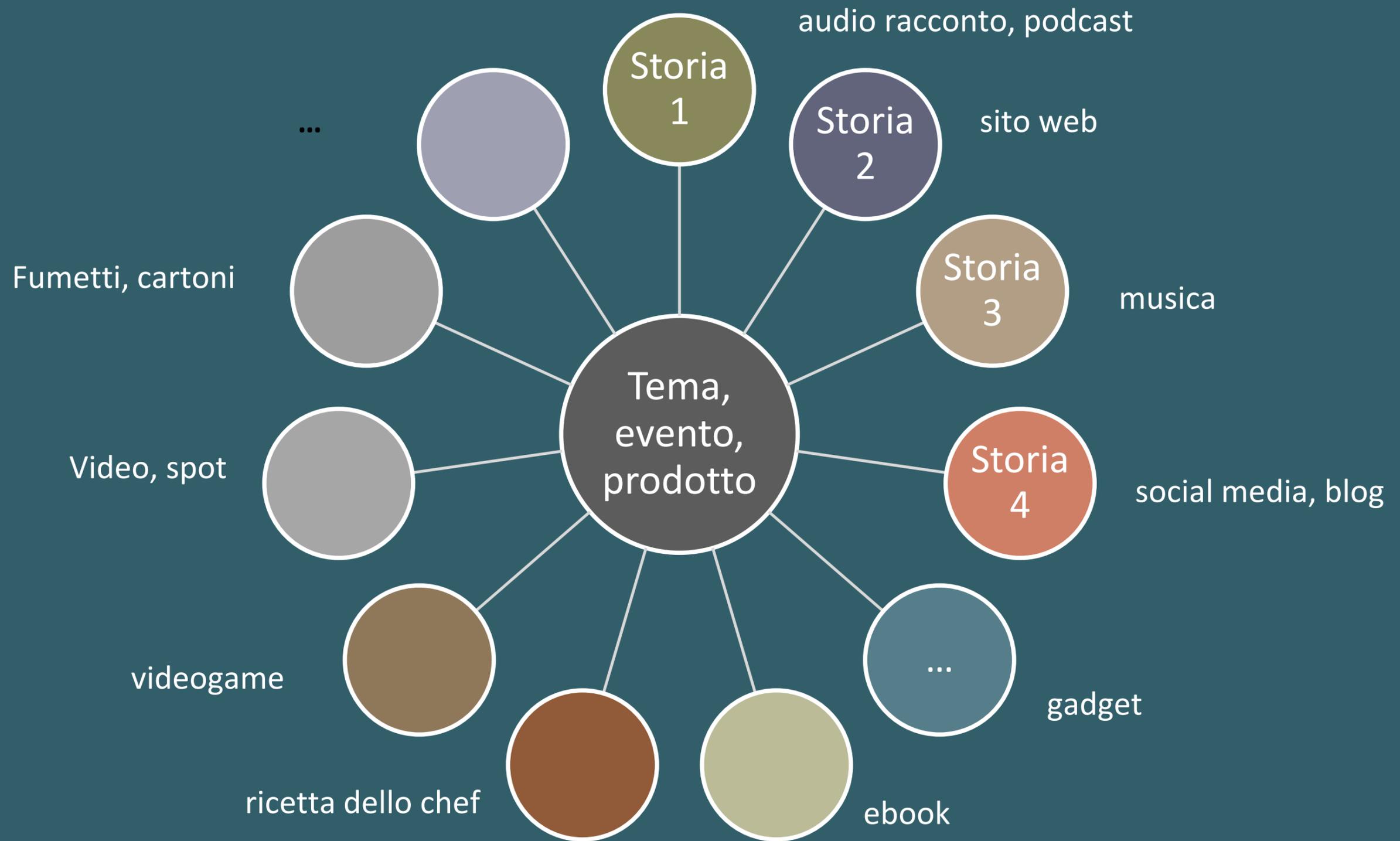
Jenkins propone due fattori prominenti che guidano la crescita della comunicazione transmediale:

- il primo è **la proliferazione dei nuovi media** come i video games, internet e le piattaforme mobili con le loro applicazioni.
- Il secondo è **l'incentivo economico per i creatori di media**, condividendo gli assets, possono abbassare i costi di produzione.

La narrazione transmediale **spesso usa il principio della ipersocialità** attraverso pratiche di creazione delle storie anche da parte di persone che non hanno direttamente a che fare con la produzione principale.

https://it.wikipedia.org/wiki/Narrazione_transmediale





Storytelling transmediale

Tante storie che come tessere di un puzzle costituiscono una narrazione distribuita su più media.

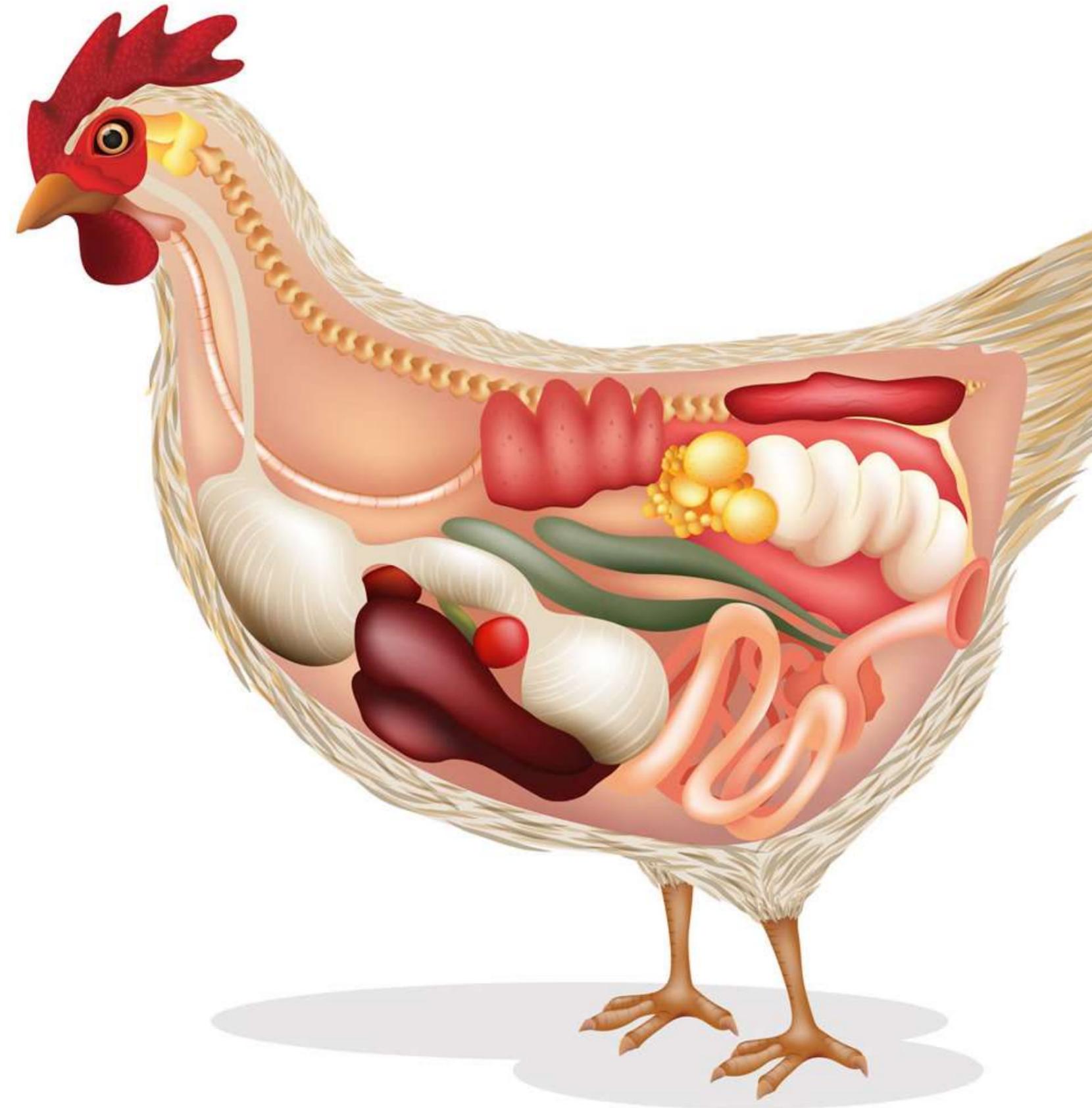


L'efficacia

Nella forma ideale di narrazione transmediale ciascuno mezzo fa quello che sa fare meglio. Inoltre deve essere autosufficiente in modo che non sia necessario aver visto il film per godersi il gioco, e viceversa.

Le competenze

- Creatività
- Scrittura
- Grafica 2D / 3D
- Animazione
- Video
- Gaming
- Applicazioni web
- Siti web
- Realizzazione app
- Comunicazione social
- Marketing / viral marketing
- Musica
- ...





Obiettivi

Offerta culturale: narrazione ricca e coinvolgente.



Il finanziamento con il pubblico è «per sempre».



«Il canto delle sirene» deve attrarre anche il pubblico ostile al teatro.



Margherita e le margherite



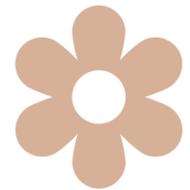
Teatro del Carretto



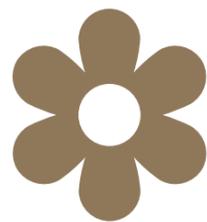
Fuga



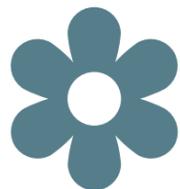
Brand 2



Brand 1



Caligola

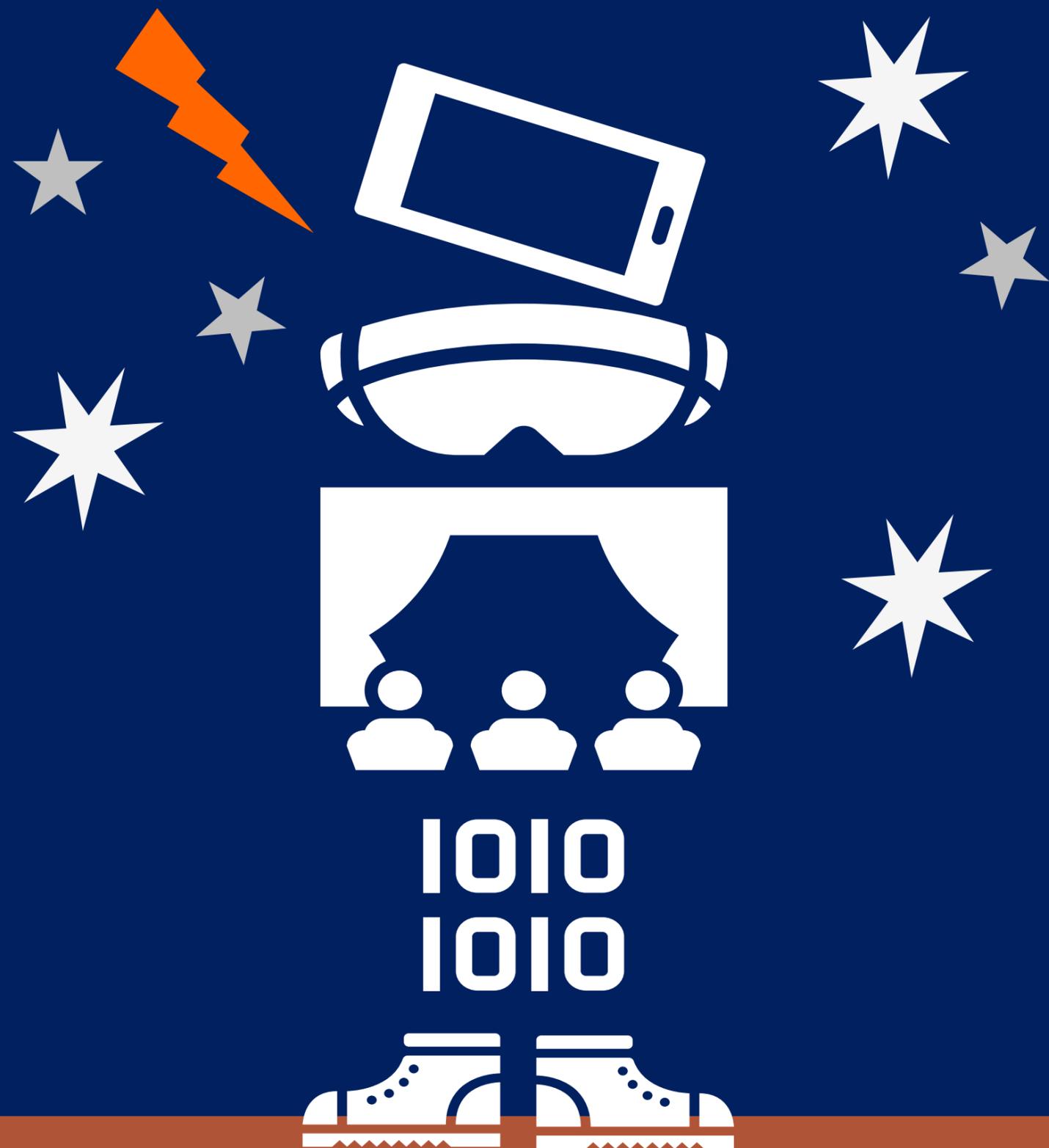


TED lab



Dominio anonimo





TEDlab

La pandemia ha chiuso i teatri, ci ha isolato e ci ha appesi al filo della tecnologia. Cosa abbiamo imparato? La tecnologia è opportunità oppure schiavitù? La vita è flusso da dare in streaming?

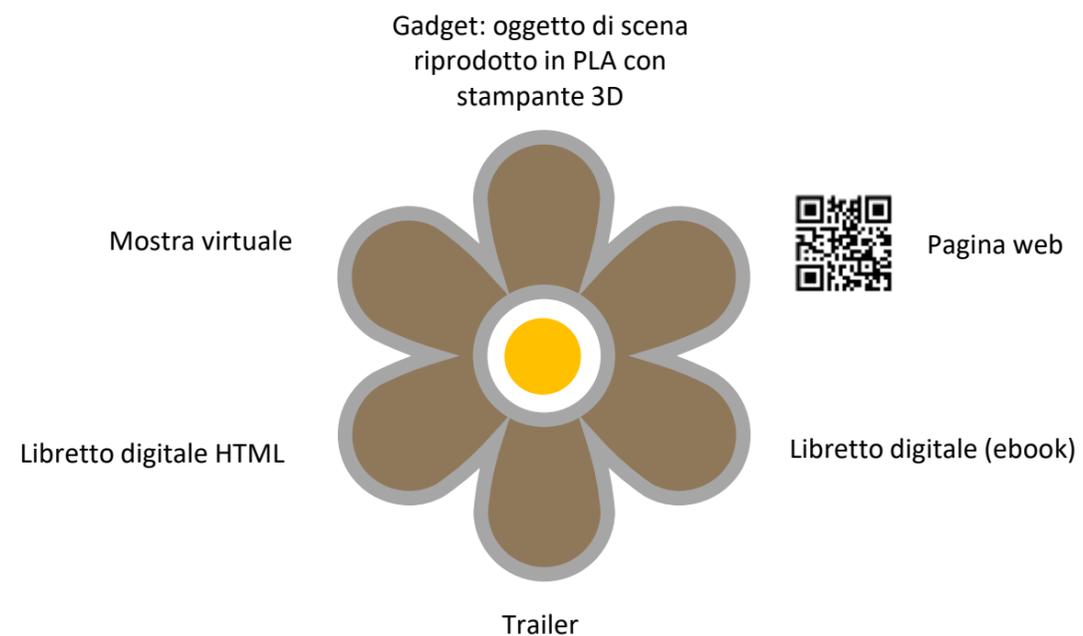
Per rispondere a queste e altre domande è nato, dall'incontro dell'Associazione Teatro del Carretto con alcuni docenti di Informatica Umanistica dell'università di Pisa, **un laboratorio a cui afferiscono studenti di diversi corsi di laurea.**

Il TED lab ha l'obiettivo di indagare e **realizzare nuove forme di narrazione transmediale applicabili al mondo del teatro.** I prodotti, le narrazioni, le micro-drammaturgie, avranno anche lo scopo di avvicinare, con l'inganno se occorre, il pubblico ostile al teatro.

Per tesi, tirocinio e collaborazioni contattare:
giuseppe.labbate@fileli.unipi.it

Dei petali di Caligola

Ipotesi di lavoro: un [QR code](#) collega un [oggetto 3D](#), ripreso dalla scenografia di **Caligola underdog/upset**, con una [pagina web](#) che ospita [il trailer](#) dello spettacolo e tre box collegati al libretto digitale in formato [ebook](#), al [libretto versione HTML](#) e alla [mostra virtuale 3D multimediale e interattiva](#).





Caligola: la mostra interattiva

Elisa Vanni ci mostra come sia possibile utilizzare la piattaforma Artsteps per realizzare un mostra 3D, multimediale e interattiva.



“È uno spettacolo che parla di questo tempo incerto che stiamo vivendo, un tempo che invade più velocemente delle

Caligola: libretto digitale

Daniela Diomede ci mostra come poter realizzare un libretto digitale di uno spettacolo da poter offrire al pubblico in diversi formati (ebook e HTML).



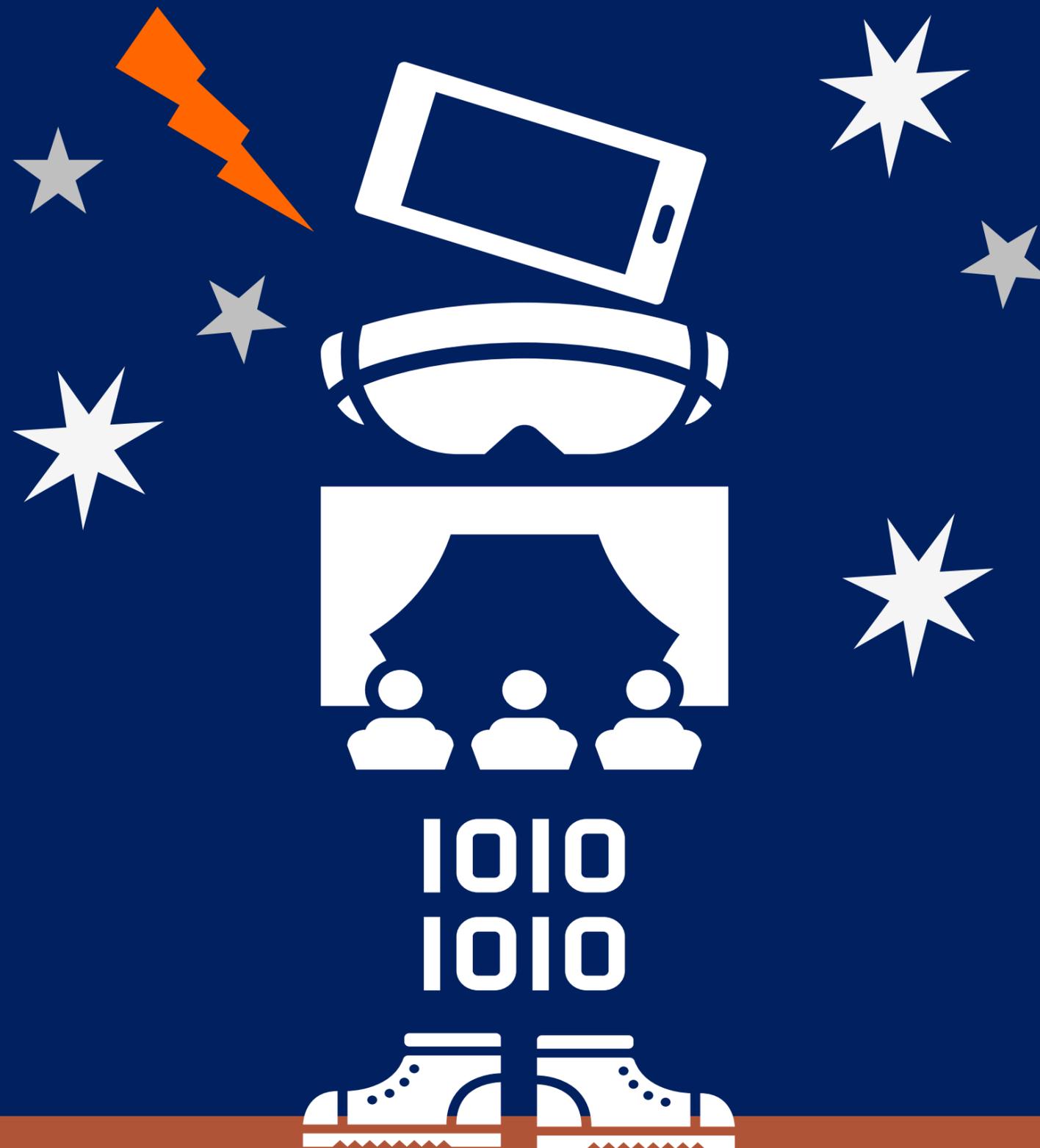
Fuga: filtri magici

Un'idea proposta da Daniela Diomede: realizzare filtri Instagram da poter utilizzare quale elemento di narrazione e promozione.



Discussione

Si apre la discussione, se avete domande o curiosità non esitate a chiedere la parola.



TEDlab