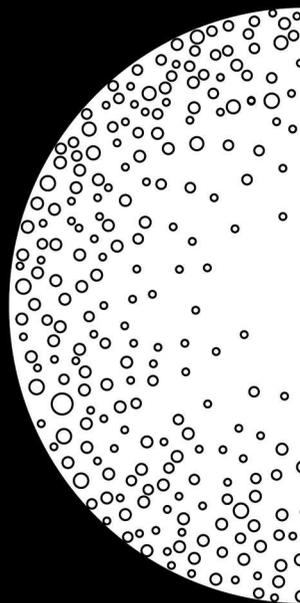




WHALE

L'EVOLUZIONE DELLO STORYTELLING
PER LA PRODUZIONE
DI UNA TRANSMEDIA EXPERIENCE



SPACE

SPACE WHALE

L'evoluzione dello storytelling
per la produzione di una transmedia experience

Ogni storia nasce da un'assenza.
Questa è nata da un vuoto che chiedeva voce, da
un frammento ascoltato e mai dimenticato.
L'ho seguito come si segue una stella lontana, e
lungo il cammino ho scoperto che anche
l'invisibile può diventare mondo, se gli si dà
forma, tempo e respiro.

ABSTRACT

Questa tesi si propone l'obiettivo di indagare il ruolo delle storie nell'uomo e nella società, e come si sia evoluto lo storytelling ai giorni d'oggi nel transmedia storytelling (ossia la narrazione che avviene su diversi canali in modo unico e complementare) tramite la ricerca sulla letteratura scientifica e l'analisi dei casi studio. La ricerca verrà poi incarnata in un progetto che tenterà di esaltarne i valori e le considerazioni: Space Whale, una storia che ha come scopo quello di far riflettere sui vari punti di vista dell'esistenza e delle cose.

INDICE

A. RICERCA	13
Introduzione	15
1. Le storie e la loro influenza	19
2. Il “Transmediale” e il Transmedia storytelling	25
3. Gli elementi della storia	33
3.1. Autore	37
3.2. Pubblico	43
3.3. Viaggio	49
3.4. Personaggio	55
3.5. Mondo	59
3.6. Dettaglio	65
3.7. Voce	71
3.8. Piattaforma	77
3.9. Immersione	83
Conclusioni	89
B. CASI STUDIO	93
1. Animazione e video sperimentali	95
3. Editoria	217
4. Poster	259

5. Trasmedia experience	271
-------------------------------	-----

C. PROGETTO **293**

Introduzione	295
--------------------	-----

1. Analisi del progetto	297
-------------------------------	-----

2. Analisi della storia	301
-------------------------------	-----

3. Output progettuali	303
-----------------------------	-----

3.1. Profili social	309
---------------------------	-----

3.2. Quiz online	315
------------------------	-----

3.3. Podcast	317
--------------------	-----

3.4. Sito web	321
---------------------	-----

3.5. Manifesto	325
----------------------	-----

3.6. Gadget	329
-------------------	-----

3.7. Video	331
------------------	-----

3.8. Libro	335
------------------	-----

3.9. Evento	341
-------------------	-----

Conclusioni	399
-------------------	-----

D. REFERENCES **351**

Bibliografia	353
--------------------	-----

Sitografia	359
------------------	-----

Rigraziamenti	371
---------------------	-----

RICERCA

INTRODUZIONE

«**Ma alla fine, tutte queste sono tutte storie. Nient'altro che storie**».

(Rose,2020)

Il concetto di “storia” affonda le sue radici nell’etimologia latina e greca del termine historia, derivato a sua volta da histor, ovvero “colui che ha visto e dunque conosce” (Rose, 2020). Raccontare una storia, quindi, implica non solo una sequenza di eventi nel tempo, ma anche una trasmissione di conoscenza.

La narrazione, pur condividendo con la storia il legame con il sapere, ha un’origine diversa: il termine latino narrare, “raccontare”, proviene da gnarus, che significa “conoscitore”. Entrambi i concetti rimandano all’idea che il racconto non sia mai neutro, ma sempre portatore di senso e di interpretazione.

Oggi ci troviamo di fronte a una forma di narrazione che va ben oltre il semplice racconto cronologico: si tratta di storie capaci di racchiudere l’insieme delle storie individuali e collettive, fornendo prospettiva, significato, orientamento e identità. Secondo Shiller (2017), queste narrazioni pervasive influenzano non solo la sfera personale, ma anche ambiti come la politica, l’economia, la religione e la cultura. Le ha definite “costellazioni”, evocando l’immagine di

grappoli di stelle sui quali l'umanità ha proiettato favole, miti e significati.

L'importanza della narrazione si riflette anche nella visione di Harari (2017), che in Homo Deus sottolinea come concetti fondamentali per la nostra società – le nazioni, gli dèi, il denaro e persino l'identità personale – siano in realtà costruzioni narrative condivise. In definitiva, tutto ciò che ci definisce e struttura la nostra esperienza può essere ricondotto a una forma di storia.

Le storie, dunque, ci uniscono e ci dividono, ma soprattutto ci insegnano.

Nel mondo contemporaneo, il sistema narrativo si è evoluto profondamente, spingendo verso tecniche sempre più sofisticate. Tra queste, merita particolare attenzione il transmedia storytelling, un approccio narrativo capace di offrire esperienze immersive e coinvolgenti attraverso l'integrazione di diversi media.

1. LE STORIE E LA LORO INFLUENZA

Il pensiero narrativo

Nel suo saggio *Il mare in cui nuotiamo*, Frank Rose approfondisce il ruolo centrale della narrazione nella costruzione della realtà e nell'elaborazione della conoscenza. L'autore riprende il pensiero di Jerome Bruner (1986), secondo il quale esistono due modalità fondamentali di funzionamento cognitivo: il pensiero logico-razionale e il pensiero narrativo. Quest'ultimo, sottolinea Rose, è uno strumento interpretativo essenziale, che ci permette di dare senso all'esperienza e di costruire il nostro rapporto con il mondo.

Il racconto come interpretazione della realtà

Come osserva Bruner (1988, 1992), la narrazione rappresenta il primo meccanismo attraverso cui l'essere umano - situato in un contesto socio-culturale - interpreta la realtà. Non si tratta solo di raccontare eventi, ma di dare forma all'esperienza stessa. In questa prospettiva, il mondo che ci circonda non esiste come entità oggettiva indipendente: viene, piuttosto, plasmato attraverso le storie che raccontiamo e ascoltiamo. Anche Oliver Sacks, celebre neurologo e divulgatore e

autore del best seller *L'uomo che scambiò sua moglie per un cappello*, sostiene che ogni individuo vive all'interno di un proprio racconto, costruito a partire dalle esperienze e dalle percezioni personali.

«Si potrebbe dire che ognuno di noi costruisce e vive un “racconto” e che questo racconto è noi stessi, la nostra identità». (Oliver Sacks, 1986)

Le narrazioni, dunque, non servono solo a descrivere la realtà, ma anche a modellarla. In ambito economico, ad esempio, Robert Shiller ha evidenziato come le storie influenzino concretamente le dinamiche dei mercati e le decisioni degli individui. La capacità di immedesimarsi in una narrazione è direttamente collegata al grado di coinvolgimento e alla probabilità che il pubblico ne assimili i valori e i contenuti.

Diversi studi in ambito psicologico confermano che, quando ascoltiamo o leggiamo una storia, il nostro cervello la elabora come una simulazione della realtà. Sperimentiamo le emozioni, le scelte e i conflitti dei personaggi come se fossero nostri. In alcuni esperimenti, lo stesso racconto è stato proposto a gruppi diversi

L'influenza delle storie

La storia come simulazione della realtà

con differenti modalità narrative. È emerso che il livello di immersione incide significativamente sull'efficacia persuasiva della storia: i partecipanti che leggevano una narrazione in prima persona, ad esempio, mostravano una maggiore tendenza ad adottare le convinzioni espresse dalla trama.

Tuttavia, questo potere persuasivo non è sempre efficace, soprattutto nei casi di messaggi di sensibilizzazione troppo diretti. In questi contesti, la dissonanza cognitiva può spingere il pubblico a irrigidirsi sulle proprie posizioni. La chiave, suggerisce Rose, sta nella capacità della narrazione di suscitare empatia: solo quando il pubblico riesce a identificarsi con i personaggi, è possibile innescare un vero cambiamento di prospettiva.

Il fenomeno dell'immersione narrativa è noto da tempo. J.R.R. Tolkien lo chiamava “stato di incantesimo”. In epoca contemporanea, Gerrig (1993) ha parlato di “trasporto narrativo”, concetto poi formalizzato da Green e Brock attraverso la costruzione di una scala di misurazione del grado di coinvolgimento emotivo e cognitivo generato da una storia. Tale strumento è diventato un riferimento standard per valutare l'efficacia narrativa.

Empatia per sensibilizzare

Lo stato di immersione

Le scoperte neuroscientifiche offrono ulteriori spunti. Uri Hasson, dell'Università di Princeton, ha dimostrato attraverso studi di risonanza magnetica funzionale (fMRI) che, durante la fruizione di una narrazione, le attività cerebrali degli ascoltatori si sincronizzano con quelle del narratore. Questo fenomeno, chiamato accoppiamento neuronale, suggerisce un legame profondo e diretto tra chi racconta e chi ascolta: «raccontando una storia – spiega Hasson – rendo il tuo cervello simile al mio» (citato in Rose, 2020).

Un'affermazione provocatoria, ma illuminante, arriva da Tom van Laer, esperto di storytelling dell'Università di Sydney: «Non esiste nulla di meno innocente di una storia». La narrazione, quindi, non è mai neutra, ma profondamente influente.

Per lungo tempo, la scienza economica ha trattato l'essere umano come un "attore razionale". Ma già prima dell'avvento dell'economia narrativa, l'economia comportamentale – avviata da Kahneman e Tversky – aveva messo in discussione questa ipotesi, mostrando quanto le decisioni siano condizionate da fattori emotivi e cognitivi.

Sincronizzazione cerebrale

Raccontare una storia non è innocente

Emozioni vs razionalità

Comprendere le emozioni per comprendere se stessi

In questa cornice si inserisce anche il contributo di Daniel Goleman (1995), secondo cui è impossibile comprendere l'essere umano senza tenere conto delle emozioni.

«Nel bene o nel male quando le emozioni prendono il sopravvento, l'intelligenza non può essere di alcun aiuto». (Goleman, 1995)

Rose riprende questa visione, osservando che il cervello umano è strutturalmente orientato a riconoscere schemi, e le storie – anche se talvolta carenti dal punto di vista logico – riescono a colmare quei vuoti grazie alla loro forza emotiva.

2. IL “TRASMEDIALE E IL TRASMEDIA STORYTELLING

Il transmediale

Nel saggio Transmedia Experience, Gavatorra e Milanesi esplorano il concetto di narrazione transmediale come forma avanzata di comunicazione, capace di integrare intrattenimento e conoscenza all'interno di un unico ecosistema narrativo. Secondo gli autori, il transmedia rappresenta oggi una vera e propria sintesi teorico-pratica tra immediatezza e ipermediazione: un ambiente narrativo complesso in cui personaggi, azioni e interazioni si distribuiscono su piattaforme differenti, moltiplicando le possibilità di coinvolgimento e immersione del pubblico.

Utente non più passivo ma attivo

Nel paradigma transmediale, l'utente non è più un semplice spettatore passivo, ma diventa parte attiva della narrazione: un fan, co-autore o manipolatore del racconto. Immerso nei vasti “boschi mediali”, come li definiscono Gavatorra e Milanesi, l'individuo può scegliere il proprio percorso narrativo, breve o tortuoso, lineare o frammentato, contribuendo attivamente alla costruzione dell'esperienza.

Il termine transmediale assume in questo contesto un valore specifico: non indica una semplice trasposizione di contenuti da un medium all'altro, ma una modalità narrativa in cui ogni canale apporta un contributo unico alla costruzione di un universo coerente e articolato. Tale approccio si declina in diverse forme applicative: dal transmedia entertainment al branding, dal journalism all'activism, dalla literacy al design, fino a fenomeni più critici come il faking.

L'idea che una narrazione possa incorporare molteplicità di codici e punti di vista si ritrova anche nella riflessione di Italo Calvino (1988), il quale attribuiva alla letteratura la sfida di "tessere insieme i diversi saperi e codici di una visione plurima del mondo". Allo stesso modo, il transmedia storytelling si basa sulla capacità di adattare stili espressivi differenti in funzione dei media utilizzati.

Uno dei principali teorici del transmedia storytelling è Henry Jenkins, che ha introdotto il termine nel 2003 su Technology Review e lo ha approfondito nel volume Cultura convergente (2006). Jenkins lo definisce come "un processo in cui elementi integrali di una storia si di-

Il transmedia come una modalità narrativa

Paragone tra letteratura e transmedia storytelling

Definizione del transmedia storytelling

ramano sistematicamente attraverso molteplici canali, con l'obiettivo di creare un'esperienza di intrattenimento coerente e coordinata".

I principi della narrazione transmediale

Nel 2009, Jenkins elabora sette principi fondamentali della narrazione transmediale:

- **Spreadability vs Drillability** - Capacità di un contenuto di diffondersi rapidamente tramite le reti sociali, in contrasto con l'invito ad approfondire in modo verticale l'universo narrativo.
- **Continuity vs Multiplicity** - La coerenza interna dell'universo narrativo può convivere con la molteplicità di storie alternative che lo arricchiscono.
- **Immersion vs Extractability** - Da un lato la possibilità di vivere un'esperienza profonda nel racconto, dall'altro l'appropriazione personale di elementi narrativi da parte del pubblico.
- **Worldbuilding** - La costruzione di un mondo complesso che consente la coesistenza di trame differenti ma interconnesse.
- **Seriality** - La frammentazione della narrazione in episodi distribuiti su media diversi, ognuno dei quali contribuisce allo sviluppo complessivo.
- **Subjectivity** - La narrazione può essere esplorata da

punti di vista molteplici, ognuno veicolato da un canale specifico.

- Performance - Gli utenti diventano produttori attivi di contenuti, espandendo l'universo narrativo tramite la propria partecipazione.

Prima di applicare strategie transmediali è necessario distinguere con chiarezza tra narrativa crossmediale e narrativa transmediale. Nella prima, lo stesso contenuto viene adattato a media differenti variando il codice comunicativo; nella seconda, ogni medium apporta un contributo narrativo autonomo, indispensabile per comprendere l'intero universo diegetico.

Un'ulteriore distinzione va fatta tra i franchise transmediali e i portmanteau: i primi offrono contenuti autonomi fruibili separatamente, ma ambientati nello stesso universo narrativo; i secondi, invece, costruiscono una singola esperienza narrativa frammentata su più piattaforme.

La progettazione di una narrazione transmediale passa attraverso fasi ben definite:

- La costruzione del mondo narrativo, da cui avranno

**Distinzione
tra narrativa
crossmediale e
transmediale**

**Distinzione
tra franchise
transmediali e
portmanteau**

**La progettazione
di una
narrazione
transmediale**

origine tutte le storie.

- L'identificazione degli elementi chiave della narrazione.

- Lo sviluppo delle linee narrative e dei relativi intrecci.

Il rabbit hole

Una volta definita la struttura narrativa, si passa all'ideazione dell'incipit, chiamato rabbit hole: un elemento scatenante che attiva il processo narrativo e che può assumere molteplici forme - da un semplice link a un video o un QR code, fino a uno spot pubblicitario.

**La mappa delle
piattaforme**

Segue la creazione della mappa delle piattaforme, che consente di scegliere i canali più adatti alla narrazione e definire i collegamenti tra di essi. Tale selezione deve rispettare due criteri fondamentali:

- la coerenza tra contenuto e piattaforma;

- la complementarità tra i punti deboli e forti delle piattaforme coinvolte.

**La transmedia
timeline**

Sulla base di questa mappa viene costruita la transmedia timeline, un calendario editoriale che distribuisce i contenuti a partire dal rabbit hole e lungo tutte le fasi dell'esperienza narrativa.

Un importante contributo è fornito da Nuno Bernardo, che nel suo Transmedia 2.0 distingue tre livelli di fruizione:

- lo spettatore, attratto dal puro intrattenimento;
- lo spettatore coinvolto, motivato da un bisogno di appartenenza e significato;
- lo spettatore partecipativo, che desidera intervenire attivamente nella narrazione.

Tra le tecniche narrative più potenti c'è quella della negative capability, concetto introdotto dal poeta romantico John Keats nel 1817 e ripreso da Milanese e Gavatorra per descrivere la capacità di lasciare spazi vuoti nella narrazione. Questi vuoti strategici, permeati da ambiguità e mistero, stimolano la curiosità del pubblico, che è così portato a colmare le lacune con l'immaginazione o a ricercare attivamente nuove informazioni. Questo meccanismo si manifesta attraverso i cosiddetti migratory cues, come li ha definiti Marc Ruppel nel 2005, ovvero indizi che invitano a proseguire l'esperienza su un'altra piattaforma.

In una conversazione con la digital storyteller Carolyn Handler Miller, il transmedia producer Jeff Gomez

I 3 livelli di fruizione

La negative capability

I cheese holes

introduce il concetto di cheese holes, intesi come spazi creativi lasciati intenzionalmente aperti affinché il pubblico possa co-creare contenuti e ampliare l'universo narrativo originario.

3. GLI ELEMENTI DELLA STORIA

I 9 elementi chiavi di una storia

Nel contesto del suo lavoro presso la Columbia University, Frank Rose ha individuato nove elementi essenziali che costituiscono l'ossatura di ogni narrazione efficace. Questi componenti non solo definiscono la struttura di una storia, ma guidano anche l'autore nel processo creativo e comunicativo.

I primi 3 elementi chiavi di una storia

I primi tre elementi rappresentano le fondamenta del racconto:

- **AUTORE** - Chi narra la storia. Ogni racconto inizia da una voce narrante consapevole della propria identità e intenzione comunicativa.
- **VIAGGIO** - La sequenza degli eventi. Il cuore pulsante della storia è il movimento, l'evoluzione che conduce il pubblico da un punto iniziale a uno finale.
- **PUBBLICO** - I destinatari della narrazione. Conoscere chi ascolta è essenziale per orientare tono, contenuti e obiettivi del racconto.

Il viaggio del pubblico

Come afferma Rose, "ogni storia è un'esperienza in

cui l'autore accompagna il suo pubblico in un viaggio".

Per farlo in modo efficace, chi narra deve porsi alcune domande fondamentali: chi sono? perché sto raccontando questa storia? a chi la sto rivolgendo? qual è lo scopo e perché dovrebbe essere ascoltata?

A questi tre pilastri si aggiungono sei ulteriori elementi che arricchiscono e articolano la narrazione:

- **PERSONAGGIO** - Le figure che animano la storia.

Attraverso i personaggi, il pubblico entra in contatto con l'esperienza narrativa e si identifica con emozioni, scelte e conflitti.

- **MONDO** - Tradizionalmente chiamata "ambientazione", questa dimensione si è ampliata fino a comprendere anche il pubblico stesso, rendendolo parte integrante dell'universo narrativo.

- **DETTAGLIO** - La specificità che rende unica ogni storia. Il livello di dettaglio dipende dal tipo di narrazione e dal pubblico a cui è destinata.

- **VOCE** - Lo stile e il tono con cui l'autore si esprime. La voce narrativa influenza profondamente la percezione e il coinvolgimento del lettore o spettatore.

- **PIATTAFORMA** - Un tempo definita come "medium", oggi indica l'insieme dei canali - digitali, analogici, inte-

Gli ultimi 6 elementi chiave di una storia

Mappa concettuale

rattivi - attraverso cui la storia viene diffusa.

- **IMMERSIONE** - La capacità del racconto di assorbire completamente l'attenzione del pubblico, trasportandolo in un universo immaginario tanto coinvolgente da far dimenticare la realtà esterna.

Questi nove elementi, se ben equilibrati e interconnessi, danno vita a una narrazione capace di coinvolgere, emozionare e rimanere impressa nel tempo. Si tratta di una vera e propria mappa concettuale del racconto, utile tanto nella narrazione lineare quanto in quella complessa e multiplatform del transmedia storytelling.

3.1. AUTORE

Cosa rappresenta l'autore

Nel processo creativo, l'autore rappresenta simultaneamente l'ideatore e l'esecutore del progetto. Ogni creazione, infatti, porta impressa la sua impronta, non solo a livello conscio ma anche inconscio. Le scelte narrative, stilistiche e progettuali riflettono inevitabilmente la personalità, i valori e le intenzioni di chi narra. Un progetto ben concepito nasce sempre da un'attenta autoanalisi, che consente all'autore di interrogarsi su motivazioni profonde, finalità e destinatari della narrazione.

Il perchè del creare

Le ragioni che spingono a creare possono essere molteplici e soggettive, ma è spesso il "perché" che conferisce forza e autenticità a ciò che viene prodotto. Come ha affermato Simon Sinek nel suo celebre TED Talk del 2009, poi divenuto il nucleo centrale del libro Start With Why, «la gente non compra ciò che fai, ma perché lo fai». Secondo Sinek, chi si limita a "vendere" il proprio prodotto viene percepito come uno fra tanti, mentre chi comunica la propria motivazione profonda riesce a distinguersi e ad affermare un'identità unica.

Questa autenticità ha un impatto diretto sulla percezione del pubblico. Come riportato da Rose (2020), durante una collaborazione tra l'agenzia di marketing Merkle e la community online Levo - rivolta alle donne millennial - è emerso che quasi la metà delle utenti intervistate conosceva la storia del proprio brand preferito, e due su cinque sapevano chi ne fosse il fondatore. Ciò dimostra quanto la narrazione d'origine di un progetto sia centrale nel costruire legami significativi con il pubblico.

Diventa quindi fondamentale per l'autore non solo creare, ma interrogarsi costantemente sulla propria visione, sugli obiettivi e sull'identità del proprio operato. Come ricorda ancora Rose, ogni decisione che prendiamo, anche sul piano non verbale o subliminale, alimenta la storia che stiamo raccontando. La nostra narrazione non si esprime unicamente attraverso ciò che affermiamo, ma si manifesta in ogni nostro comportamento.

«La nostra storia non è soltanto quello che dichiariamo, e non è fatta solo di parole, ma è la somma di tutto ciò che facciamo» (Rose, 2020).

Costruire legami significativi col pubblico

Cosa esprime l'autore

Il modello del mondo narrativo

Per costruire un mondo narrativo coerente e funzionale a una narrazione - specialmente in ambito aziendale, comunitario o culturale - è utile considerare tre dimensioni principali, ciascuna delle quali contribuisce a dare profondità e struttura all'universo del progetto:

- **Dimensione temporale:** comprende le date, i momenti fondativi, le tappe significative e gli eventi che hanno scandito l'evoluzione del progetto. Tracciare questa linea temporale aiuta a dare coerenza e direzionalità alla narrazione.

- **Dimensione spaziale,** articolata in tre sottodimensioni:

+ Spazio fisico - I luoghi concreti in cui la storia si svolge quotidianamente: ambienti, contesti, geografie del progetto.

+ Spazio emozionale - I valori che animano il progetto: quelli originari, quelli attuali e quelli che, pur essendosi affievoliti, meritano di essere recuperati. Questa esplorazione va oltre il semplice "chi siamo" e tocca l'identità più profonda del soggetto narrante.

+ Spazio razionale - Gli obiettivi, le intenzioni e l'unicità del progetto. In questa fase si definisce ciò che rende il progetto distintivo, riconoscibile e significativo nel proprio campo.

Queste coordinate temporali, spaziali costituiscono le fondamenta per sviluppare narrazioni transmediali efficaci: consentono di articolare un racconto coerente, coinvolgente e capace di espandersi su più piattaforme, mantenendo una solida identità di fondo.

**L'effetto delle
coordinate
temporali e
spaziali**

3.2. PUBBLICO

Il pubblico come soggetto attivo

Nel contesto contemporaneo, il pubblico non è più soltanto il destinatario finale di prodotti, servizi o esperienze, ma un soggetto attivo che partecipa alla definizione del valore stesso di ciò che consuma. È l'utente a decidere se e come usufruire di un contenuto, e attraverso le sue scelte contribuisce a modellare i mercati economici e culturali.

Il tempo come valore di misura delle esperienze

Secondo Pine e Gilmore (1999), esiste una differenza sostanziale tra l'acquisto di un servizio e quello di un'esperienza: «Nel comprare un servizio una persona acquista una serie di attività intangibili che vengono svolte per suo conto. Ma quando compra un'esperienza, questa persona paga per trascorrere del tempo e gustarsi una serie di eventi memorabili messi in scena da un'impresa, come in una rappresentazione teatrale». Le esperienze, dunque, sono eventi costruiti per generare coinvolgimento personale, ed è proprio il tempo - sempre più prezioso nella società contemporanea - l'elemento con cui si misura il loro valore.

L'utente odierno prende decisioni che vanno oltre i parametri economici e funzionali. La sostenibilità ambientale, la trasparenza nei processi produttivi, i valori etici trasmessi da un brand o da un contenuto sono tutti fattori che influenzano le scelte d'acquisto. In questa logica, il pubblico diventa parte integrante del processo di creazione di significato.

C.K. Prahalad e Venkat Ramaswamy (2004) hanno teorizzato il concetto di co-creazione, sottolineando come i consumatori informati possano influenzare lo sviluppo di un prodotto e rappresentare un vero valore aggiunto. Anche in ambito pubblicitario, come osserva Gerald Zaltman della Harvard Business School, il significato non viene semplicemente "trasmesso" al pubblico: piuttosto, «consumatori e pubblicitari si trovano coinvolti in un processo che io definisco di co-creazione di significato» (in Rose, 2020). L'interpretazione di un messaggio dipende dall'esperienza personale di ciascuno, dal proprio background culturale e dalle emozioni individuali.

A supporto di questa visione interviene Roger Schank, scienziato cognitivo ed ex direttore dello Yale Artificial

Decisioni che vanno oltre i parametri tradizionali

Pubblico co-creatore

Stimolare il pubblico al pensiero

Intelligence Project, il quale sostiene che la memoria umana si struttura in forma narrativa. Una buona storia non ha bisogno di esplicitare ogni punto: «se è abbastanza buona, di solito non hai alcun bisogno di precisare la tua opinione; l'ascoltatore riflette su quello che hai detto e ci arriva comunque». La narrazione efficace è quella che stimola il pubblico a compiere uno sforzo cognitivo, generando così un significato personale e profondo.

«la descrizione comincia nella fantasia dello scrittore, ma dovrebbe finire in quella del lettore». Stephen King (2000)

La raccolta dati

La centralità dell'utente implica la necessità di raccogliere dati per comprendere le sue abitudini e preferenze. Tuttavia, come evidenzia Karin Timpon, responsabile marketing globale di Marriott dal 2013 al 2020, questa attività deve essere vista come un «incontro tra metrica e magia»: numeri e creatività devono dialogare. Anche se i dati sono strumenti fondamentali per orientare le strategie narrative, non possono sostituire il fattore umano, che resta essenziale per costruire storie autentiche e coinvolgenti. «La tecnologia può aiutarti

solo fino a un certo punto», ricorda Glick, «ma è con le persone che bisogna connettersi».

Nel campo del transmedia storytelling, la misurazione dell'engagement è fondamentale per comprendere il grado di coinvolgimento e il ritorno sull'investimento (ROI) della narrazione. Esistono diversi modelli di analisi:

- Le quattro componenti dell'engagement identificate

da Forrester Research:

- + Involvement (coinvolgimento),
- + Interaction (interazione),
- + Intimacy (intimità),
- + Influence (influenza).

- Il modello di Ross Mayfield, che individua dodici fasi di partecipazione, dal ruolo più passivo al più attivo:

read, favorite, tag, comment, substitute, share, network, write, refactor, collaborate, moderate, lead.

Questo schema si ispira alla distinzione proposta da Henry Jenkins (2013) tra lurker (osservatori passivi) e spoiler (utenti attivi, che commentano e diffondono).

- Il modello di Robert Pratten (2011) in Getting Started with Transmedia Storytelling, che si articola in tre fasi (scoperta, esperienza, esplorazione) e cinque livelli di

**Modelli di
misurazione
dell'engagement**

**L'interazione con
il pubblico**

coinvolgimento:

- + Scoperta: Attenzione e valutazione nella fase iniziale;
- + Esperienza: Affezione nella fase esperienziale;
- + Esplorazione: Sostegno e collaborazione nella fase di esplorazione.

Per ottenere un'interazione significativa con il pubblico, è necessario strutturare le esperienze narrative su tre livelli motivazionali:

- PRIMAL - L'impulso emotivo che spinge l'utente ad agire;
- PREFERRAL - Il bisogno di attribuire significato alle proprie azioni;
- REWARD - Il beneficio concreto o simbolico ricevuto come ricompensa.

**Obiettivo di
costruzione di
una narrazione
condivisa**

L'obiettivo, dunque, non è semplicemente creare punti di contatto tra brand e pubblico, ma costruire una narrazione condivisa, capace di coinvolgere e motivare. In questa prospettiva, ogni progetto di customer experience dovrebbe essere progettato secondo logiche narrative, non come una serie di interazioni isolate, ma come un racconto unitario scritto, idealmente, a "quattro mani".

3.3. VIAGGIO

«Una buona storia è come una strada. Ti fa compiere un viaggio». (Rose, 2021)

Il coinvolgimento di chi guarda o ascolta una storia

Come osserva Frank Rose (2020), ogni racconto guida il pubblico lungo un percorso fatto di conflitti, ostacoli, battaglie perse e vinte, fino a una trasformazione che non riguarda soltanto il protagonista, ma anche lo spettatore stesso. Chi ascolta o guarda una storia viene coinvolto emotivamente, mentalmente e immaginativamente, attraversando uno spazio narrativo che modifica la sua condizione iniziale.

L'arco narrativo

Questo processo si sviluppa nel tempo secondo un arco narrativo, inteso sia in senso letterale che metaforico. Le storie, infatti, non procedono in maniera casuale, ma seguono una struttura ordinata e progressiva che ha radici antiche. Già nella Poetica di Aristotele (IV sec. a.C.) si parlava di una narrazione con un principio, un mezzo e una fine, organizzati secondo un ordine logico e funzionale.

Tra le strutture più diffuse, soprattutto nel linguaggio cinematografico, troviamo quella in tre atti, che prevede:

- Un inizio in cui si presenta il contesto e i personaggi;
- Uno sviluppo che introduce una complicazione (il cosiddetto turning point) e mette in moto l'azione;
- Un epilogo, in cui si scioglie la tensione drammatica e si arriva alla risoluzione.

Tra il primo e il secondo atto si verifica tipicamente il *désis* (complicazione o nodo), mentre tra il secondo e il terzo si ha la *lysis* (scioglimento). Si tratta di una struttura lineare ed efficace, utilizzata in gran parte della produzione narrativa moderna.

Un'altra variante comune è quella in cinque fasi, che consente maggiore articolazione:

- **Inizio** - fornisce gli elementi fondamentali per comprendere la vicenda;
- **Complicazione** - introduce il conflitto o l'evento scatenante;
- **Sviluppo** - rappresenta la parte centrale del racconto, in cui emergono ostacoli, scelte e trasformazioni;
- **Soluzione** - il momento in cui si risolve la tensione narrativa;
- **Finale** - la chiusura che restituisce equilibrio.

La struttura in 3 atti

Le 2 direzioni per organizzare gli intrecci

In ambito transmediale, la progettazione di una narrazione richiede un'attenta gestione degli intrecci, che possono variare in base alle piattaforme coinvolte. Mariana Ciancia, nel suo Transmedia Design Framework, propone due principali modelli di costruzione:

- **Character-driven**: storie incentrate sui personaggi, dove l'approfondimento psicologico e relazionale guida lo sviluppo narrativo.
- **Plot-driven**: storie fondate sull'azione, in cui la trama prevale sui caratteri individuali.

La scelta tra i 2 intrecci

La scelta tra questi due approcci dipende strettamente dai media utilizzati. Come osservano Gavattorta e Milanesi (2020), una strategia transmediale efficace deve definire a monte l'intento narrativo, e solo successivamente articolare l'intreccio in modo coerente tra le diverse piattaforme.

I 3 consigli per la messa in scena di una storia

- Durante la "messa in scena" di una narrazione - sia essa lineare, multicanale o immersiva - esistono tre principi fondamentali da tenere presenti:
- Avere ben chiaro lo scopo: ogni storia deve avere una direzione e un senso preciso.
 - Sapere cosa non dire: l'omissione selettiva è parte

del racconto; ciò che non viene mostrato può stimolare l'immaginazione e l'interazione del pubblico.

- Raccontare da una prospettiva unica: l'originalità del punto di vista è ciò che distingue una narrazione da tutte le altre.

In definitiva, sia nella narrazione classica che in quella transmediale, l'efficacia di una storia dipende dalla chiarezza della struttura, dalla coerenza dell'intreccio e dalla capacità di coinvolgere il pubblico in un percorso trasformativo.

L'efficacia di una storia

3.4. PERSONAGGIO

L'essere umano attratto da esseri umani

L'essere umano è, per sua natura, attratto dagli altri esseri umani. Siamo profondamente interessati a ciò che gli altri fanno, pensano e provano; vogliamo conoscere le loro storie, le loro origini, le loro emozioni. Questo desiderio di comprensione e identificazione si estende anche a tutto ciò che possiamo percepire come “simile a noi”. In quanto animale che racconta, come lo definisce Frank Rose (2020), l'essere umano è inevitabilmente affascinato da se stesso e dalle sue rappresentazioni.

L'autenticità dei personaggi

Le storie, infatti, possono veicolare idee – anche profonde o complesse – ma ciò che davvero le rende memorabili non sono le idee in sé, bensì le persone che le incarnano. Il personaggio, dunque, è il veicolo principale attraverso cui si trasmettono significati e si costruisce empatia. È attraverso i personaggi che il pubblico entra nel mondo narrativo, vi si orienta e si lascia coinvolgere emotivamente.

Perché questo accada, i personaggi devono apparire autentici, dotati di una voce riconoscibile e coerente.

Devono essere in grado di stabilire un legame con lo spettatore o il lettore, diventando guide affidabili all'interno dell'universo narrativo. Come sottolineano Gavatorra e Milanesi (2020), il dialogo è uno strumento essenziale in questo processo: deve sembrare naturale, pur mantenendo una costruzione artificiale che rispetti la struttura narrativa. Questo tipo di dialogo viene definito "spontaneamente artificiale", e ha il compito di:

- Trasmettere informazioni funzionali alla storia;
- Rivelare il carattere e la personalità dei personaggi;
- Far progredire la trama.

Nel contesto della narrazione transmediale, secondo Philips (citato in Gavatorra e Milanesi, 2020), esistono due tipi distinti di dialogo: quello tra personaggi e quello diretto tra personaggio e pubblico. Quest'ultimo, in particolare, è fondamentale per costruire engagement attivo, poiché rompe la quarta parete e invita l'utente a partecipare, commentare, intervenire nella narrazione.

Per rendere un personaggio credibile e coinvolgente, è utile seguire alcune linee guida fondamentali:

- **Disegnare la mappa della trasformazione** – Ogni personaggio efficace attraversa un'evoluzione. Tracciare i

Il dialogo

I 2 tipi di dialogo

Consigli per rendere i personaggi reali

cambiamenti che vivrà lungo l'arco narrativo permette di costruire coerenza interna e profondità psicologica.

- **Far sì che il personaggio rifletta il pubblico** – L'identificazione è uno degli strumenti più potenti nella narrazione. Un personaggio che rispecchia aspirazioni, paure o conflitti dello spettatore è più facilmente riconoscibile e quindi più coinvolgente.

- **Rendere i personaggi credibili** – Anche in contesti fantastici o futuristici, un buon personaggio deve agire secondo una logica interna coerente. Le sue emozioni, le sue scelte e i suoi errori devono essere comprensibili e realistici.

- **Sviluppare un antefatto solido** – Ogni personaggio porta con sé una storia pregressa, anche se non esplicitamente raccontata. Definire il backstory aiuta a motivare comportamenti e reazioni, rendendoli più ricchi e sfaccettati.

I personaggi ci fanno credere nella storia

In definitiva, i personaggi non sono semplici figure funzionali alla trama: sono ponti emotivi tra il mondo narrativo e il pubblico. Sono loro che ci fanno restare, riflettere, empatizzare. Sono loro, in fondo, che ci fanno credere nella storia.

3.5. MONDO

La logica ferrea della fantasia

L'ambientazione di una storia non è un semplice sfondo: è una componente strutturale e cruciale dell'intero impianto narrativo. Un racconto ben costruito necessita di un mondo coerente e immersivo, nel quale il pubblico possa entrare con la propria immaginazione, senza perdere l'orientamento. Come sottolinea Frank Rose (2020), «il narratore costruisce un mondo in cui la mente del fruitore può entrare, e quel mondo deve avere una logica e una coerenza interne, altrimenti l'illusione svanirà, e la nostra mente rimarrà disorientata». Paradossalmente, dunque, affinché la fantasia sia efficace, deve poggiare su una logica ferrea.

Elementi generatori di un mondo narrativo per narrativa fiction

Nella narrativa fiction, gli scrittori Davide Pinardi e Pietro De Angelis propongono un modello articolato composto da sette elementi generatori del mondo narrativo, ciascuno con una funzione precisa:

- **Topos** - l'habitat, naturale o artificiale, in cui si svolge la storia: paesaggi, spazi urbani, interni simbolici;
- **Epos** - la memoria storica e la condivisione degli

eventi passati, che danno profondità e continuità alla narrazione;

- **Ethos** - il sistema di valori e norme che regolano i comportamenti all'interno del mondo narrativo;
- **Telos** - la direzione comune, ovvero il fine condiviso che orienta l'agire collettivo dei personaggi;
- **Logos** - la lingua, ma anche lo stile di vita, l'abbigliamento, l'architettura e le abitudini quotidiane della comunità rappresentata;
- **Genos** - i legami genealogici, parentali e di appartenenza che strutturano le relazioni tra i personaggi;
- **Chronos** - il tempo, condizione imprescindibile affinché il mondo narrativo possa essere esplorato, sviluppato e raccontato.

Nel campo della narrazione transmediale, le studiose Susana Tosca e Lisbeth Klastrup (2004) hanno proposto una semplificazione di questi elementi, identificando tre dimensioni chiave che strutturano lo storyworld:

- **Mythos** - l'insieme delle leggende, storie pregresse e personaggi che abitano il mondo narrativo. Rappresenta la somma delle backstories, senza le quali l'utente non riuscirebbe a comprendere né a interagire con il racconto.

**Elementi
generatori di un
mondo
narrativo
per narrazione
transmediale**

**Caratteristiche
del mondo nella
narrazione
transmediale**

- **Topos** - l'ambientazione spaziale e temporale, intesa come contesto storico e geografico in cui si svolgono gli eventi.

- **Ethos** - il codice etico e morale che regola i comportamenti all'interno dello storyworld, influenzando azioni, scelte e conflitti narrativi.

Questi elementi devono essere progettati con attenzione, in modo da offrire al pubblico un'esperienza immersiva e coerente. In particolare, nella narrazione transmediale, il mondo deve essere aperto, espandibile, e capace di accogliere la partecipazione attiva dell'utente.

**Consigli di
gestione
del mondo
narrativo**

Per garantire la solidità e la vitalità del mondo narrativo, è utile seguire alcune linee guida pratiche:

- Rendere il mondo e i personaggi complessi - Un universo narrativo efficace non si esaurisce in una visione binaria del bene e del male: è ricco di sfumature, ambiguità e tensioni che stimolano la riflessione.
- Mantenere la coerenza narrativa - Ogni elemento deve seguire una logica interna. Una storia incoerente mina la sospensione dell'incredulità e compromette l'engagement.

- Favorire la partecipazione del pubblico - Offrire spazi narrativi aperti consente agli utenti di contribuire alla storia, sia attraverso contenuti generati dagli stessi fruitori, sia tramite scelte e interpretazioni individuali.

- Progettare esperienze aperte ed esplorabili - Il mondo narrativo non deve essere completamente chiuso e determinato. Lasciare margini di ambiguità o strade laterali favorisce l'immaginazione e la scoperta.

In sintesi, costruire un mondo narrativo significa creare un ecosistema coerente ma dinamico, capace di adattarsi, espandersi e risuonare con il vissuto del pubblico. In particolare nel contesto transmediale, lo storyworld diventa il luogo in cui personaggi, eventi, codici e valori si intrecciano e si distribuiscono su molteplici piattaforme, generando esperienze personalizzate e memorabili.

**Generare
esperienze
personalizzate e
memnorabili**

3.6. DETTAGLIO

Dettagli come pioli emotivi

Nel racconto, i dettagli non sono semplici ornamenti: rappresentano ciò che trasforma un'idea astratta in esperienza viva. Come osserva Frank Rose (2020), «le storie sono specifiche. Parlano di individui, non di tipologie. [...] Le idee sono astrazioni, le storie sono particolari. E lo sono grazie ai dettagli». È proprio attraverso i dettagli che si crea empatia, perché essi offrono al pubblico qualcosa a cui aggrapparsi: sono veri e propri pioli emotivi, punti di ancoraggio capaci di rendere la narrazione concreta e coinvolgente.

Dettagli come bagliori sensoriali

Le ricerche psicologiche confermano l'effetto anestetizzante dell'astrazione: mentre le idee generiche tendono a lasciare il pubblico indifferente, i particolari sensoriali stimolano la memoria, l'immaginazione e la partecipazione emotiva. In questa direzione si muove anche Jane Alison, che definisce i dettagli narrativi come "bagliori sensoriali", in grado di tracciare un sentiero percorribile e riconoscibile all'interno del mondo narrativo.

Il ruolo del dettaglio è dunque duplice: da un lato, contribuisce alla costruzione dell'atmosfera e al tono della storia; dall'altro, rivela intenzioni, emozioni e tensioni interne ai personaggi e alla trama. Per valutare l'efficacia dei dettagli inseriti, occorre verificarne l'impatto sulla comprensione del mondo narrativo. Se i dettagli amplificano la coerenza e l'intensità dell'esperienza, allora sono pertinenti. In caso contrario, rischiano di appesantire il racconto. La chiave, come sempre, è l'equilibrio tra troppo e troppo poco.

Anche nella narrazione transmediale, la gestione dei dettagli è una questione di progettazione consapevole. Gavortorta e Milanese (2020) evidenziano che ciò che conta non è la veridicità del contenuto, ma la coerenza tra codice narrativo e canale. In altri termini, "l'abito fa il monaco": la cornice mediale attraverso cui una storia è veicolata detta le regole del gioco e definisce la credibilità della narrazione.

In questo senso, la narrazione deve essere progettata come un oggetto d'uso, dotata di coerenza formale, funzionalità e senso estetico. È ciò che Bruno Munari ha definito "estetica della logica" (1990): ogni elemento

Il ruolo del dettaglio

Rendere reale la narrazione transmediale

Progettazione come un oggetto d'uso

deve rispondere a una funzione, ogni dettaglio deve contribuire a mantenere viva la continuità narrativa tra i vari media coinvolti.

Mitopoiesi

Il risultato di questo approccio progettuale può dare origine a quella che gli stessi autori definiscono "mitopoiesi": la generazione di narrazioni che si innestano su riferimenti culturali condivisi, producendo veri e propri miti contemporanei. Quando una narrazione riesce a produrre cortocircuiti tra finzione e realtà, stimolando identificazione e riflessione, allora diventa parte integrante dell'immaginario collettivo.

Consigli per l'utilizzo dei dettagli

Frank Rose, nel suo saggio *Il mare in cui nuotiamo*, propone alcuni consigli pratici per utilizzare i dettagli in modo efficace:

- Osservare con attenzione - La precisione narrativa nasce da uno sguardo attento sulla realtà e sui personaggi.
- Rendere utile ogni dettaglio - Ogni informazione deve far luce su qualcosa: stati d'animo, pensieri nascosti, relazioni o valori impliciti.
- Andare dritti al punto - Talvolta, la semplicità è più efficace dell'accumulo.

- Aprire un varco per il pubblico - I dettagli devono essere anche inviti a entrare, elementi che facilitano l'immersione e la partecipazione.
- Seminare domande - Un buon dettaglio può generare curiosità, stimolare l'inferenza, attivare la ricerca.
- Scegliere con precisione parole e immagini - L'accuratezza lessicale è fondamentale. Rose, citando Elmore Leonard, sottolinea l'importanza di evitare gli avverbi e le descrizioni ridondanti: ogni parola deve "guadagnarsi il suo posto".

In sintesi, il dettaglio è ciò che rende una storia reale nella mente del pubblico. È il ponte che collega l'astrazione narrativa alla percezione sensoriale, l'elemento che attiva l'empatia e rende credibile anche l'invenzione. Che si tratti di letteratura, cinema o narrazione transmediale, il successo di una storia dipende, spesso, da ciò che essa mostra senza ostentare.

**Dettagli come
ponte tra l'astrazione
narrativa e percezione
sensoriale**

3.7. VOCE

Voce come estensione dell'identità

«**La voce è intimamente legata all'identità**». (Rose, 2021)

Nel processo di costruzione narrativa, la voce è ciò che rende riconoscibile una storia o un brand, ciò che permette al pubblico di dire: "è proprio lui". Ma, come osserva Frank Rose (2020), la voce non si sceglie a tavolino, non si imposta: prima di trovarla, bisogna trovare se stessi. La voce è infatti un'estensione dell'identità; è il modo in cui un individuo, un'organizzazione o un marchio comunica ciò che è, attraverso le parole, i toni, le immagini, i gesti e le azioni.

L'autenticità della voce

La riconoscibilità autentica della voce risiede nella sua coerenza interna. Pine e Gilmore, riprendendo un passaggio tratto dall'Amleto di Shakespeare, propongono un duplice test di autenticità: essere fedeli a se stessi (dimensione interiore) ed essere fedeli a ciò che si dichiara di essere (dimensione esteriore). La voce, dunque, è allineamento tra identità e percezione.

L'identità narrativa è profondamente legata all'emozione, definita da Rose come la lingua franca delle storie. Per risultare credibile, una voce deve apparire autentica, coerente e appropriata al contesto e al messaggio. Se essa è l'espressione della personalità, allora la personalità è la matrice della voce.

In psicologia, la personalità è spesso analizzata attraverso il modello dei Big Five, indicati con l'acronimo OCEAN:

- Openness (apertura),
- Conscientiousness (coscienziosità),
- Extraversion (estroversione),
- Agreeableness (amabilità),
- Neuroticism (nevroticismo).

Ognuno di questi tratti è inteso come un continuum, non come una scelta binaria. Su questa base, Jennifer Aaker (1997) ha adattato il modello alla personalità dei brand, individuando cinque dimensioni fondamentali:

- **Sincerità** - esprimere onestà, genuinità e integrità;
- **Entusiasmo** - trasmettere energia, vivacità, spirito d'iniziativa;
- **Competenza** - comunicare affidabilità, intelligenza,

Personalità come matrice della voce

I 5 tratti di personalità

Le 5 dimensioni chiave della voce

efficienza;

- **Sofisticatezza** - evocare eleganza, prestigio, stile;
- **Resistenza** - riflettere robustezza, durezza, forza.

Una identità narrativa coerente

Queste categorie non definiscono solo uno stile di comunicazione, ma un'identità narrativa coerente, capace di sostenere nel tempo la fiducia del pubblico e di guidare la narrazione attraverso vari canali.

Massive Transformative Purpose

In questo senso, il concetto di Massive Transformative Purpose (MTP), proposto da Gavortorta e Milanesi (2020), assume un ruolo centrale. Il MTP è la dichiarazione di uno scopo profondo e trasformativo, che orienta tutte le azioni narrative e strategiche di un'organizzazione. Il cuore dell'MTP è di natura etica e valoriale, e la sua chiarezza può fare la differenza tra un brand qualsiasi e una vera piattaforma narrativa capace di generare significato condiviso.

Effetti del MTP

Tra i suoi benefici principali:

- favorisce la sinergia tra brand e stakeholder;
- aiuta a focalizzare le strategie operative;
- valorizza le risorse interne, come il contributo dei dipendenti.

Per individuare e consolidare la propria voce narrativa, Frank Rose propone un processo in tre fasi:

- Raccolta - Esaminare tutta la comunicazione esistente, dai materiali promozionali ai contenuti digitali, fino alle interazioni interne.
- Sintesi - Cogliere l'essenza della propria voce: quali sono le costanti stilistiche, emotive e valoriali che emergono?
- Codifica - Formalizzare questa voce in modo che possa essere replicata da chiunque faccia parte del team o dell'organizzazione, garantendo coerenza e riconoscibilità.

Consigli per trovare la voce

3.8. PIATTAFORMA

Definizioni di piattaforma in base all'ambito

Il termine piattaforma assume oggi molteplici significati a seconda del contesto in cui viene utilizzato. Nel mondo della tecnologia, una piattaforma è un sistema operativo o hardware che consente l'esecuzione di software e applicazioni, come accade per la PlayStation o per Windows. Per chi lavora nei media e nella pubblicità, la piattaforma è un canale di distribuzione - radiotelevisivo, mobile o digitale - utile per diffondere contenuti. Gli economisti, invece, la definiscono come un modello di business che connette diversi gruppi di utenti attraverso un'infrastruttura digitale, come nel caso di Amazon, Uber o Airbnb.

Definizione generale di piattaforma

Nella sua accezione più generale, tuttavia, una piattaforma può essere intesa, come suggerisce Rogers (citato in Rose, 2020), semplicemente come "qualcosa su cui si può costruire". Questa definizione riflette l'idea di una base flessibile, aperta e modulare, capace di ospitare e generare nuove connessioni, contenuti e servizi.

I vantaggi di un'economia basata sulle piattaforme sono numerosi:

- Riduzione dei costi di produzione e distribuzione: le aziende-piattaforma evitano l'immobilizzazione di capitale in prodotti e magazzino.
- Effetto network: più utenti partecipano, maggiore è il valore che la piattaforma acquisisce per tutti gli attori coinvolti.
- Economia di scala: i costi marginali tendono a ridursi man mano che il numero di utenti cresce.
- Accesso ai dati: la relazione diretta con il pubblico permette l'accumulo e l'analisi di informazioni comportamentali, strategiche per la personalizzazione e il miglioramento dell'esperienza utente.

In questo scenario si inserisce il concetto di "plafirm", una fusione tra platform e firm, con cui Gavatorra e Milanesi (2020) indicano un'evoluzione del concetto classico di piattaforma in chiave omnicanale. La plafirm è infatti un sistema distribuito e integrato che opera sia nel mondo fisico sia in quello digitale, con l'obiettivo di offrire al consumatore un'esperienza fluida, dinamica e coerente. Come spiega Antonio Ferrandina, la strategia omnicanale consente al cliente di completare il pro-

I vantaggi di un economia basata sulle piattaforme

Omnicanalità

prio processo d'acquisto attraverso canali diversi ma interconnessi, facilitando così la continuità narrativa e relazionale con il brand.

Le 3 tipologie di piattaforme

Dal punto di vista funzionale, le piattaforme possono essere classificate secondo diversi modelli:

- One-sided: connettono direttamente un cliente a un produttore;
- Two-sided: mettono in relazione due gruppi distinti, come utenti e inserzionisti (es. Google Ads);
- Multi-sided: connettono più gruppi interdipendenti, come venditori, acquirenti, sviluppatori e inserzionisti.

Le 4 categorie di piattaforme

David Evans (University of Chicago) e Richard Schmalensee (MIT) hanno identificato quattro principali categorie:

- Piattaforme di scambio (es. eBay),
- Piattaforme pubblicitarie (es. Facebook),
- Piattaforme di transazione (es. Visa),
- Piattaforme tecnologiche (es. Android, iOS).

La 5' categoria

Frank Rose (2020) propone una quinta categoria emergente: le piattaforme narrative. Queste non si limitano a facilitare lo scambio di beni o servizi, ma ospitano e

generano universi di storie, funzionando come mercati di idee, emozioni e significati. Una piattaforma narrativa può agire sia come canale one-sided - connettendo direttamente il pubblico al brand - sia come sistema multi-sided, mettendo in relazione gruppi diversi di persone, culture o comunità.

In un contesto transmediale, una piattaforma narrativa diventa uno spazio dinamico di partecipazione, dove contenuti e interazioni si moltiplicano e si trasformano in un ecosistema espandibile, in grado di accogliere l'utente non solo come consumatore, ma anche come co-autore, interprete e ambasciatore della storia.

**Gli effetti della
piattaforma
narrativa**

3.9. IMMERSIONE

Significato di immersione

Il concetto di immersione si riferisce all'esperienza del lasciarsi completamente assorbire da una realtà altra, tanto intensa da superare i confini della percezione quotidiana. Non si tratta semplicemente di attenzione o coinvolgimento, ma di una sensazione totalizzante che trasporta l'individuo in un altrove, tanto a livello emotivo quanto fisico.

Relazione mente-corpo con l'immersione

Barret, uno dei principali interpreti contemporanei di esperienze immersive, sottolinea come l'immersione non sia governata dalla mente razionale, ma dal corpo: "Se sei realmente presente in un luogo, è il tuo corpo a decidere prima che riesca a farlo la tua mente". La risposta fisiologica anticipa quella cognitiva. Quando un'esperienza è davvero immersiva - afferma Barret - ce ne si accorge dal silenzio che cala tra il pubblico al termine dell'esperienza: una forma di stupore che va oltre le parole.

L'immersione, quindi, non è solo una risposta soggettiva, ma una condizione sensoriale e psicologica che può essere attivata anche senza l'uso della tecnologia. È quanto dimostrato, ad esempio, dal lavoro della compagnia teatrale Punchdrunk, che ha creato ambientazioni in grado di avvolgere completamente lo spettatore, senza ricorrere a strumenti digitali. L'esperienza immersiva autentica risiede dunque nella capacità di creare l'illusione: l'eliminazione delle cornici, degli schermi, delle barriere. La tecnologia può favorirla, ma non è indispensabile.

Janet Murray, nel suo saggio *Hamlet on the Holodeck*, paragona l'immersione alla condizione di chi si trova sott'acqua: "una realtà totalmente altra, diversa come l'acqua lo è dall'aria". La metafora suggerisce un cambio radicale di percezione, dove il pubblico non si limita a osservare, ma entra in simbiosi con l'universo narrativo.

Secondo un report del 2016 della JWT, l'immersione è particolarmente ricercata dai millennial, desiderosi di evadere dalla realtà ordinaria per sperimentare scenari alternativi. La richiesta di "irrealtà" si manifesta nella

l'illusione

Paragone immersione letterale e metaforica

Desiderio di irreale

fruizione di esperienze che siano sensoriali, tridimensionali, fluide, tanto da mettere in discussione i mezzi stessi della narrazione.

Epoca immersiva e tridimensionale

Come osserva Rose (2020), viviamo in un'epoca immersiva, in cui non ci accontentiamo più di guardare attraverso uno schermo - percepito ormai come una barriera - ma cerchiamo di "essere dentro" l'esperienza. È significativo, in tal senso, il commento di Steven Spielberg: "Non avremo mai un'esperienza realmente immersiva finché resteremo a fissare un quadrato. Dobbiamo liberarcene". Il futuro, secondo questa visione, è nell'integrazione tridimensionale dell'esperienza, dove lo spettatore sia completamente circondato e coinvolto, fisicamente ed emotivamente.

Distinzione tra immersione e coinvolgimento

Frank Rose distingue chiaramente tra immersione e coinvolgimento. L'immersione è un'esperienza passiva e involontaria, una sorta di abbandono emotivo; il coinvolgimento invece è attivo e partecipativo, implica scelta e azione. Tuttavia, entrambe le modalità contribuiscono alla costruzione di un'esperienza narrativa efficace.

Rose identifica quattro livelli di coinvolgimento che, se integrati, generano una rete narrativa profonda, detta deep media:

- **L1 - Trasmissivo**: comunicazione uno a molti, come nel caso di film, libri, programmi TV;
- **L2 - Interattivo**: comunicazione uno a uno, come nei quiz online o nei giochi single-player;
- **L3 - Condivisione sociale**: molti a molti online, attraverso piattaforme come YouTube o Instagram;
- **L4 - Esperienziale**: molti a molti nel mondo reale, coinvolgendo il pubblico in attività dal vivo, spesso rivolte a una community di superfan.

Questo schema mostra come l'immersione possa essere progettata su diversi piani di intensità e partecipazione, fino a fondersi con le dinamiche relazionali e sociali del pubblico.

In conclusione, la vera immersione narrativa non è data soltanto dall'uso di tecnologie avanzate, ma dalla capacità di creare un mondo coinvolgente, dove lo spettatore possa sentirsi parte integrante della storia. È un invito a trascendere il medium e a concepire la narrazione come esperienza totalizzante, sensoriale e collettiva.

I 4 livelli di coinvolgimento

L'immersione e i suoi diversi piani di intensità e partecipazione

Immersione come creazione di un mondo coinvolgente

CONCLUSIONI

L'evoluzione della narrazione nell'era digitale si muove su un doppio binario, in apparenza contraddittorio ma profondamente interconnesso. Da un lato, assistiamo a un crescente desiderio di controllo, chiarezza e prevedibilità da parte dei fruitori, alimentato dall'abbondanza di dati e algoritmi capaci di minimizzare l'incertezza. Dall'altro, si diffonde una narrazione sfocata e ambigua, in cui diventa sempre più complesso distinguere il vero dal falso, la realtà dalla finzione. Secondo Frank Rose, queste due tendenze plasmeranno non solo le modalità del racconto, ma anche le tipologie di storie che il nostro tempo sarà in grado di generare.

Le stesse tecnologie che minacciano la stabilità percettiva del reale, infatti, aprono possibilità narrative straordinariamente nuove. Esse diventano strumenti per riscrivere le modalità tradizionali del racconto, permettendo esperienze più complesse, interattive e immersive. Come afferma lo stesso Rose, «le tecnologie stanno facendo a brandelli il tessuto della realtà, ma permettono anche a chi le conosce di raccontare storie in modi straordinari». In questa prospettiva, la tecnologia si configura come uno specchio, capace di riflettere in maniera brutale, ma fedele, l'identità dell'essere umano: «un riflesso molto onesto di chi siamo», come osserva l'artista e designer Refik Anadol.

Tuttavia, questa trasformazione non è neutra. La narrazione transmediale, nella sua capacità di manipolare il reale, impone una riflessione etica profonda. Come sottolineano Gavatorra e Milanese, la commistione tra codici e canali può creare falle comunicative in cui la percezione oggettiva della verità si dissolve. Da queste crepe può nascere una “guerriglia psichica”, un uso strategico della finzione per destabilizzare criticamente i meccanismi della comunicazione mainstream. Una narrazione progettata in modo sofisticato può introdurre elementi fittizi nella cronaca, in modo “omeopatico”, per mettere in evidenza i limiti del sistema informativo stesso.

Questo scenario impone di ripensare il ruolo della narrazione: non più mero intrattenimento, ma esperienza vissuta, tangibile, coinvolgente. La cosiddetta transmedia experience si inserisce oggi nel quotidiano delle persone, trasformandosi in uno strumento attivo di partecipazione, significazione e cambiamento. La narrazione non è più qualcosa che si guarda da fuori, ma qualcosa che si abita. Tocca quindi a progettisti, comunicatori, brand e creatori di contenuti prendere atto di questa nuova responsabilità, immaginando forme narrative che siano coinvolgenti ma anche consapevoli, generative ma etiche.

Infine, se davvero – come suggerisce Rose – “viviamo in un mare di storie”, allora il pensiero narrativo diventa uno strumento di coscienza e di orientamento. Acquisire una competenza narrativa oggi significa sviluppare una forma autonoma di pensiero, capace di interpretare la complessità, di

motivare l'azione, di veicolare idee e di trasformare la realtà. Comprendere a fondo i meccanismi del racconto non è solo utile: è necessario, per chiunque voglia comunicare, ispirare, innovare o semplicemente abitare con consapevolezza il mondo iperconnesso in cui ci troviamo.

«Se viviamo in un mare di storie, allora il pensiero narrativo è essere consapevoli del mare in cui nuotiamo». (Rose, 2021)

CASI STUDIO

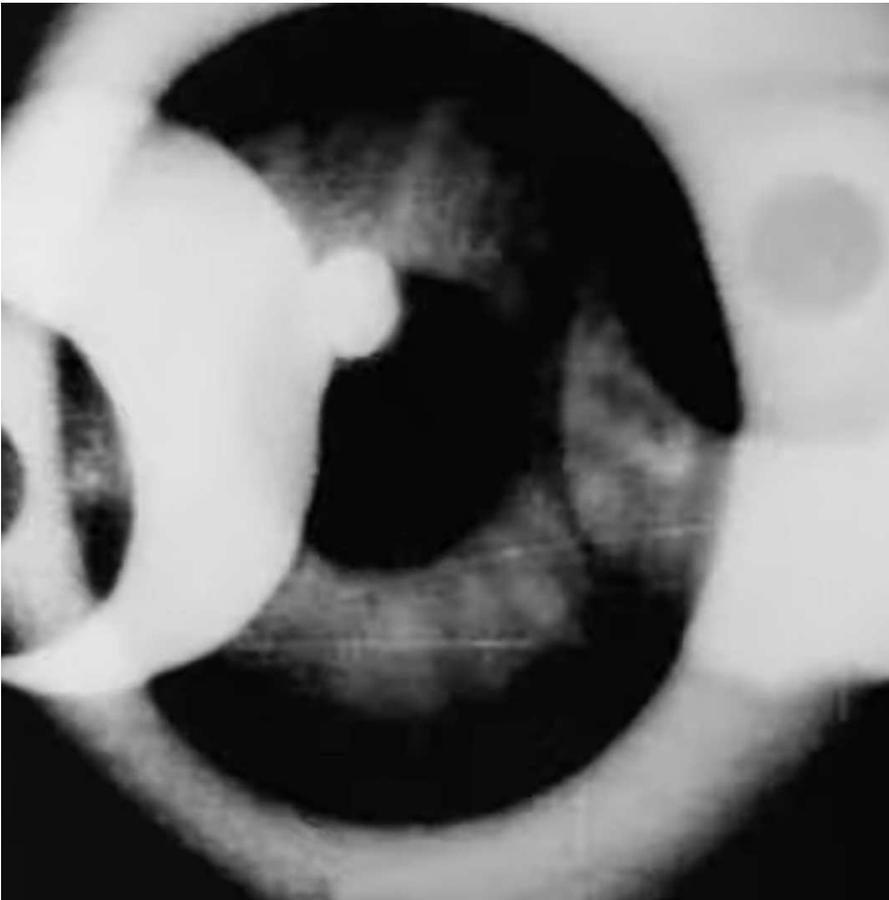
1. ANIMAZIONE E VIDEO SPERIMENTALI

FILMSTUDIE

Hans Richter

1926 - GERMANIA

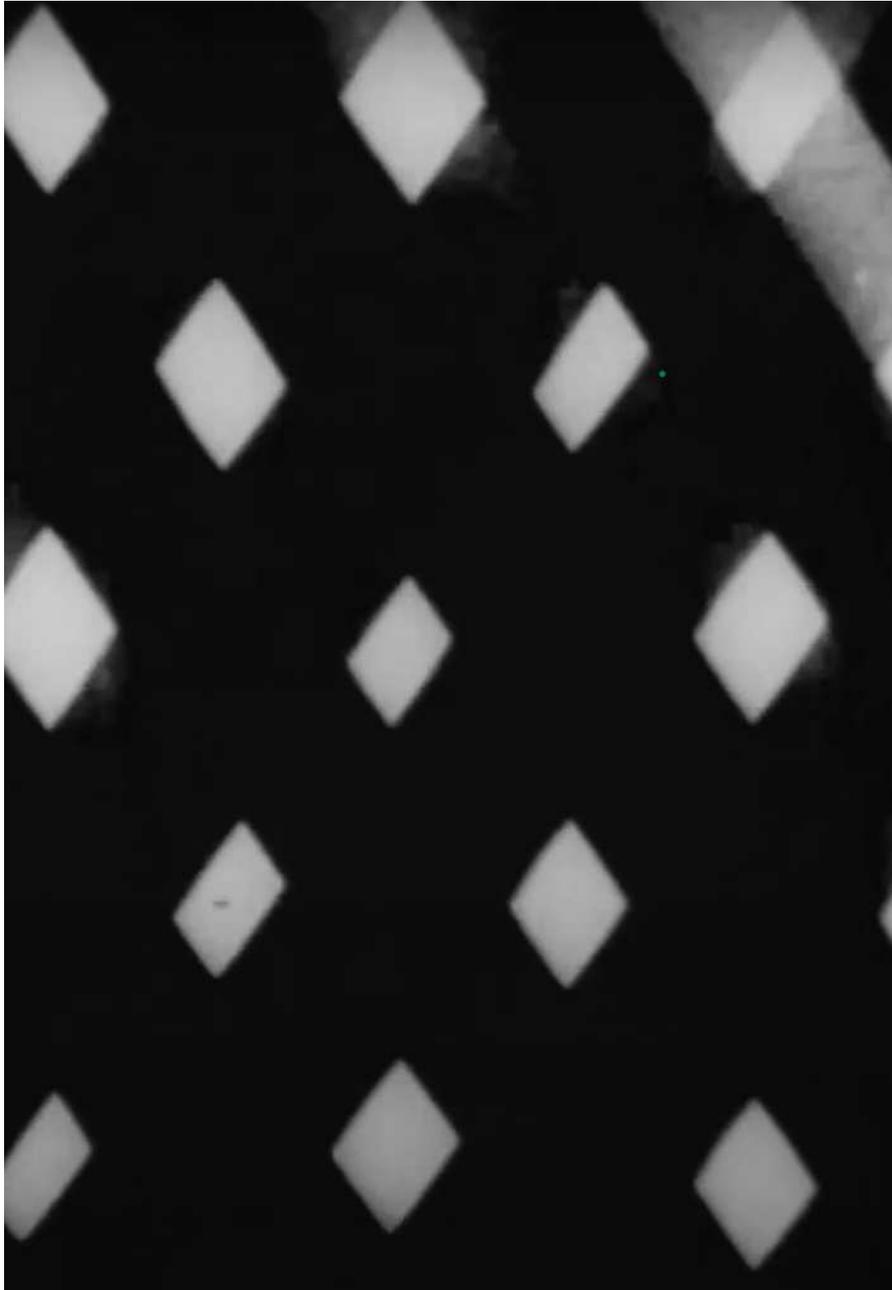
1



Narrazione / Temi - Filmstudie si configura come un'opera priva di narrazione lineare, fondata sulla scomposizione del linguaggio cinematografico tradizionale. Più che raccontare, il film costruisce un'esperienza percettiva e sensoriale, dove la forma e il movimento sostituiscono la parola e l'azione. Il tema non è tanto un contenuto da comprendere, quanto un processo da vivere: un'indagine sull'occhio, sulla visione, sulla psiche. Gli elementi visivi - come gli occhi fluttuanti, i volti scomposti e le geometrie in movimento - aprono uno spazio di riflessione astratta sull'identità, sulla frammentazione del sé e sullo sguardo come atto creativo.

Estetica visiva e sonora - L'estetica del film è fortemente legata al dadaismo e al costruttivismo tedesco, con il loro rifiuto della logica narrativa e la ricerca di un'arte puramente visiva. L'uso di forme geometriche, sequenze fotografiche manipolate e scomposizioni visive costruisce una coreografia astratta che stimola lo spettatore a un'interpretazione personale. La colonna sonora originale di Paul Hindemith, perduta, viene spesso sostituita in proiezioni contemporanee da musiche sperimentali, trasformando ogni visione in un'esperienza sonora unica e sempre rinnovabile. Il suono, quindi, non è solo accompagnamento, ma parte integrante dell'opera aperta.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Il ricorso a occhi ricorrenti, volti spezzati, forme circolari e pulsanti richiama simboli legati alla percezione, al sogno, alla memoria visiva. Non c'è allegoria diretta, ma una serie di segni fluttuanti che suggeriscono uno stato psichico o interiore.



Richter costruisce così un linguaggio visivo inconscio, affine al flusso di pensiero automatico surrealista, ma più astratto, in cui l'immagine non rappresenta, ma evoca.

Tecniche / Approccio sperimentale - Filmstudie è un esempio precoce di cinema astratto, realizzato con disegni, collage, sovrimpressioni fotografiche e sperimentazioni ottiche su pellicola. L'approccio è manuale e analitico, ma guidato da un intento lirico: creare una sinestesia tra forma, luce e ritmo. Il montaggio, ispirato alla musica, costruisce una struttura sinfonica visiva, in cui il tempo filmico diventa materia espressiva.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Pur nato in un'epoca lontana dal concetto di transmedialità, Filmstudie è un'opera aperta e adattabile, che si presta a ri-sonorizzazioni, installazioni, performance e ri-mediazioni digitali. La poetica di Richter - fortemente influenzata dal linguaggio delle avanguardie europee - si basa sull'idea che il cinema possa abbandonare il racconto per diventare ritmo visivo, generando emozioni e pensiero attraverso forme pure. In questa prospettiva, Filmstudie anticipa molte strategie immersive e sinestetiche oggi centrali nello storytelling audiovisivo non lineare.

TUSALAVA

LEN LYE

1929 - NUOVA ZELANDA

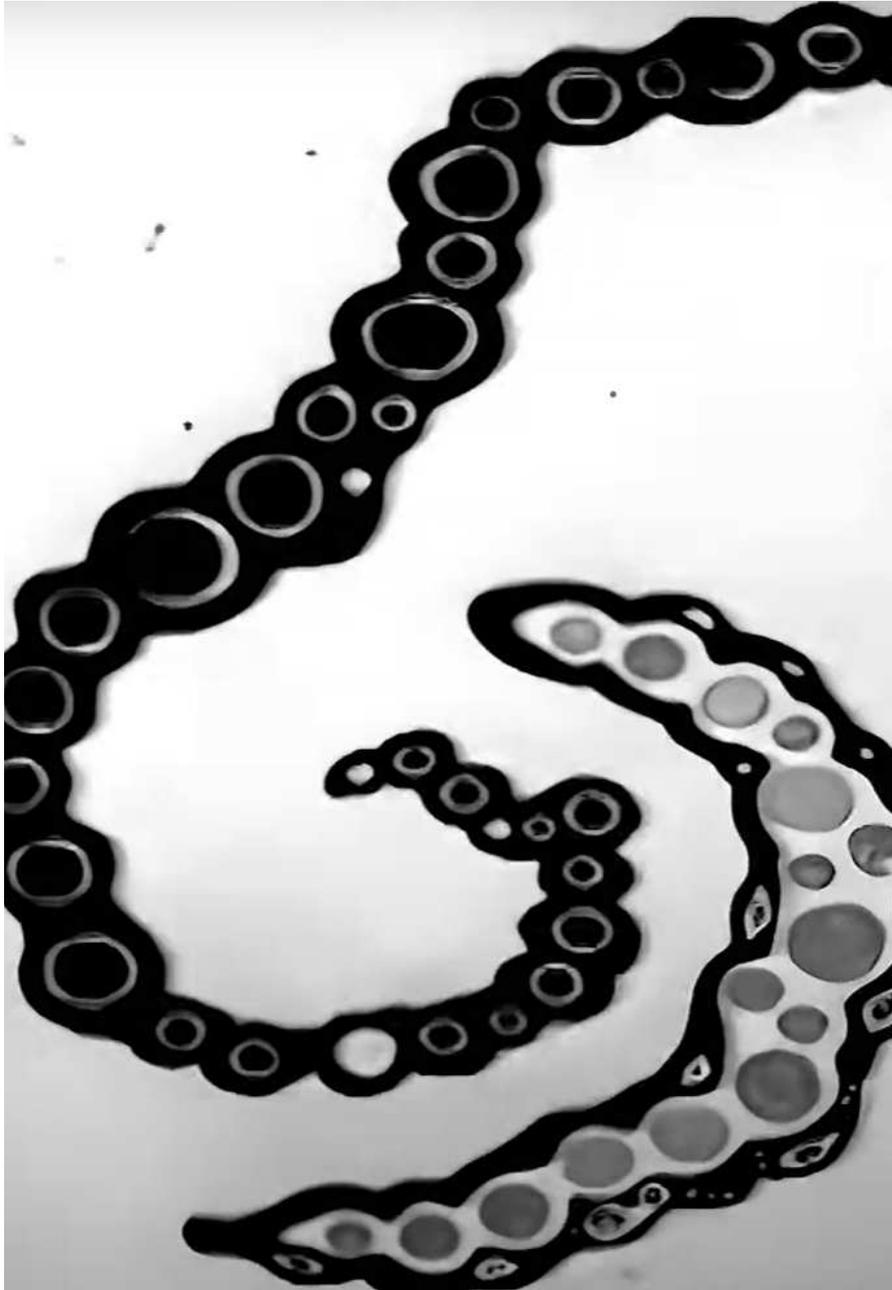
2



Narrazione / Temi - Tusalava si articola come una narrazione archetipica e prelinguistica sull'evoluzione, la nascita della vita e il conflitto originario. Le forme monocellulari che appaiono all'inizio del film si sviluppano progressivamente in entità complesse, evocando un processo di trasformazione biologica e simbolica. Lye non imposta un racconto lineare, ma un ciclo visivo che culmina nello scontro tra due organismi antagonisti. Il titolo, di origine samoana, suggerisce il ritorno o la chiusura del ciclo: il film riflette dunque su processi vitali universali, come il sorgere e dissolversi della forma, senza alcun bisogno di parola o esplicitazione razionale.

Estetica visiva e sonora - L'estetica è fortemente influenzata dall'arte aborigena e polinesiana, combinata con geometrie astratte vicine al modernismo europeo. I disegni, realizzati a mano in bianco e nero, assumono qualità rituali e ipnotiche, suggerendo un tempo "altro", non occidentale, non storico. Nonostante l'assenza della colonna sonora originale (andata perduta), il silenzio che oggi accompagna la visione ne rafforza la dimensione meditativa, rendendo l'esperienza più rarefatta e archetipica.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - L'intero film è una metafora visiva dell'origine, in cui la dualità (maschile/femminile - luce/ombra - creatore/ distruttore) prende forma in maniera astratta ma leggibile. Il conflitto tra le due entità finali può essere letto come allegoria della lotta per l'esistenza, della tensione tra crescita e annientamento, o più in generale del movimento dialettico alla base dell'universo. L'uso del simbolo, qui, è sistemico: non esiste rappresentazione, solo evocazione.



Tecniche / Approccio sperimentale - Lye disegna ogni frame a mano, costruendo un film animato come flusso plastico, senza frame fissi o pause. La tecnica impiegata riflette un approccio radicalmente analogico e artigianale, in linea con l'esigenza di "far danzare il segno", come Lye stesso sosteneva. La mancanza di audio, oggi considerata una perdita, si è trasformata in un elemento di intensità percettiva che pone lo spettatore di fronte a un'esperienza visiva pura.

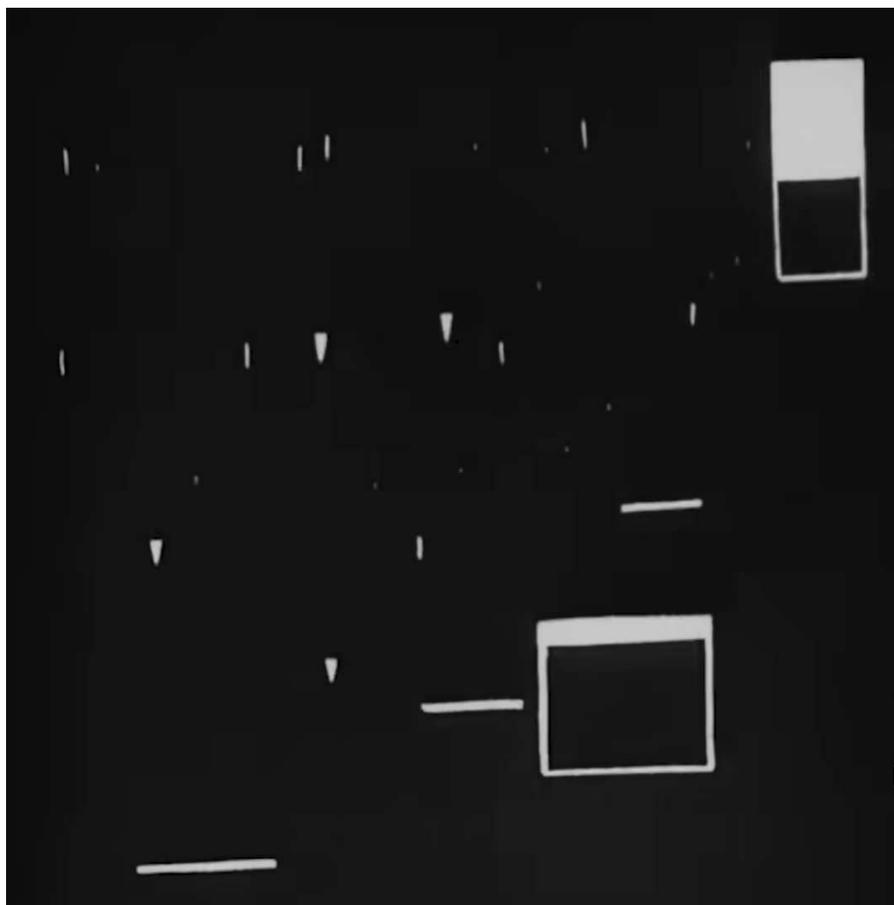
Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Pur trattandosi di un'opera singola, Tusalava anticipa le logiche dello storyworld immersivo contemporaneo: uno spazio autosufficiente in cui forme, ritmi e tensioni sostituiscono parola e azione. Len Lye, con questa e altre opere successive, esplora una poetica del movimento primordiale, in cui la vita è segno in trasformazione. Il film può essere reinterpretato come performance visiva, come installazione astratta, o come fonte di ispirazione per animazioni musicali e sinestetiche contemporanee.

STUDY NO 8

OSKAR FISHINGER

1931 - GERMANIA

3



Narrazione / Temi - Study No. 8 si configura come una narrazione astratta e musicale, in cui non esistono personaggi o eventi, ma una dinamica interna di tensione, rilascio e variazione ritmica. L'opera non racconta una storia, bensì trasmette un'esperienza temporale, simile a quella dell'ascolto musicale. Fischinger non propone una trama, ma costruisce un percorso emotivo attraverso l'interazione tra forme e suoni, dove la percezione diventa protagonista. In questo senso, il film anticipa modelli narrativi immersivi in cui il significato è esperienziale e non interpretativo, fondato sulla relazione tra lo spettatore e la composizione visiva-sonora.

Estetica visiva e sonora - Realizzato in bianco e nero, il film presenta forme geometriche essenziali - cerchi, triangoli, linee ondulate - animate con una precisione maniacale. Il contrasto tra luce e buio, tra figure e sfondo, genera un effetto visivo ipnotico. La musica (Wagner, Rossini) è parte integrante dell'opera: non semplice accompagnamento, ma architettura portante. Fischinger sviluppa una sinestesia audiovisiva, in cui ogni nota genera un gesto visivo, ogni ritmo una trasformazione. L'assenza di colore rafforza la concentrazione sulla forma e sul movimento, rendendo l'esperienza simile a una partitura coreografica per l'occhio.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Pur non impiegando simboli iconici, l'opera si inserisce in una poetica allegorica della musica: i movimenti delle forme evocano forze astratte - energia, tensione, sincronia, vibrazione - che diventano figure narrative dell'equilibrio e della trasformazione. Fischinger non cerca di trasmettere un messaggio univoco, ma di attivare un campo di senso non-verbale, in cui lo spettatore è libero di attribuire



significato a ciò che percepisce.

Tecniche / Approccio sperimentale - L'opera è realizzata interamente a mano, fotogramma per fotogramma, attraverso tecniche di animazione analogica e disegno diretto su pellicola. Fischinger utilizza la sincronia musicale come base matematica per ogni sequenza, anticipando concetti di animazione procedurale e programmazione visuale. Il suo metodo riflette una ricerca interdisciplinare tra musica, matematica e arti visive, e rappresenta uno degli esempi più avanzati di "musica visiva" dell'epoca pre-digitale.

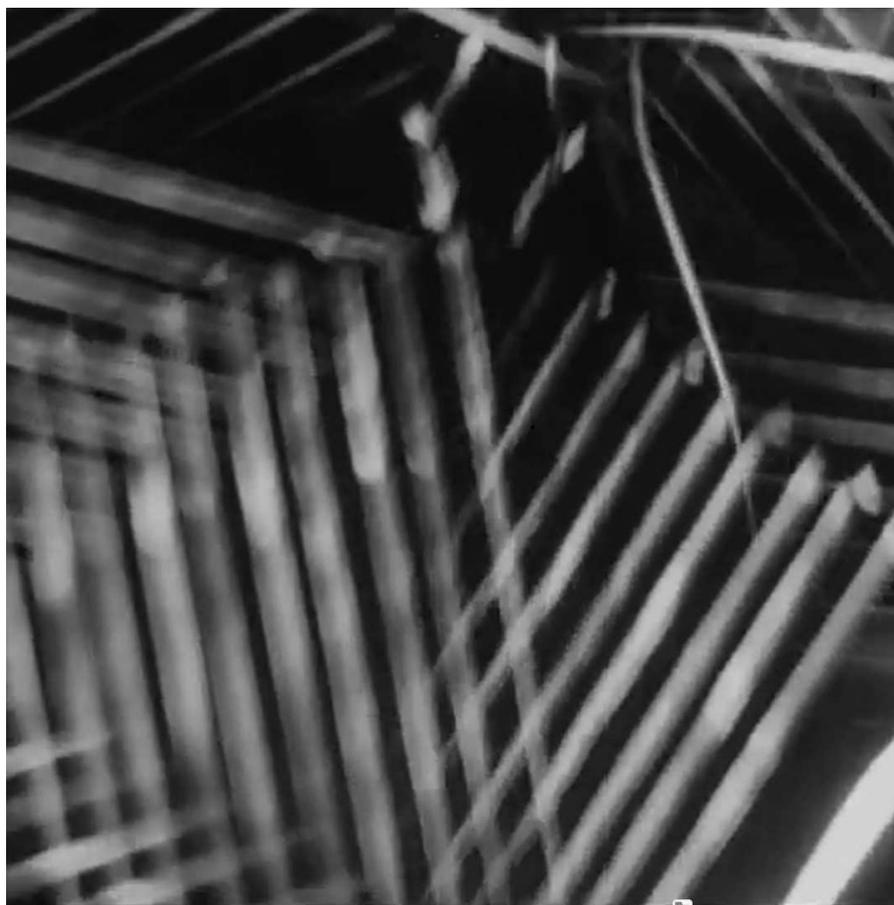
Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Study No. 8 si presta a una lettura transmediale concettuale: pur essendo un film singolo, la sua grammatica può essere riadattata in concerti visivi, installazioni immersive, live performance digitali. Fischinger, infatti, ha influenzato l'intero campo della videoarte, della motion graphics e della VJ culture. La sua poetica si fonda sull'idea che l'animazione non debba imitare la realtà, ma creare realtà autonome, universi astratti in cui l'arte visiva diventa pura dinamica emotiva e sensoriale.

RHYTHM IN LIGHT

MARY ELLEN BUTE

1934 - STATI UNITI

4

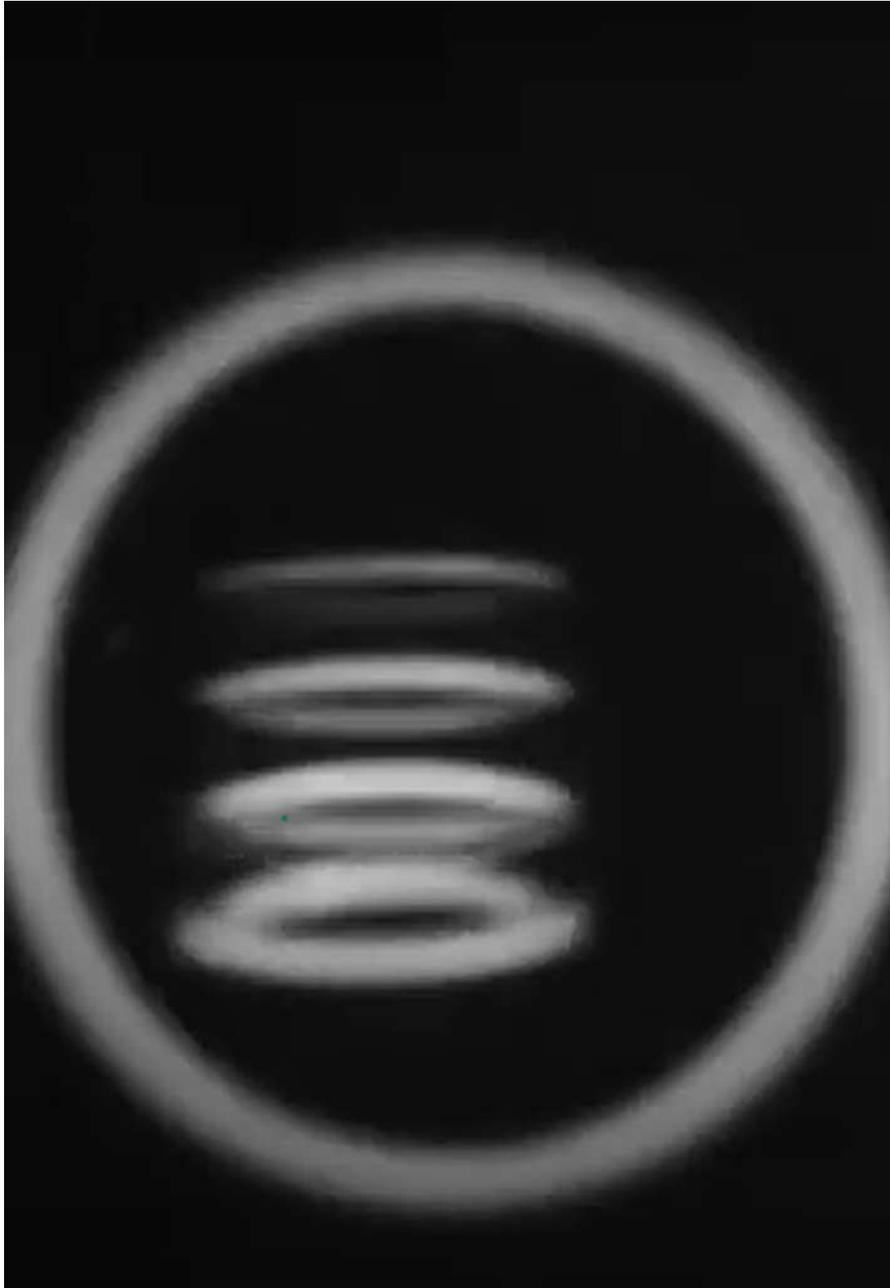


Narrazione / Temi - Privo di personaggi, eventi o dialoghi, Rhythm in Light è un cortometraggio che costruisce la propria “narrazione” attraverso il ritmo audiovisivo. Il film non racconta una storia in senso tradizionale, ma traduce visivamente la struttura emotiva della musica. Ogni variazione sonora è trasformata in movimento grafico: il tempo musicale diventa tempo visivo, in una sinestesia controllata e intensa. Il tema centrale non è tanto ciò che accade, ma come si percepisce il legame tra suono e forma. L’opera celebra l’armonia tra arte e scienza, razionalità compositiva ed estasi sensoriale.

Estetica visiva e sonora - Visivamente, il film è composto da linee luminose, forme arabesche, geometrie pulsanti e texture dinamiche, che si evolvono in sincronia con una composizione di Edvard Grieg.

Bute non si limita ad “illustrare” la musica, ma crea una partitura visiva parallela, dove ogni figura è costruita per riflettere qualità sonore: timbro, ritmo, volume, intensità. Il contrasto tra lo sfondo nero e le forme luminose accentua la percezione coreografica dell’immagine. Il risultato è un’opera ipnotica e contemplativa, che unisce rigore matematico e lirismo visivo.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Pur essendo un’opera astratta, Rhythm in Light sviluppa una retorica visiva fondata sull’associazione sensoriale. Le forme non hanno significati simbolici fissi, ma evocano sensazioni, tensioni, rilasci. Il film può essere interpretato come una parabola sinestetica, in cui ogni elemento è segno di un’emozione pura, non mediata dalla parola. In questo senso, l’opera rappresenta una forma di allegoria dell’energia: la luce che danza con il suono diventa metafora della



coscienza in movimento.

Tecniche / Approccio sperimentale

Mary Ellen Bute utilizza un metodo pionieristico per l'epoca:

- Animazione grafica analogica (disegni e forme filmate con effetti ottici)
- Sincronizzazione rigorosa con la colonna sonora
- Lavoro su tempi visivi e musicali paralleli, ispirato alla teoria di "musica visiva" di Wilfred

Bute integra le competenze del cinema sperimentale, delle arti visive e della composizione musicale, anticipando molte delle soluzioni poi adottate nel video mapping, nella motion graphics e nella musica elettronica.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Sebbene *Rhythm in Light* sia un film singolo, il suo principio formale è replicabile e modulabile, rendendolo un prototipo transmediale concettuale: la sua grammatica può espandersi in performance dal vivo, installazioni visive, VJing contemporaneo, o ambienti sonori generativi.

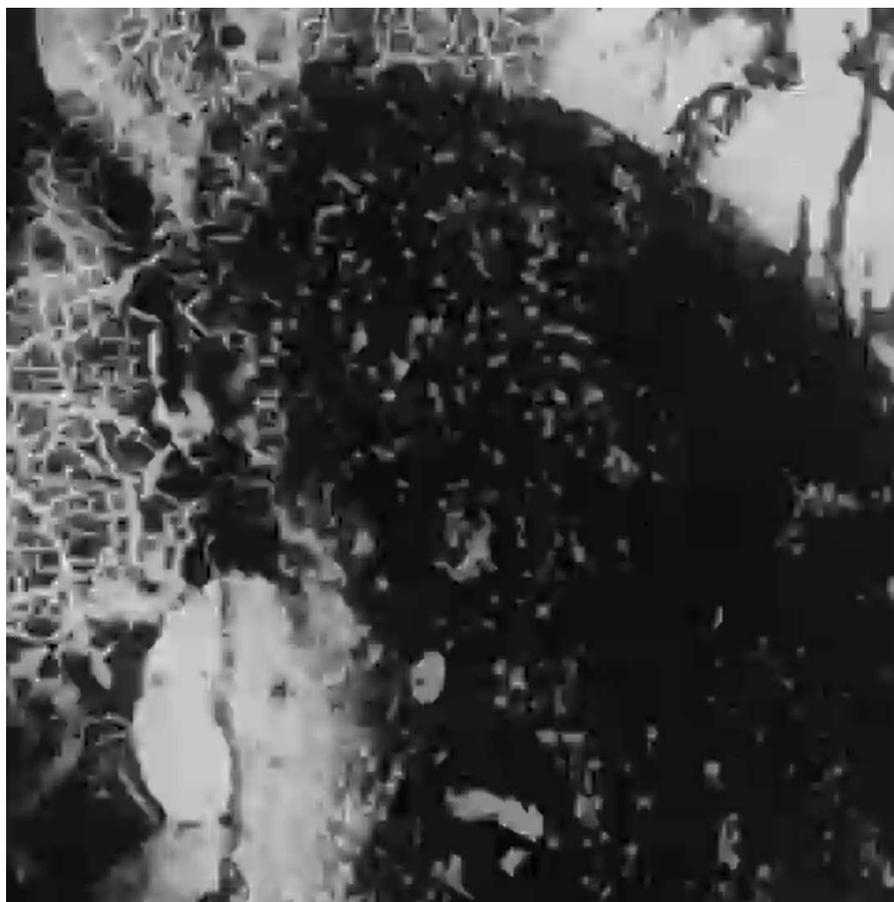
Bute è una figura chiave del modernismo audiovisivo americano: prima regista donna nel campo dell'animazione astratta negli USA, la sua poetica mira a rendere la musica "visibile". Con questo film apre la strada a una narrazione sinestetica e percettiva, che influenzerà artisti come Oskar Fischinger, Jordan Belson e i pionieri della computer art.

BLACK IS

ALDO TAMBELLINI

1965 - STATI UNITI

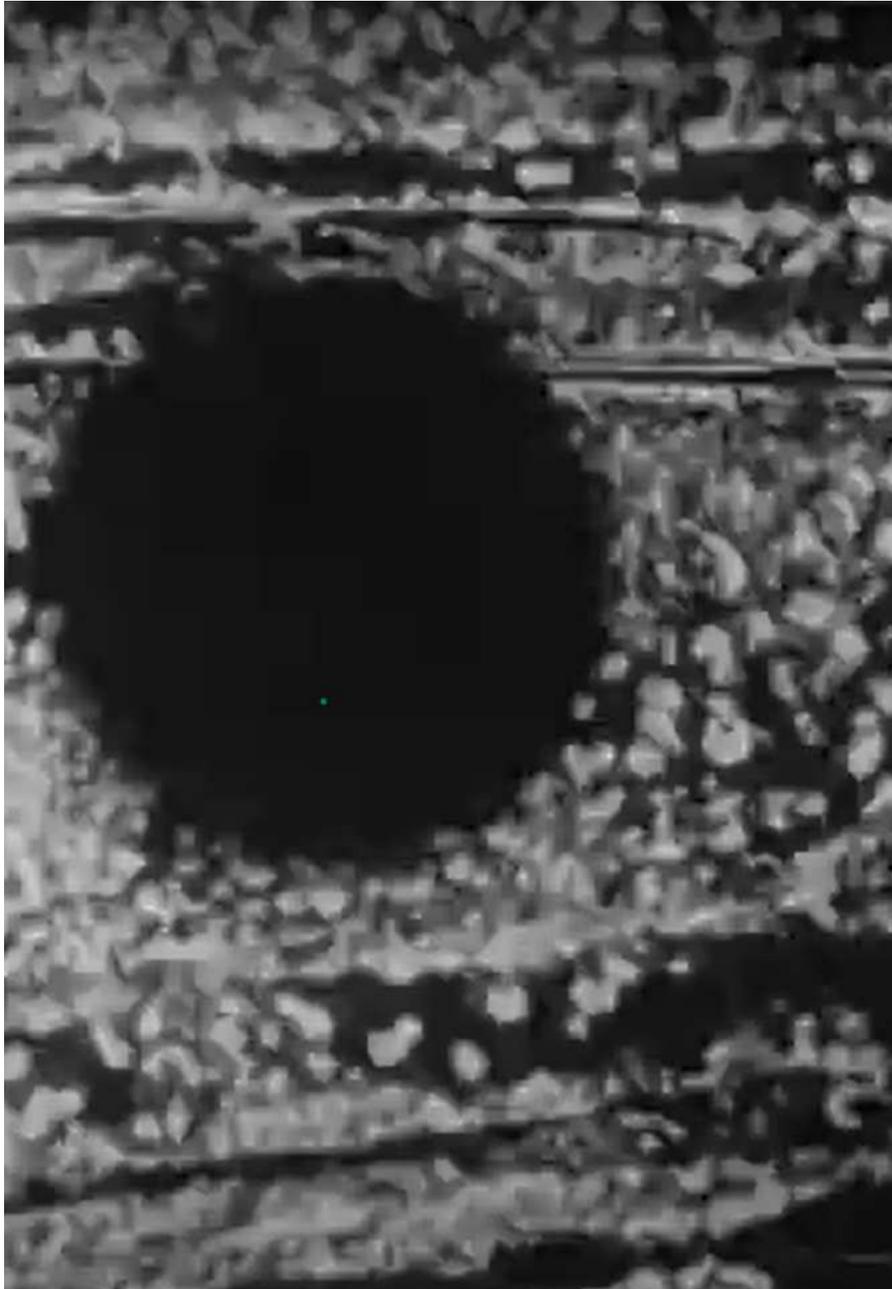
5



Narrazione / Temi - La Black Film Series non segue una narrazione lineare, ma si articola come una sequenza di esplosioni percettive e politiche. I sette film - Black Is, Black Trip, Blackout, Black TV, tra gli altri - non raccontano eventi, ma li evocano, li metabolizzano e li reagiscono. In un periodo segnato da guerra, segregazione razziale, repressione e rivoluzione, Tambellini costruisce un'opera in cui il trauma collettivo si traduce in urlo visivo. Le tematiche non sono illustrate ma incorporate nella forma: la violenza è nella pellicola, non solo nel soggetto. La serie diventa così una meditazione esistenziale e politica sulla distruzione, l'alienazione, l'identità nera e la resistenza.

Estetica visiva e sonora - Visivamente, i film sono un campo di battaglia. Tambellini incide, brucia, graffia, perfora la pellicola. L'immagine si dissolve, si sporca, si contorce, generando un linguaggio visivo espressionista e materico. Le figure si affacciano solo per essere subito negate: volti, mani, televisioni, segnali disturbati. La componente sonora è altrettanto disturbante: rumori elettrici, feedback, loop vocali e suoni d'archivio creano una tensione continua, una sorta di collasso sonoro che accompagna l'instabilità visiva. Lo spettatore viene travolto da un flusso audiovisivo senza tregua, dove la bellezza è inseparabile dal dolore.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Il colore nero, dominante in tutta la serie, diventa simbolo assoluto e ambivalente: spazio cosmico e identità razziale, origine e annullamento, potenziale e negazione. Le immagini d'archivio, rielaborate e distorte, non funzionano come documentazione, ma come reliquie informazionali in stato di decomposizione. L'allegoria non



è esplicita, ma esplosa: la pellicola è corpo e campo semantico, dove ogni graffio diventa un atto simbolico. Tambellini concepisce il cinema come atto poetico-politico: ogni fotogramma è lotta, ferita, memoria bruciata.

Tecniche / Approccio sperimentale - L'opera è tra gli esempi più radicali di cinema diretto sulla pellicola:

- disegno e pittura su film
- uso di inchiostri e acidi
- montaggio dissonante, asincrono
- campionamento di video broadcast e found footage
- alternanza tra astratto e figurativo

Queste tecniche, combinate in modo irregolare e impulsivo, danno luogo a un film-sismografo: la pellicola registra e amplifica le scosse della società e dell'inconscio collettivo.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore

Tambellini, artista multimediale italoamericano, non limita la sua pratica al cinema: è anche poeta visivo, performer, installatore, pittore e autore di videoarte. La Black Film Series si integra in una più ampia galassia poetico-politica chiamata Black Gate, che include sculture, poesie concrete, ambienti audiovisivi e azioni performative. La sua poetica è radicale e totalizzante: arte come resistenza, immagine come detonazione, corpo come medium. In chiave contemporanea, il suo lavoro anticipa molte delle forme ibride e transmediali del digital noise e del VJing, mantenendo una forza ideologica e percettiva irriducibile.

PAS DE DEUX

NORMAN MCLARE

1968 - SCOZIA

6



Narrazione / Temi - Pas de deux non propone una narrazione tradizionale, ma si configura come un balletto cinematografico astratto, in cui la danza diventa linguaggio narrativo. Il film mette in scena un incontro tra due corpi - prima una figura femminile solitaria, poi un duetto - che si intrecciano in un tempo sospeso, dove ogni gesto si moltiplica come un'eco.

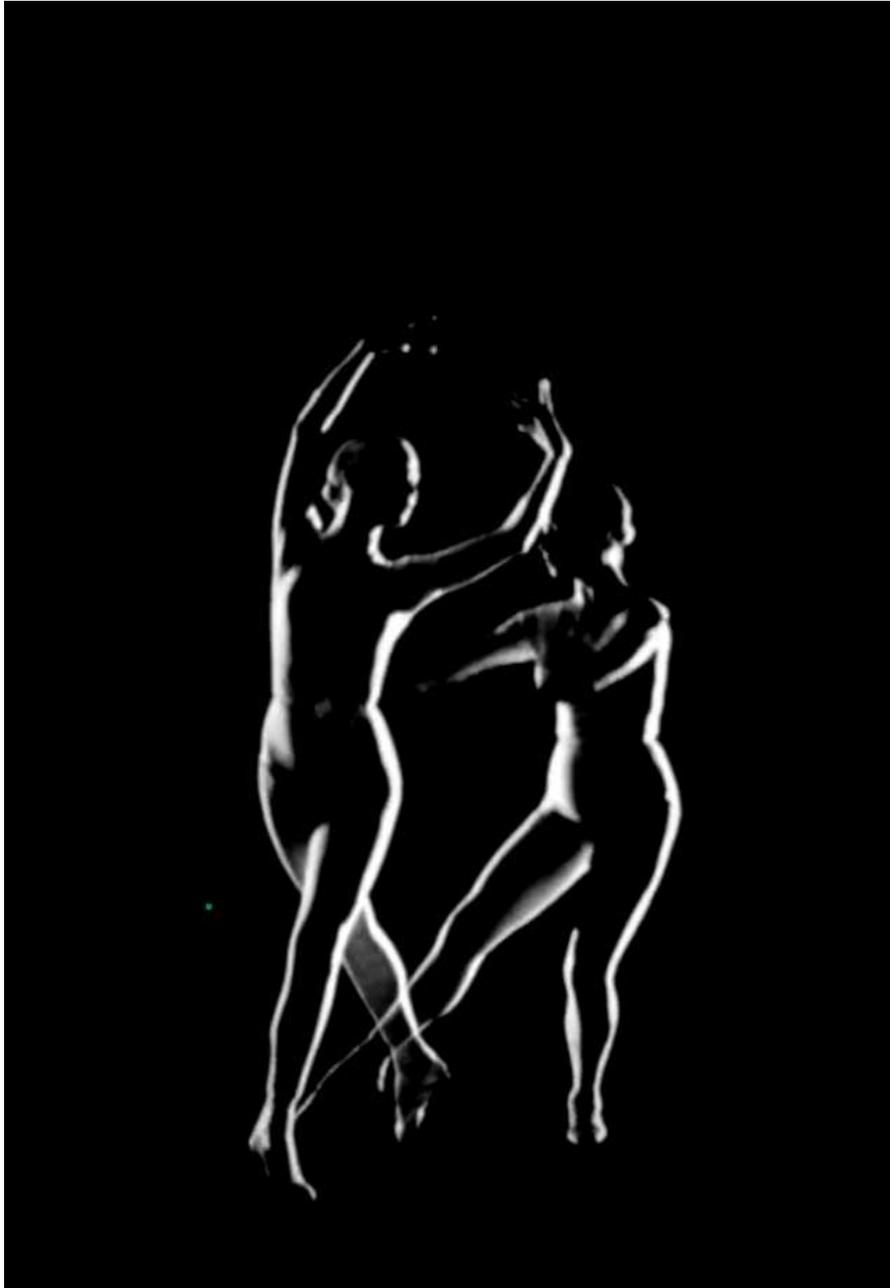
Il tema centrale è l'interazione armonica e spirituale tra due esseri: non una storia d'amore nel senso convenzionale, ma una riflessione sulla relazione, la simmetria, l'unione. L'opera trascende la fisicità della danza per toccare dimensioni simboliche di connessione e dualità.

Estetica visiva e sonora - Il film è girato in bianco e nero con un forte contrasto tra la luce e il vuoto: i danzatori appaiono sospesi in uno spazio astratto, senza profondità né contesto.

L'uso della moltiplicazione ottica e delle esposizioni multiple crea un effetto visivo ipnotico, in cui il movimento si sdoppia, si rifrange, si trasforma in traccia luminosa. La luce, filtrata e direzionale, scolpisce i corpi, rendendoli simili a presenze eteree. La colonna sonora, basata su una composizione classica barocca, agisce come struttura ritmica: ogni accento musicale corrisponde a una vibrazione visiva, e contribuisce alla sensorialità immersiva dell'esperienza.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Il film si fonda su un simbolismo corporeo e geometrico: i due danzatori rappresentano archetipi dell'unità, della complementarità, del desiderio di equilibrio.

La moltiplicazione dei movimenti suggerisce memoria, eco, trascendenza. Il corpo non è più oggetto fisico, ma segno visivo, calligrafia in movimento.



L'assenza di ambientazione, colori o oggetti porta l'attenzione sul gesto puro, trasformando la danza in allegoria visiva della dualità e dell'interdipendenza.

Tecniche / Approccio sperimentale - McLaren utilizza una combinazione pionieristica di tecniche cinematografiche:

- Esposizione multipla
- Rallentamento estremo (slow motion)
- Riprese ad alta sensibilità
- Controllo luci per isolamento del corpo

L'insieme di queste scelte fa di Pas de deux un'opera radicalmente sperimentale, in cui la tecnica non è ornamento ma struttura poetica. Il film non documenta la danza, la reinventa attraverso il linguaggio del cinema.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Sebbene nato prima del concetto di transmedialità, Pas de deux si inserisce perfettamente in una visione espansa dell'esperienza artistica: la danza, il cinema, la musica e la luce si fondono in un'opera ibrida, che ha ispirato coreografi, visual artist, designer e musicisti. McLaren, figura chiave del National Film Board of Canada, ha sempre concepito l'animazione e il cinema sperimentale come forme sinestetiche, capaci di coinvolgere corpo, vista e psiche. Pas de deux rappresenta una sintesi perfetta della sua poetica: rigore tecnico, sperimentazione percettiva, emozione visiva.

PARADISE LOST

EVELYN LAMBART

1970 - CANADA

7



Narrazione / Temi - Paradise Lost si articola come una narrazione muta e simbolica sull'equilibrio tra natura e distruzione. Il film mostra la trasformazione di un ambiente florido e vitale, popolato da uccelli, piante e insetti, in uno scenario inquinato e sterile a causa dell'intervento umano. Senza personaggi antropomorfi né dialoghi, il racconto diventa universale e accessibile: è una parabola visiva sull'impatto ambientale dell'industrializzazione, sulla fragilità degli ecosistemi, e sull'urgenza di una presa di coscienza collettiva. L'opera assume così un chiaro valore ecologista ed etico, proponendo una narrazione ciclica in cui la bellezza è annientata dalla disattenzione.

Estetica visiva e sonora - Lambart adotta uno stile grafico essenziale, costruito tramite découpage colorato su sfondo nero. Le forme, pur stilizzate, risultano riconoscibili e comunicative. Il colore ha un ruolo narrativo: colori vivaci dominano la prima parte, mentre toni grigi e opachi invadono progressivamente lo schermo.

Dal punto di vista sonoro, il film rinuncia al parlato, affidandosi a suoni ambientali e musicali che sostengono il ritmo e la tensione emotiva. Il silenzio diventa parte integrante del discorso narrativo, stimolando una ricezione più immersiva e contemplativa.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Ogni elemento visivo è carico di significati archetipici. La natura rappresenta l'armonia originaria, mentre l'arrivo di gas tossici, scarti meccanici e segni dell'intervento umano allude alla rottura di un equilibrio cosmico.

Il titolo stesso richiama l'idea della caduta da uno stato edenico, evocando



un paradiso perduto che non è solo naturale, ma anche spirituale e culturale. Lambart costruisce una narrazione allegorica dove il mondo vivente viene privato della sua voce, diventando vittima silenziosa della modernità.

Tecniche / Approccio sperimentale - L'opera è realizzata con la tecnica del découpage animato su vetro, fotografato in stop-motion. Le immagini sono ritagliate a mano, animate su più livelli, e spesso sovrapposte per creare profondità. L'approccio è quello di un'animazione artigianale, lenta e meditativa, in cui la forma segue il contenuto: la semplicità formale riflette la chiarezza etica del messaggio.

Lambart fa parte della generazione di autori NFB che concepiscono l'animazione come linguaggio espressivo autonomo, capace di parlare senza parole.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Pur non essendo concepito come progetto transmediale, Paradise Lost preannuncia molte dinamiche contemporanee legate alla narrazione visiva immersiva e al racconto ecologico. La sua forza simbolica lo rende adattabile a progetti museali, didattici, installativi, nonché oggetto di reinterpretazione in contesti cross-mediali. La poetica di Lambart emerge chiaramente: un cinema etico e visivo, in cui immagine e silenzio bastano a evocare pensiero, emozione e memoria collettiva. Il suo lavoro è una forma di educazione visiva che trascende il medium animato per diventare riflessione civile.

IL PIANETA SELVAGGIO

RENÉ LALOUX

1973 - FRANCIA

8



Narrazione / Temi

Il film racconta la crescita di Terr, un giovane Om (umano) allevato dai Draag, creature giganti e spiritualmente evolute, che trattano gli esseri umani come animali domestici o parassiti. La narrazione si sviluppa in forma allegorica, mescolando fantascienza, mito e critica sociale.

Il cuore del racconto è una riflessione profonda sulla sottomissione, l'emancipazione e la possibilità di coesistenza tra specie diverse. Gli Oms, inizialmente inferiori, attraverso la conoscenza si organizzano e riescono a proporre una nuova forma di relazione interspecie, basata sulla parità.

L'opera funziona come un'allegoria antispecista e anticolonialista: l'essere umano, in posizione subalterna, si specchia nella propria violenza passata.

Il film suggerisce un superamento della logica del dominio attraverso l'educazione e il rispetto dell'alterità.

Estetica visiva e sonora - Dal punto di vista visivo, l'opera è iconica e perturbante. Le creature disegnate da Roland Topor sono ibride, irreali, talvolta inquietanti. L'animazione è ottenuta con découpage e stop motion, creando un effetto pittorico e onirico che contribuisce allo straniamento percettivo. Ogni paesaggio su Ygam è una tavola surrealista: ambienti liquidi, animali metafisici, architetture impossibili. Il mondo dei Draags è visivamente sofisticato, mentre quello degli Oms è grezzo ma vibrante, in continuo mutamento. La colonna sonora elettronica di Alain Goraguer alterna momenti contemplativi a passaggi psichedelici, accentuando il carattere ipnotico e visionario dell'intera opera.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Il film è interamente allegorico: la



disparità tra Draags e Oms richiama i rapporti coloniali, razziali, interspecie.

L'inversione del paradigma antropocentrico ribalta la visione abituale del potere, costringendo lo spettatore a identificarsi con l'oppresso.

Il personaggio di Terr diventa un mediatore simbolico, capace di interiorizzare la cultura del "nemico" senza rinnegarne l'alterità.

I riti di meditazione dei Draags, i riti tribali degli Oms, la migrazione sulla luna Draag sono tutti segni mitici che indicano un passaggio evolutivo, non solo biologico, ma anche etico.

Tecniche / Approccio sperimentale - L'uso del *découpage* e della grafica illustrativa fissa, animata con movimenti minimali, genera un'estetica ibrida tra fumetto, teatro d'ombre e pittura psichedelica.

L'opera è lontana anni luce dal realismo: tutto è deformato, stilizzato, straniato. La scelta di non animare i personaggi in modo fluido sottolinea l'artificialità del mondo narrativo, invitando a una visione critica e meditativa.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Il pianeta selvaggio anticipa molte riflessioni oggi centrali nel pensiero postumano: la critica al dominio antropocentrico, la necessità di pensare il rapporto con l'altro in chiave relazionale, non gerarchica.

Pur non avendo una esplicita espansione transmediale, l'universo di Ygam è concettualmente espandibile: i suoi temi sono stati ripresi da graphic novel, installazioni artistiche e videogiochi con ambientazioni analoghe.

René Laloux e Roland Topor costruiscono un universo mitico, che unisce surrealismo europeo e sensibilità politica postcoloniale.

BELLADONNA OF SADNESS

EIICHI YAMAMOTO

1973 - GIAPPONE

9



Narrazione / Temi - La storia di Jeanne, giovane contadina stuprata nella notte di nozze da signorotti locali e successivamente accusata di stregoneria, viene trasformata in una ballata tragica e rivoluzionaria, che trascende la dimensione individuale per diventare mito archetipico.

La narrazione è ciclica e simbolica, con una struttura più musicale che logica: si alternano momenti di sopruso e di potere, di sottomissione e trasformazione. Jeanne è la donna-ombra, la martire e la sovversiva: una figura femminile archetipica che incarna tanto l'oggetto del desiderio quanto il soggetto della ribellione.

Estetica visiva e sonora - Visivamente, il film è radicale: composto in larga parte da immagini statiche, trattate come quadri psichedelici, fortemente ispirati all'art nouveau, a Klimt, a Schiele, ma anche alla grafica erotica underground. Le animazioni sono minime e centellate, e ciò che muove l'immagine è piuttosto la composizione, il colore, il ritmo del montaggio. La colonna sonora - un mix psichedelico di folk, jazz e rock acido - amplifica l'effetto lisergico e sensoriale. Il risultato è un'esperienza sinestetica in cui il suono penetra visivamente nello spettatore, creando una trance emotiva più che una sequenza narrativa.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - L'intera opera è costruita come un grande affresco allegorico: Jeanne non è solo Jeanne, ma la donna come oggetto sacrificale e potenza tellurica. Il diavolo che la seduce assume forme diverse (un piccolo demone fallico, una voce interiore, un potere erotico), e rappresenta tanto la liberazione sessuale quanto la dannazione sociale.



I simboli sono densi e stratificati: l'inchiostro che si trasforma in sangue, i fiori che diventano sesso, i corpi che esplodono in forme. Il film è un manuale di mitopoiesi visiva, in cui ogni immagine è un enigma da contemplare, non da decifrare.

Tecniche / Approccio sperimentale - Belladonna of Sadness sovverte il concetto stesso di animazione: riduce il movimento al minimo e amplifica la componente pittorica, trasformando la pellicola in un libro illustrato animato. È una delle prime animazioni a recidere il legame tra azione e dinamismo visivo, e a usare il corpo femminile come spazio mitico piuttosto che narrativo. L'opera ha un'identità visiva unica, ibrida tra cinema, teatro, opera visiva e manifesto psichedelico. È più simile a una performance iconica che a un film tradizionale.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Sebbene nato in un periodo pre-digitale, il film presenta una poetica espandibile: la sua potenza visiva ha ispirato musicisti, illustratori, performer. L'opera è transmediale per influenza: non ha avuto sequel o adattamenti, ma ha contaminato moda, design e musica psichedelica contemporanea. Tezuka abbandonò il progetto ritenendolo "troppo cupo", eppure Yamamoto lo trasforma in una dichiarazione d'intenti poetica e femminista ante-litteram. Belladonna non racconta, interroga, evoca, innesca visioni. È un cinema-oracolo, in cui lo spettatore deve costruire attivamente il proprio percorso di senso.

THE OWL WHO MARRIED A GOOSE: AN ESKIMO LEGEND

10

CAROLINE LEAF

1976 - CANADA



Narrazione / Temi - Il film narra una leggenda inuit: un gufo si innamora di un'oca e, pur non essendo in grado di nuotare, tenta di seguirla nel suo habitat acquatico. Il racconto, semplice nella forma, veicola temi universali quali l'identità, il desiderio, il limite e l'incompatibilità tra natura e scelta. Il fallimento del gufo non è punizione, ma una constatazione poetica dell'impossibilità di rinnegare ciò che si è. In filigrana, l'opera suggerisce anche una riflessione più ampia sul rischio dell'assimilazione culturale, sullo sradicamento e sulla necessità di rispettare le differenze.

Estetica visiva e sonora - Caroline Leaf impiega una tecnica singolare: sabbia animata su vetro retroilluminato. Le forme si dissolvono e ricompongono con fluidità ipnotica, creando un'animazione evanescente, tattile, quasi organica. La palette monocromatica, tra il seppia e il nero, richiama le superfici sabbiose e le nevi artiche, rafforzando il legame visivo con il paesaggio del racconto. Il suono è integralmente in Inuktitut, lingua nativa inuit, con voci registrate da parlanti della comunità. Questo conferisce autenticità e profondità culturale, trasformando il film in una sorta di testimonianza orale visiva.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - La metafora è potente ma sottile: il gufo, creatura notturna e solitaria, rappresenta chi tenta di oltrepassare i limiti imposti dalla propria natura, spinto dal desiderio o dalla fascinazione per l'"altro". L'oca, simbolo di libertà e migrazione, non è nemica né traditrice, ma semplicemente altra: la relazione è impossibile non per crudeltà, ma per incompatibilità. L'opera si muove sul confine tra favola e allegoria, proponendo un linguaggio simbolico che affonda le radici nella



cultura indigena e si apre a una ricezione universale.

Tecniche / Approccio sperimentale - Leaf sceglie una delle tecniche più materiche e rare dell'animazione sperimentale: la sabbia animata. Questa tecnica non consente correzioni, imponendo un flusso continuo e irreversibile, come nella narrazione orale.

Il risultato è una sincronia tra tecnica e contenuto: la mutevolezza della sabbia riflette quella delle emozioni e delle identità, evocando la fragilità e l'impermanenza dei legami.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Pur essendo un'opera pre-digitale, *The Owl Who Married a Goose* si configura come transmediale nel senso concettuale: fonde narrazione orale, animazione visiva, sonorità indigene e gesto performativo.

L'approccio di Leaf è etnografico ma non didascalico: non spiega, ma ascolta e traduce. L'animazione diventa dispositivo di ascolto e rispetto, più che strumento di spettacolo.

La sua poetica si fonda su un'etica dell'invisibile: dare forma a ciò che normalmente non ha rappresentazione.

HEDGEHOG IN THE FOG

YURI NORSTEIN

1975 - RUSSIA

11



Narrazione / Temi - La trama si sviluppa come una fiaba esistenziale minimalista: un piccolo riccio attraversa la foresta per raggiungere l'amico orso e condividere con lui una tazza di tè sotto le stelle. Durante il tragitto, però, si perde nella nebbia. Questa interruzione del quotidiano apre a una narrazione simbolica sullo smarrimento, la paura dell'ignoto e la scoperta del mistero. Il percorso non è tanto geografico quanto psichico: ogni passo dentro la nebbia è un passo verso la conoscenza interiore. Il film diventa così un racconto di formazione interiore, senza epifanie morali ma ricco di esperienze sensoriali ed emotive.

Estetica visiva e sonora - L'animazione è artigianale e stratificata, con una raffinata tecnica a più livelli: Norstein lavora su piani di vetro multipli, mossi a mano, su cui sono disposte cel animate e fondali traslucidi. La nebbia è generata con carta fine sovrapposta e animata fotogramma per fotogramma, creando un effetto visivo unico, soffuso, avvolgente. I colori sono desaturati, dominati da grigi, marroni e sfumature terrose, che costruiscono un'atmosfera intima e sospesa. Il sonoro, composto da rumori ambientali minimi e una colonna sonora rarefatta, accompagna le emozioni più che l'azione, favorendo l'immersione emotiva.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Ogni elemento è simbolico ma non didascalico. La nebbia è il fulcro allegorico: rappresenta l'ignoto, l'alterità, ma anche la possibilità di un altro sguardo. È barriera e soglia insieme. Le presenze animali, i piccoli oggetti, persino i silenzi diventano segni che evocano stati d'animo, sensazioni arcaiche, impulsi preverbal.

Il film rinuncia all'esplicitazione per proporre un linguaggio visivo che parla



direttamente all'inconscio collettivo, in una modalità che sfiora la mistica del quotidiano.

Tecniche / Approccio sperimentale - Hedgehog in the Fog è un esempio paradigmatico di animazione atmosferica e manuale: nessuna tecnologia digitale, solo materia, luce e tempo, controllati con una precisione quasi meditativa. L'approccio narrativo è contemplativo, ellittico, non lineare: non c'è un conflitto drammatico, ma un'esplorazione emotiva e sensoriale. La regia non punta sull'azione, ma sulla sospensione. Ogni gesto, ogni pausa ha un peso narrativo.

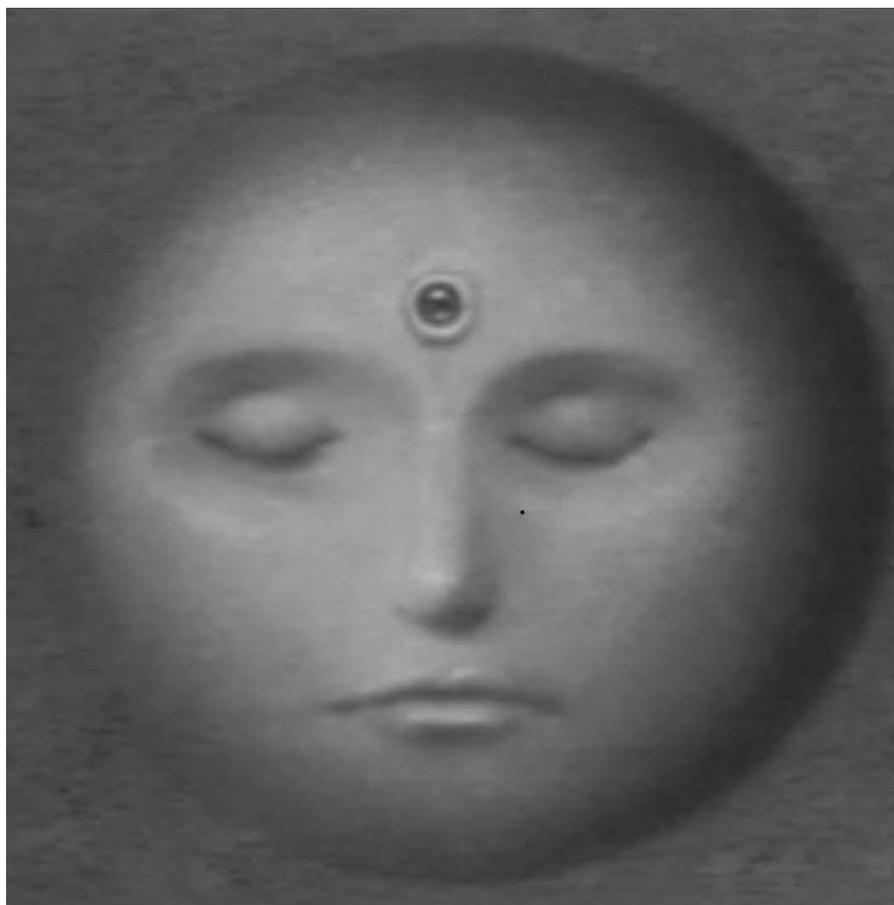
Dimensione transmediale / Poetica d'autore - L'opera non ha seguito esplicite espansioni transmediali, ma il suo storyworld poetico e simbolico ha ispirato una vasta produzione critica, teorica e artistica. Il Riccio è diventato figura archetipica, oggetto di saggi, illustrazioni, rivisitazioni performative e reinterpretazioni filosofiche. Norstein si impone come autore visionario: la sua poetica unisce psicologia junghiana, estetica russa e lirismo contemplativo, costruendo un modello alternativo di storytelling, non lineare e spirituale.

SUNSTONE

ED EMSHWILLER

1979 - STATI UNITI

12



Narrazione / Temi - Sunstone non presenta una narrazione tradizionale: non ci sono personaggi, dialoghi né eventi. Tuttavia, il film costruisce una narrazione percettiva incentrata sul rapporto tra luce, materia e immagine. È un'opera sul vedere e sull'esperienza del guardare. Il titolo evoca una pietra mitica capace di rivelare il sole attraverso le nuvole - un simbolo di orientamento interiore, tecnologia spirituale, visione. Il tema centrale è la trasfigurazione dell'umano attraverso il digitale: il volto, la luce, la geometria diventano archetipi di una nuova iconografia.

Estetica visiva e sonora - L'animazione è interamente realizzata con grafica 3D generata al computer, un'innovazione radicale per l'epoca. Le forme fluttuano, si piegano, si sovrappongono, costruendo paesaggi digitali che sembrano appartenere a un sogno elettronico. Visivamente, l'opera si sviluppa come una danza astratta di superfici e luci, ispirata dalle avanguardie cinematografiche (Viking Eggeling, Oskar Fischinger), ma realizzata con mezzi computazionali emergenti. La colonna sonora elettronica accompagna lo sviluppo con tonalità ambientali, sintetiche, ipnotiche, accentuando la sensazione immersiva e meditativa.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Nonostante sia muto, Sunstone è ricco di valenze simboliche. Il volto umano scolpito nella luce diventa icona dell'identità digitale nascente, mentre le forme geometriche evocano antichi simboli spirituali. Il linguaggio allegorico si costruisce attraverso ripetizione, simmetria e metamorfosi, in cui ogni elemento assume valore metafisico. L'intero film può essere letto come una preghiera tecnologica, un'epifania computazionale in cui il visibile è il veicolo del trascendente.



Tecniche / Approccio sperimentale - Realizzato al Computer Graphics Lab del NYIT, Sunstone è tra i primi esempi di CGI utilizzata con intento artistico, e non per applicazioni industriali o scientifiche. Ed Emshwiller combina la programmazione computazionale con una sensibilità da artista visivo, trattando il codice come pigmento e il pixel come materia poetica. L'approccio è radicalmente sperimentale: il medium stesso è protagonista, e il film diventa una meditazione sulle potenzialità formali ed espressive della nuova immagine sintetica.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Sunstone è transmediale per vocazione concettuale: non si espande in altri media, ma invita a essere interpretato attraverso molteplici discipline - dall'arte visiva alla filosofia della tecnologia, dalla semiotica alla videoarte. L'opera anticipa molte delle poetiche immersive oggi comuni nella VR art o nella net art. È un precursore della digitalizzazione sensoriale, dove il digitale non è un mezzo, ma una nuova dimensione dell'essere e del vedere. Emshwiller si pone come figura di ponte tra arte moderna e sperimentazione informatica, aprendo la strada a un'idea di animazione come atto visivo-esistenziale.

ANGEL'S EGG

MAMORU OSHII

1985 - GIAPPONE

13



Narrazione / Temi - Angel's Egg propone una narrazione quasi muta e non lineare, centrata sull'incontro tra una bambina e un soldato in un mondo desolato e immobile. Il fulcro simbolico dell'opera è un grande uovo che la protagonista protegge con devozione, mentre l'ambiente circostante si articola in un paesaggio metafisico fatto di rovine, statue e corpi d'acqua. Il film sviluppa temi profondamente esistenziali: la fede come attesa senza garanzie, la memoria come eco inafferrabile, l'infanzia come fragile custode di senso. È una parabola sulla perdita di certezze ontologiche, costruita in assenza di spiegazioni.

Estetica visiva e sonora - Yoshitaka Amano realizza un universo visivo di architetture sospese tra il gotico e il barocco, città allagate, sculture immerse, foreste pietrificate. L'atmosfera è rarefatta e carica di silenzi, dove ogni inquadratura è un quadro autonomo, carico di tensione e vuoto. La colonna sonora di Yoshihiro Kanno accompagna il ritmo ipnotico con motivi minimali, suoni ambientali e dissonanze che esaltano l'impressione di trovarsi in un sogno senza uscita. Il suono è parte integrante dell'estetica, ma mai invasivo.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Angel's Egg è un film densamente allegorico, dove ogni elemento - l'uovo, l'acqua stagnante, le ombre di pesci, l'eco dell'arca - si presta a molteplici letture. L'uovo diventa simbolo dell'attesa, del potenziale non ancora dischiuso o della fede cieca. Il soldato incarna il dubbio, la ragione che interroga e destabilizza. Oshii attinge a iconografie bibliche e mitologiche, ma ne disintegra ogni funzione esplicativa, lasciando il senso in uno stato sospeso.



La spiritualità dell'opera è ferita, post-apocalittica, carica di nostalgia e ambivalenza.

Tecniche / Approccio sperimentale - L'animazione è realizzata con una cura estrema per il dettaglio e il ritmo interno, senza ricorrere a effetti spettacolari. Il film rifiuta il dialogo esplicativo, limitandosi a poche frasi enigmatiche. L'uso della luce è essenziale: ogni scena è costruita su chiaroscuri, riflessi, contrasti visivi che partecipano al senso.

La regia non guida lo spettatore, ma lo costringe a fermarsi, a osservare, a contemplare. L'approccio è sperimentale proprio perché non narra, ma costruisce un tempo mentale.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Sebbene non sia strutturato per un'esplorazione transmediale tradizionale, Angel's Egg si presta a riletture simboliche in forma di installazioni, graphic novel o arte visiva. Il film rappresenta una poetica dell'evocazione e del mistero. L'autorialità di Oshii si definisce attraverso l'assenza di certezze: non ci sono risposte, solo domande incarnate in immagini.

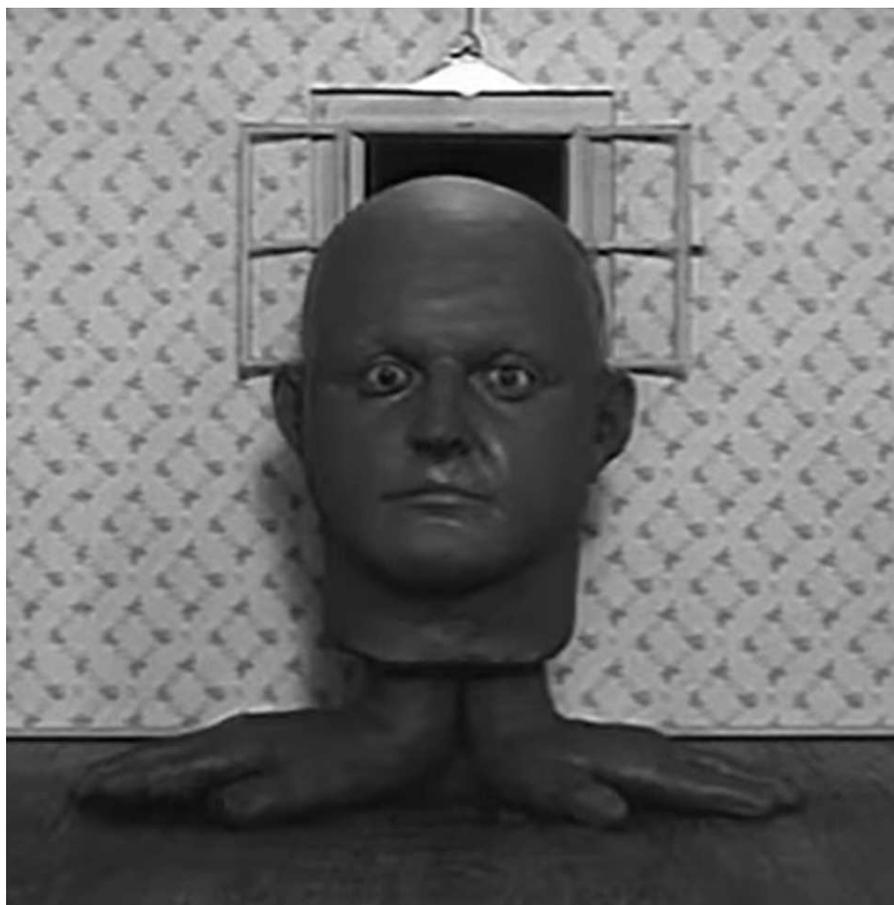
Angel's Egg non si guarda, si attraversa. È una liturgia visiva sull'enigma del credere, e un vertice dell'animazione come forma di pensiero.

DARKNESS, LIGHT, DARKNESS

JAN SVANKMAJER

1989 - REPUBBLICA CECA

14



Narrazione / Temi - Il cortometraggio si articola come una parabola muta sulla costruzione dell'identità. In uno spazio claustrofobico, un corpo umano prende forma gradualmente, parte dopo parte, in un processo di autocostruzione disturbante. Ma più il corpo si completa, più lo spazio si restringe, fino a diventare prigione. L'opera sviluppa un tema centrale della poetica di Švankmajer: l'identità come tensione tra creazione e costrizione. La soggettività umana non nasce libera, ma incapsulata in un ordine prestabilito, in un ambiente chiuso da cui non si può uscire.

Estetica visiva e sonora - L'intera animazione è realizzata in stop-motion, con un uso magistrale della materia organica e inorganica: plastilina, gomma, oggetti sintetici che simulano pelle e carne.

Il suono ha un ruolo fondamentale: niente musica, niente dialoghi, solo rumori umidi, raschiamenti, tocchi secchi che amplificano il senso di disagio. L'atmosfera è sospesa, disturbante, tattile. Ogni gesto sembra carico di intenzione, ogni suono accentua la fisicità del corpo come macchina desiderante e ansiogena.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - L'opera è una metafora potente dell'essere umano moderno, costruito pezzo dopo pezzo, attraverso un processo che è più meccanico che spirituale.

Il corpo, inteso come teatro dell'inconscio, si compone sotto i nostri occhi, ma invece di emanciparsi si ritrova confinato: l'identità come trappola.

L'allegoria visiva evoca temi freudiani: frammentazione, pulsione, repressione, e riflette una visione profondamente ambigua della coscienza, come strumento di costrizione e controllo più che di liberazione.



Tecniche / Approccio sperimentale - Švankmajer impiega un'animazione materica iperrealistica, in cui il corpo diventa oggetto plastico da sezionare e ricomporre. La sua firma autoriale risiede nel lavoro sul ritmo e sulla manipolazione diretta della materia, più che sulla sceneggiatura.

La stanza vuota diventa teatro dell'esistenza, e la costruzione del corpo, priva di dialogo o guida narrativa, viene orchestrata attraverso una regia del gesto.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - L'opera non è pensata per un'esplorazione transmediale esplicita, ma si presta a trasposizioni concettuali: potrebbe vivere come installazione, performance visiva o teatro corporeo.

Švankmajer costruisce un universo simbolico chiuso e inquieto, dove l'animazione diventa dispositivo filosofico. La sua poetica unisce surrealismo europeo, teatro dell'assurdo e psicoanalisi, offrendo una riflessione radicale sulla soggettività e sull'origine della coscienza.

THE VILLAGE

MARK BAKER

1993 - INGHILTERRA

15



Narrazione / Temi - The Village propone una narrazione episodica e muta, centrata su un microcosmo rurale isolato, nel quale la coesistenza si trasforma in sorveglianza reciproca. Ogni abitante sembra parte di un sistema sociale compatto e apparentemente tranquillo, ma in realtà abitato da sospetto, conformismo e controllo. La trama segue piccoli frammenti di vita quotidiana che gradualmente rivelano la vera natura del villaggio: un sistema chiuso, che rigetta la diversità e impone una normalizzazione violenta. Il personaggio “anomalo”, che rifiuta le dinamiche collettive, diventa bersaglio del meccanismo espulsivo della comunità.

Estetica visiva e sonora - Lo stile grafico è essenziale e caricaturale, con personaggi dai tratti grotteschi e ambientazioni lineari. Questa scelta rafforza la lettura metaforica e simbolica della vicenda: la semplicità formale lascia spazio a un'ironia visiva amara e tagliente. L'assenza di dialoghi viene compensata da una colonna sonora e un paesaggio sonoro funzionale, che sottolineano lo scorrere del tempo e l'atmosfera crescente di tensione. Ogni suono, ogni silenzio, è carico di significato implicito.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Il villaggio è una metafora distillata della società moderna: la sua struttura chiusa e omologante rappresenta il timore dell'altro e l'intolleranza verso l'individualità. Gli abitanti agiscono come un corpo unico, in cui la differenza è percepita come una minaccia da reprimere. La comunità si trasforma in un meccanismo invisibile di giudizio collettivo e autocensura, dove ogni gesto è sorvegliato. Il personaggio “diverso” rappresenta l'elemento perturbante che fa emergere la natura coercitiva del gruppo.



Tecniche / Approccio sperimentale - Mark Baker impiega una tecnica 2D tradizionale che valorizza la linea e la composizione semplice. L'approccio è rigorosamente autoriale: ogni scena è costruita per esprimere tensione narrativa senza parole, affidandosi al ritmo, al gesto e alla composizione spaziale. Il corto riflette una poetica dell'osservazione sociale, in cui l'animazione funziona come lente d'ingrandimento sulla psicologia collettiva e sulle sue derive.

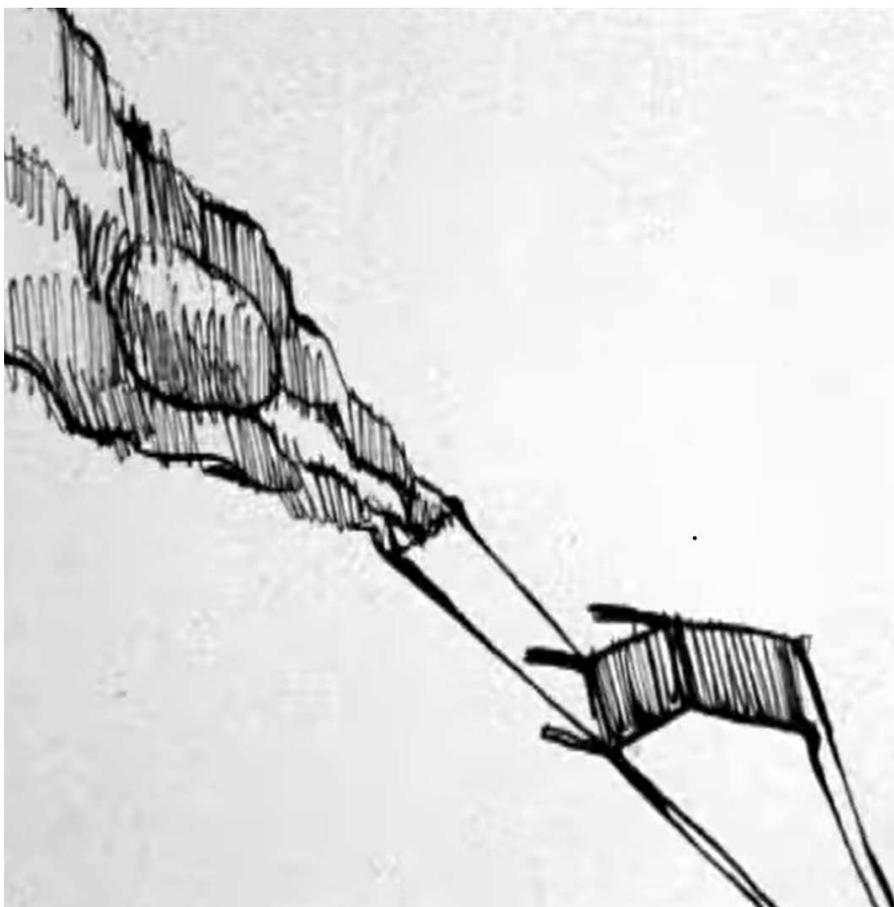
Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Sebbene non esplicitamente concepito per un universo transmediale, *The Village* contiene un concept potenzialmente espandibile: il suo impianto narrativo implicito, il forte potere simbolico e l'ambientazione chiusa lo rendono adattabile a fumetti, installazioni interattive o ambientazioni immersive. La poetica di Baker è riconoscibile: minimalismo grafico al servizio della critica sociale, attenzione per il comportamento umano, e un'ironia sottile che si intreccia a un profondo senso di inquietudine.

CHAIR

HIROSHI MORI

1999 - GIAPPONE

16



Narrazione / Temi - Chair presenta una struttura simbolico-esistenziale che si fonda sull'immagine di un uomo sospeso nel vuoto, aggrappato a una sedia instabile. L'oggetto, unico appiglio tra l'individuo e l'abisso, diventa metafora ambivalente di sopravvivenza e condanna.

Il film non ha dialoghi né sviluppo lineare: è una parabola visiva sulla fragilità dell'identità moderna, sull'illusorietà della stabilità sociale e sull'ansia di perdere ogni punto d'appoggio.

La sedia rappresenta allo stesso tempo lavoro, funzione, ruolo sociale - e trappola, che imprigiona l'individuo in una posizione di stasi e dipendenza.

Estetica visiva e sonora - L'opera è interamente realizzata a mano con penna a inchiostro su carta, e poi ripresa in 16 mm con una cinepresa Oxberry. Il segno grafico è irregolare, tremolante, imperfetto, accentuando il senso di precarietà e instabilità.

Il vuoto bianco dello sfondo diventa un elemento attivo: non è neutro, ma angosciato, assoluto, amplificando l'isolamento del protagonista.

Il film non ha colonna sonora né suoni ambientali, potenziando così il senso di sospensione esistenziale. Il silenzio, assordante, funziona come cornice del vuoto mentale e fisico.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - La sedia è il fulcro simbolico dell'intera opera:

- Oggetto quotidiano e funzionale, ma qui decontestualizzato e trasformato in simbolo di alienazione;
- Emblema di una dipendenza esistenziale: l'uomo si tiene aggrappato a ciò che lo tiene sospeso, ma che non lo salva.



Il cortometraggio si pone in dialogo critico con *A Chairy Tale* (1957) di Norman McLaren, capovolgendone la leggerezza giocosa in una visione drammatica e claustrofobica della stessa relazione uomo-oggetto.

Tecniche / Approccio sperimentale - Mori sceglie una tecnica artigianale e meditativa, lontana dalle estetiche digitali contemporanee. Il tratto irregolare, unito all'assenza di ambientazione e dialoghi, trasforma il film in un'animazione concettuale, dove il gesto stesso del disegnare diventa parte del racconto. La telecamera Oxberry e la pellicola 16 mm non sono semplici strumenti, ma parte di un'estetica consapevole che guarda all'animazione d'autore anni '70 e al linguaggio della grafica sperimentale.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Sebbene *Chair* non sia nato con finalità transmediali, il suo potenziale espressivo lo rende espandibile: le sue immagini essenziali e i temi archetipici si prestano a traduzioni in installazioni performative, opere grafiche, ambienti VR o interventi di net art. La poetica di Hiroshi Mori si iscrive in una linea che fa dell'animazione un atto esistenziale: non narrativa illustrativa, ma gesto simbolico. Il cortometraggio interroga lo spettatore, non per offrirgli risposte, ma per fargli percepire lo sprofondamento nell'incertezza.

FATHER AND DAUGHTER

17

MICHAËL DUDOK DE WIT

2000 - OLANDA



Narrazione / Temi - Il cortometraggio si sviluppa come una narrazione silenziosa e ciclica, incentrata sul tema della perdita, della memoria e dell'amore filiale. Una bambina accompagna il padre al lago, dove lui si allontana in barca e non fa più ritorno. Da quel momento, la sua vita intera diventa un ritorno rituale a quel luogo, in un'attesa che dura tutta la vita. Non ci sono parole, ma ogni gesto, ogni ritorno, ogni passaggio del tempo racconta il dolore dell'assenza e l'inesauribile legame affettivo tra padre e figlia. Il finale - un possibile ricongiungimento, forse nella morte o nel sogno - chiude il cerchio con una poetica sospesa e aperta all'interpretazione.

Estetica visiva e sonora - Lo stile dell'animazione è essenziale, monocromatico, realizzato in tonalità seppia che evocano vecchie fotografie e ricordi sfumati. Le linee sono morbide, i movimenti fluidi ma contenuti, e l'intero paesaggio - fatto di campi, alberi spogli, strade solitarie e un lago sempre uguale - assume il valore di un paesaggio interiore. La musica, composta da Normand Roger, è malinconica e struggente, accompagnando i passaggi temporali come una voce silenziosa. Il silenzio dei dialoghi lascia spazio alla colonna sonora e ai suoni ambientali, che amplificano il senso di solitudine, attesa e dolcezza nostalgica.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Ogni elemento dell'opera è altamente simbolico:

- Il lago è la soglia tra presenza e assenza, tra vita e morte;
- La bicicletta simboleggia il trascorrere del tempo e della vita;
- Le stagioni riflettono i cicli dell'esistenza e dell'età.

La narrazione diventa una meditazione universale sull'elaborazione della



perdita: la figura del padre, pur assente, resta presente come un'ombra affettiva che accompagna l'intero arco vitale della figlia.

Tecniche / Approccio sperimentale - L'approccio tecnico si fonda su una animazione 2D disegnata a mano, con un tratto grafico volutamente ridotto, quasi infantile. L'essenzialità del segno è anche una dichiarazione poetica: ciò che conta non è la precisione mimetica, ma la capacità evocativa. Il ritmo lento, le ellissi temporali e l'uso del silenzio posizionano il film fuori dai codici narrativi tradizionali: l'animazione diventa memoria in movimento, un flusso visivo emozionale più che narrativo.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Pur non pensato come progetto transmediale, *Father and Daughter* contiene una forte potenzialità espansiva: il suo immaginario, fortemente simbolico e archetipico, potrebbe trovare forma in installazioni artistiche, performance silenziose, graphic novel o esperienze VR. Michael Dudok de Wit, anche autore de *La tartaruga rossa* (Studio Ghibli, 2016), ha costruito una poetica autoriale incentrata su emozioni universali, linguaggi silenziosi e spiritualità laica. Il suo cinema è una forma di animazione contemplativa, che lascia lo spettatore libero di trovare un proprio significato.

THE DIARY OF TORTOV RODDLE

18

KUNIO KATO

2003 - GIAPPONE



Narrazione / Temi - The Diary of Tortov Roddle è una raccolta di episodi brevi che compongono un diario di viaggio immaginario, privo di conflitto narrativo e di una progressione causale. Il protagonista, Tortov, viaggia su un animale surreale attraverso paesaggi impossibili, annotando le sue esperienze in un diario mai letto. Ogni tappa non è che un frammento, un'impressione emotiva, una visione che nasce e si dissolve senza spiegazione. La narrazione, frammentaria e contemplativa, esplora temi quali la solitudine, la meraviglia, la memoria, la perdita e il sogno, in una forma che ricorda la scrittura di viaggio o la poesia visiva. Il mondo che Tortov attraversa è uno specchio interno, un paesaggio dell'inconscio.

Estetica visiva e sonora - L'estetica del film è fortemente riconoscibile: uno stile grafico minimale, ispirato alle illustrazioni europee del primo Novecento, con una palette cromatica desaturata (toni freddi, verdi pallidi, beige, grigi) che rinforza l'atmosfera nostalgica e sospesa.

Il tratto ricorda le illustrazioni di Edward Gorey o le composizioni pittoriche di Magritte: visioni surreali e silenziose, in cui ogni elemento visivo respira un tempo rallentato. Il comparto sonoro è essenziale: assenza di dialoghi, musiche rarefatte e suoni ambientali appena percettibili. Questa sottrazione sonora rafforza la sensazione di intimità e di immersione nel pensiero visivo.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Ogni episodio contiene elementi metaforici che rimandano a stati d'animo o riflessioni esistenziali. Una città costruita su una rana, un albero che cresce da un letto, una valigia che contiene una nuvola: ogni immagine evoca una condizione emotiva, un ricordo o una possibilità. Tortov è il simbolo dell'essere umano come



viaggiatore della mente, esploratore di territori immaginari che riflettono la propria interiorità. Il diario, pur muto, è il dispositivo simbolico attraverso cui questi frammenti prendono forma e restano impressi nel tempo. Il mondo surreale diventa così un paesaggio dell'inconscio, in cui tutto è significativo ma nulla è definitivo.

Tecniche / Approccio sperimentale - L'animazione è digitale con tecnica tradizionale, costruita con estrema finezza formale. I movimenti sono lenti, fluidi, privi di accelerazioni o effetti vistosi. L'approccio di Katō è quello di una sospensione del tempo narrativo, che lascia spazio alla contemplazione e alla risonanza interiore. La tecnica visiva privilegia la staticità emotiva, trasformando ogni episodio in un piccolo tableau vivente. L'effetto è quello di un'animazione-pensiero: ogni fotogramma è una riflessione visiva, più che un'azione.

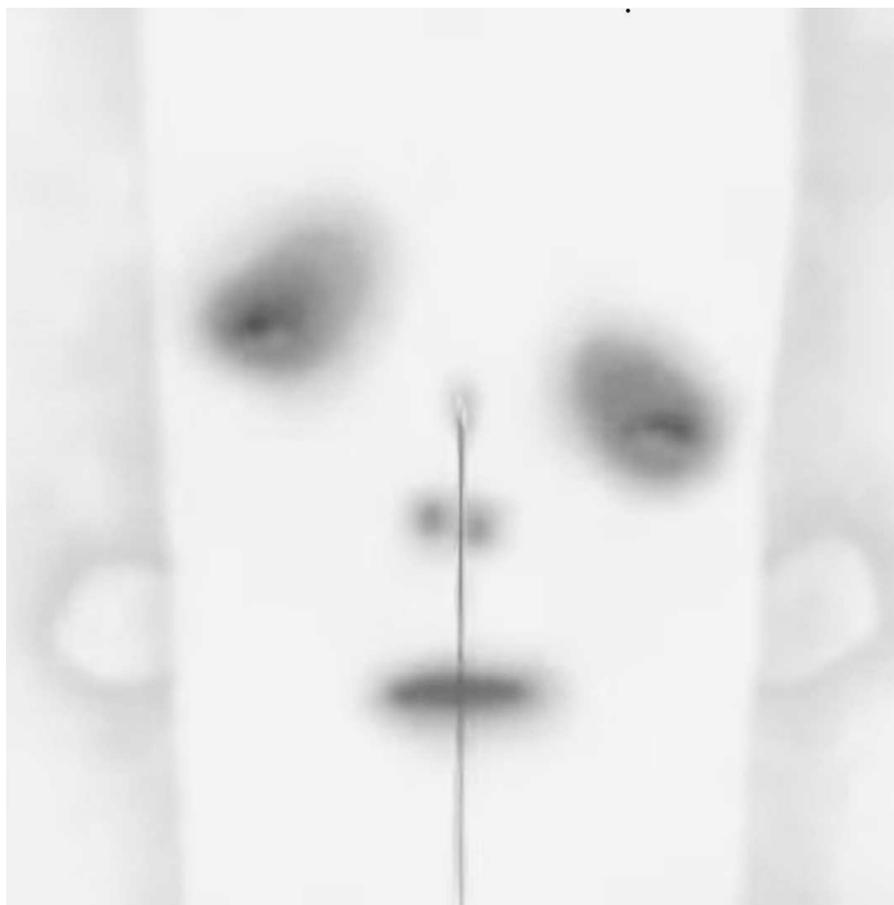
Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Sebbene non sia concepita in ottica transmediale, *The Diary of Tortov Roddle* funziona come uno storyworld espandibile: il mondo suggerito da Katō potrebbe facilmente essere esplorato attraverso graphic novel, libri illustrati, videogiochi contemplativi o installazioni immersive. La poetica dell'autore è coerente con quella delle sue altre opere (*La Maison en Petits Cubes*): una narrazione delicata, intima, visiva, che non cerca una spiegazione ma una risonanza emotiva. Katō costruisce un'animazione poetica, che invita alla sospensione e alla contemplazione. L'opera non impone una lettura, ma genera uno spazio mentale e affettivo, in cui lo spettatore può sostare.

THE THAW

KEI OYAMA

2004 - GIAPPONE

19



Narrazione / Temi - The Thaw si struttura come un racconto interiore, dove l'evento scatenante - la scoperta della morte di un cane da parte di un bambino - innesca un'esplorazione sensoriale e psichica piuttosto che un percorso narrativo lineare. La trama si dissolve presto, trasformandosi in un flusso percettivo dominato dalla consapevolezza della fragilità e della caducità. Il film affronta in modo silenzioso e potente il passaggio traumatico dall'infanzia alla coscienza del disfacimento, al confronto con la morte, alla dissoluzione dell'innocenza. Il protagonista non cresce né supera: scivola lentamente in uno stato di allerta percettiva, dove ogni oggetto sembra in procinto di decomporsi.

Estetica visiva e sonora - L'elemento visivo più significativo è l'uso dominante del bianco, che avvolge tutto: sfondo, ambienti, persino i personaggi. Il tratto è sottile, rarefatto, quasi cancellato. Le ombre sono minime, i dettagli corporei quasi impercettibili. Questo uso del colore suggerisce uno spazio mentale anestetizzato, sospeso, in cui il protagonista si muove come in uno stato di stordimento emotivo. Il bianco, tradizionalmente simbolo di purezza o inizio, qui diventa metafora di vuoto, di gelo interiore, di dissoluzione. Il sonoro è altrettanto minimale, dominato da silenzi interrotti da suoni ovattati o da rumori ambientali appena accennati, che contribuiscono a costruire un'atmosfera sospesa, inquieta e introspettiva.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Il disgelo del titolo (thaw) è metafora di uno scioglimento psichico: non riguarda solo l'ambiente fisico, ma anche la percezione del mondo da parte del bambino. Tutto si deforma, si scioglie,



perde stabilità. Il corpo - umano, animale, oggettuale - è mostrato nella sua fragilità costitutiva, come entità in bilico tra presenza e decomposizione.

Il simbolismo è sottile ma costante: la morte del cane diventa allegoria dell'inevitabilità della perdita; il bianco è metafora della rimozione emotiva; l'incapacità di distinguere ciò che è vivo da ciò che si disfa, la nascita di un'ossessione.

Tecniche / Approccio sperimentale - Dal punto di vista tecnico, l'opera adotta un'animazione digitale sottrattiva, volutamente essenziale. Le linee sono ridotte al minimo, e l'effetto complessivo è quello di un disegno quasi incompiuto, che sembra sfumare mentre lo si guarda.

Questa scelta è coerente con l'intento poetico: restituire un mondo che si dissolve sotto lo sguardo traumatizzato del protagonista. Non c'è decorazione, non c'è spettacolarizzazione: l'animazione è ridotta a pelle, quasi a nervo scoperto. L'approccio è affine, nella sua essenzialità perturbante, a quello di registi come Yamamura o Švankmajer, ma ancora più silenzioso, più meditativo.

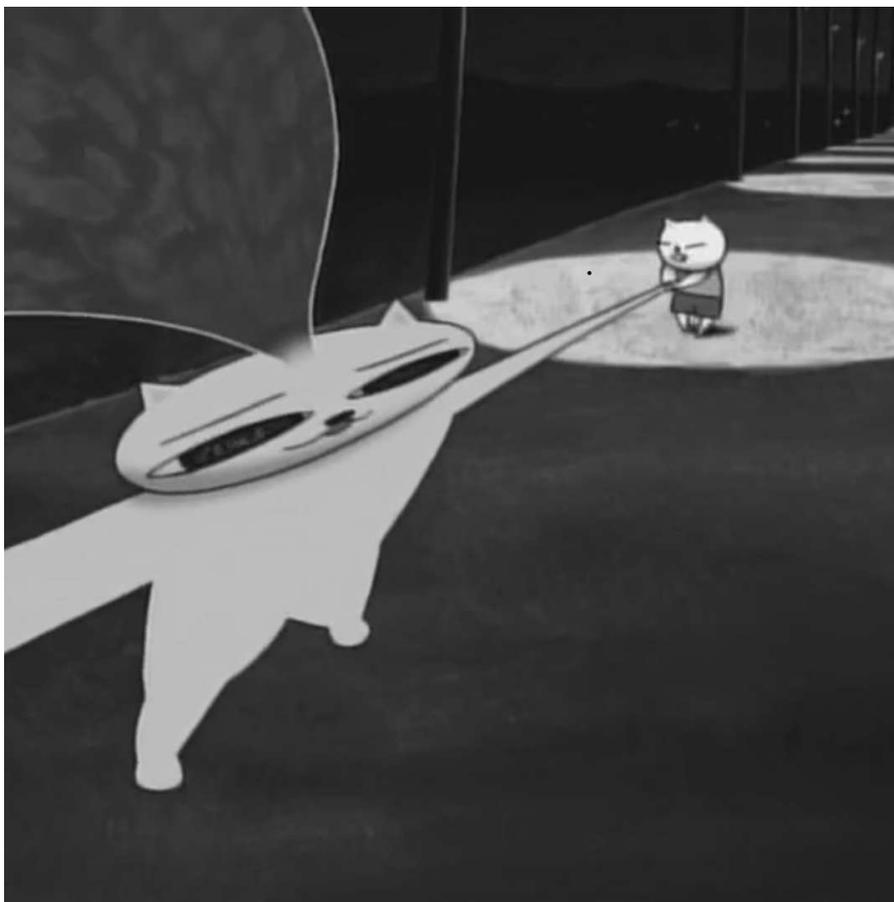
Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Pur non espandendosi in altri media, *The Thaw* suggerisce una poetica potenzialmente transmediale. L'opera si inserisce in una poetica autoriale centrata sull'infanzia come momento fragile, sulla percezione come filtro instabile della realtà, e sull'animazione come strumento per indagare l'interiorità. Brumm realizza un corto che è, prima di tutto, un'esperienza emotiva immersiva, in cui lo spettatore è chiamato non a capire, ma a sentire, riconoscendo nello spaesamento del protagonista una condizione universale.

CAT SOUP

TATSUO SATŌ

2001 - GIAPPONE

20



Narrazione / Temi

Cat Soup si sviluppa secondo una struttura narrativa disarticolata, più vicina a un flusso onirico che a un racconto tradizionale. Il pretesto narrativo — il tentativo del piccolo gatto Nyatta di recuperare l'anima della sorella — serve da motore simbolico, ma non segue una logica causale lineare. Ogni episodio si svolge come una visione autonoma, sospesa nel tempo, in cui la realtà viene deformata e la logica narrativa implode.

I temi centrali si muovono attorno alla dualità vita/morte, all'identità frammentata, alla dissoluzione dell'io. Il viaggio diventa metafora di passaggi liminali: tra esistenza e assenza, tra lucidità e inconscio, tra l'essere e il diventare altro.

Estetica visiva e sonora - L'estetica di Cat Soup si fonda su un contrasto disturbante: da un lato uno stile visivo infantile, fatto di personaggi tondeggianti, linee pulite e colori tenui; dall'altro, contenuti estremi e perturbanti, come mutilazioni, malattie, estinzioni e decomposizioni.

Il sonoro segue lo stesso principio: l'assenza di dialoghi e l'uso di effetti ambientali stranianti, rumori ovattati o silenzi improvvisi amplificano l'alienazione dello spettatore. La regia lavora per evocare piuttosto che spiegare, utilizzando la componente audiovisiva come veicolo emotivo più che narrativo.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - L'intero film è strutturato come una serie di allegorie visive che si aprono a interpretazioni multiple. Il taglio dell'anima, il mare che si prosciuga, l'annegamento, la dissoluzione finale: ogni scena contiene un potenziale simbolico che rimanda a stati psicologici,



spirituali o esistenziali.

L'approccio è tipico di un simbolismo post-surrealista, dove il nonsense e l'onirico si fondono per costruire un linguaggio visivo che riflette l'inconscio collettivo. L'allegoria non è mai didascalica, ma lasciata in sospensione, come un sogno a cui si cerca di dare senso al risveglio.

Tecniche / Approccio sperimentale - Lo stile di animazione, curato dallo studio J.C.Staff, si distingue per la fluidità delle trasformazioni e la giustapposizione di registri visivi discordanti. L'assenza di una colonna verbale e l'uso di uno storyboard non convenzionale permettono una narrazione fondata sull'associazione visiva piuttosto che sulla coerenza cronologica.

Il montaggio utilizza tagli rapidi, deformazioni improvvise e loop visivi che rendono l'esperienza visiva frammentata, disturbante, ipnotica.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Cat Soup nasce dall'universo incompiuto della mangaka Nekojiru (Nekojiru Gekijō), e mantiene un forte legame con la poetica dell'artista: cinismo infantile, visioni grottesche, dolore trattato con distacco. Nonostante non sia concepito come opera transmediale, il corto si presta a espansioni in altri formati — fumetto, arte contemporanea, installazione — grazie alla forza simbolica del suo immaginario.

Satō riprende lo spirito dell'opera originale, ma lo spinge verso una riflessione meta-esistenziale, in cui l'animazione non è solo racconto ma esperienza viscerale e disorientante.

FRANZ KAFKA'S A COUNTRY DOCTOR

21

YAMAMURA KOJI

2007 - GIAPPONE



Narrazione / Temi - A Country Doctor mette in scena una narrazione frammentata e visionaria, coerente con l'universo letterario kafkiano da cui è tratto. La trama è ridotta a una sequenza di episodi illogici: un medico viene improvvisamente trasportato da cavalli sovranaturali al capezzale di un paziente e finisce intrappolato in un rituale collettivo di colpa e umiliazione. Il tema dominante è il fallimento: del ruolo, del dovere, dell'identità. Il protagonista incarna l'uomo moderno investito di una funzione sociale — quella della cura — ma del tutto impotente di fronte al dolore e all'assurdo. La colpa non è giustificata, è solo ineluttabile. La narrazione si apre con un'urgenza e si chiude nel vuoto, in un eterno ritorno al punto di partenza.

Estetica visiva e sonora - L'intero film è animato a mano in uno stile espressionista, fluttuante, profondamente instabile. Le figure si contorcono, si sciolgono, si fondono con l'ambiente. Il tratto liquido e deformante rispecchia la labilità mentale e percettiva del protagonista. Non vi è coerenza spaziale: la casa, il corpo del paziente, il paesaggio innevato sono tutti elementi visivi mobili, cangianti. Il sonoro contribuisce all'inquietudine: la voce narrante è greve e monotona, sovrapposta a effetti ambientali dissonanti e privi di armonia, che alimentano una costante sensazione di minaccia e disorientamento.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Ogni elemento visivo è carico di significati allegorici: i cavalli rappresentano l'irrazionale che trascina il medico fuori dalla realtà, la stanza del malato si trasforma in un teatro del giudizio, il letto diventa una gabbia simbolica. L'opera non vuole spiegare



ma evocare: il nonsense kafkiano viene tradotto in un flusso di immagini dove il tempo è compresso, i ruoli si sfaldano, e ogni oggetto o gesto assume un valore rituale. La trasformazione è continua e inquietante, costruendo un linguaggio simbolico che parla di impotenza, dovere distorto e condanna esistenziale.

Tecniche / Approccio sperimentale - Yamamura utilizza un'animazione disegnata a mano libera, senza contorni definiti né coerenza prospettica. Il montaggio non segue una logica lineare ma psichica: scene che si susseguono per associazione emotiva o simbolica piuttosto che per causa-effetto. L'effetto è quello di un sogno disturbante — o un incubo — dove la percezione interna domina sulla logica narrativa. L'animazione diventa strumento per riprodurre la confusione mentale del protagonista e rendere visibile ciò che normalmente è invisibile: la crisi interiore, il fallimento sociale, la fragilità dell'identità.

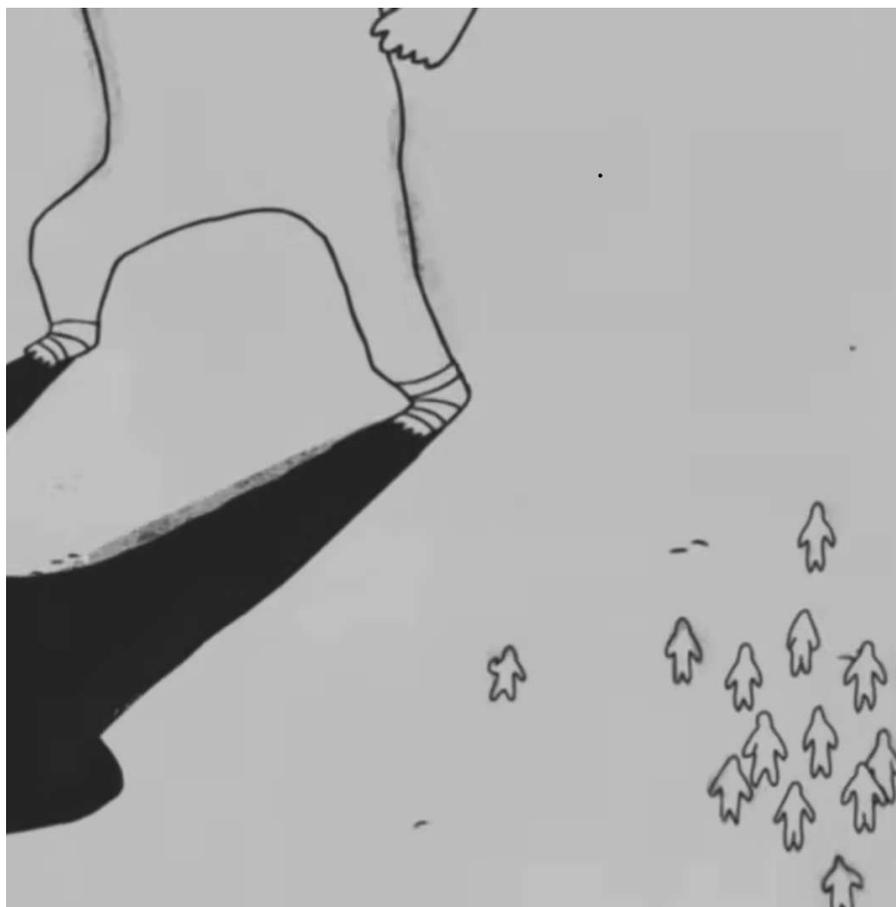
Dimensione transmediale / Poetica d'autore - A Country Doctor non si limita ad adattare Kafka: Yamamura riscrive il racconto nel linguaggio dell'animazione, facendo del mezzo visivo un'estensione del testo letterario. Non c'è illustrazione, ma una trasfigurazione audiovisiva. L'autore prosegue nella sua poetica fatta di metamorfosi, tempo instabile e introspezione psicologica, coerente con le sue altre opere. Il film si configura così come un esempio di narrazione transmediale profonda, dove l'adattamento diventa creazione autonoma. È Kafka filtrato attraverso il disegno, il suono e il sogno.

UMBRA

MALCOLM SUTHERLAND

2010 - CANADA

22



Narrazione / Temi - Umbra rinuncia alla narrazione convenzionale, preferendo una struttura esplorativa e contemplativa. Il protagonista — una figura solitaria e ambigua — si muove attraverso un paesaggio mutevole e non codificabile, come guidato da un impulso interno più che da un obiettivo esterno. Il titolo, che in latino significa “ombra”, suggerisce una discesa in una parte nascosta della coscienza o dell’identità. Il tema centrale è quello dell’introspezione: un viaggio iniziatico dentro uno spazio psichico e archetipico, che affronta i concetti di memoria, trasformazione e ritorno.

Estetica visiva e sonora - Lo stile grafico di Umbra si distingue per il suo minimalismo organico: linee essenziali, movimenti fluidi, colori spenti e trasformazioni continue. Le figure emergono e scompaiono in modo graduale, evitando il montaggio netto in favore di transizioni per metamorfosi. Gli ambienti sembrano respirare, evocando la sensazione di un mondo vivo, quasi vegetale. L’aspetto sonoro è altrettanto calibrato: una traccia ambientale sintetica accompagna l’intera azione, immergendo lo spettatore in una dimensione ipnotica e atemporale. L’assenza di dialoghi amplifica la concentrazione sul movimento, sulla texture e sul ritmo interno dell’opera.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Sutherland costruisce una narrazione simbolica basata su un linguaggio visivo essenziale. L’“ombra” può essere letta come metafora dell’inconscio junghiano o come rappresentazione di una zona liminale tra il sé e l’altro. Le trasformazioni continue alludono a uno stato di identità fluida e mutevole, dove non vi è stabilità ma costante divenire. Ogni ambiente attraversato dal protagonista è una soglia, ogni forma che incontra è un possibile riflesso interiore. Il silenzio e la lentezza raffor-



zano il potere evocativo dell'opera, lasciando che il simbolismo emerga in modo implicito, senza mai cristallizzarsi in un significato univoco.

Tecniche / Approccio sperimentale - Dal punto di vista tecnico, Umbra è realizzato con animazione digitale 2D, ma conserva una qualità artigianale nel tratto e nella composizione. Il film rifiuta la linearità narrativa in favore di un tempo ciclico e immersivo. La metamorfosi diventa qui dispositivo estetico e concettuale: ogni elemento visivo nasce da quello precedente, generando una continuità organica che riflette i processi mentali o onirici. L'approccio è coerente con una tradizione sperimentale legata al National Film Board of Canada, che ha storicamente promosso un'animazione più meditativa che narrativa.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Sebbene Umbra non sia parte di un progetto esplicitamente transmediale, l'esperienza percettiva che propone si apre a una fruizione personale e sensoriale, posizionandosi al confine tra animazione, arte video e esperienza meditativa. Malcolm Sutherland si muove in una poetica dell'essenziale: sottrae la parola, la trama e il dettaglio per lasciare spazio alla suggestione e al simbolico. La sua animazione non racconta, ma propone un viaggio esperienziale in cui lo spettatore è co-autore dell'interpretazione. L'opera si configura così come spazio liminale di riflessione visiva, dove l'animazione diventa mezzo per esplorare lo spazio interiore.

TAKUTO KATAYAMA

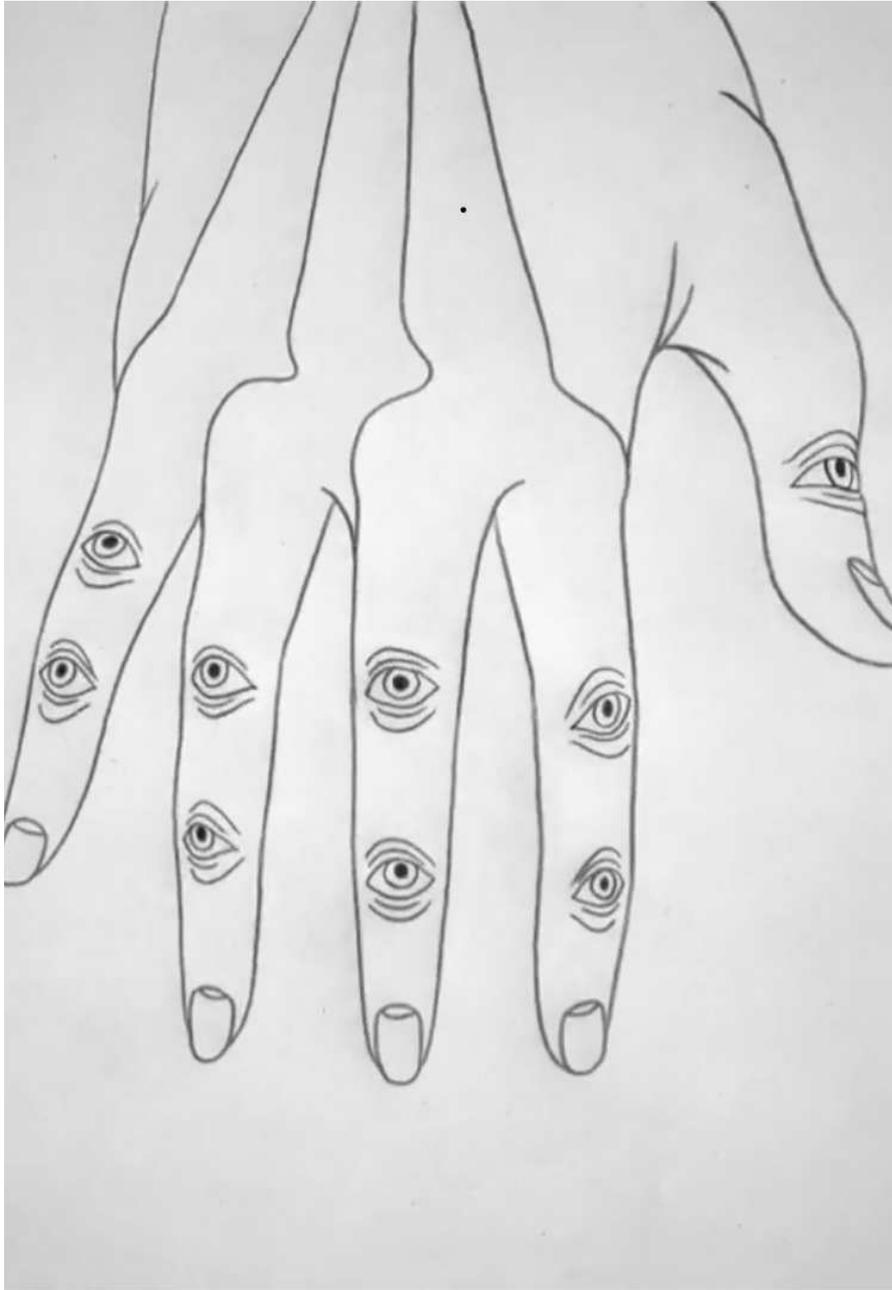
2012 - GIAPPONE



Narrazione / Temi - L'opera si distanzia deliberatamente da ogni forma narrativa convenzionale. Non vi sono personaggi, ambienti o progressione drammatica: il cortometraggio si configura come un flusso continuo di trasformazioni visive, dove la metamorfosi è il fulcro concettuale e strutturale. Ogni forma nasce, muta e si dissolve, senza che esista un punto di partenza o di arrivo. Il tema centrale diventa dunque l'instabilità della forma e l'impossibilità di fissare l'identità: la "dissimilazione" non è occultamento, ma smascheramento del concetto stesso di forma stabile.

Estetica visiva e sonora - L'animazione si sviluppa in una grafica essenziale, quasi ascetica: linee semplici, geometrie minimali, contrasti netti tra pieno e vuoto, spesso in bianco e nero. L'uso del colore — se presente — è ridotto, e funzionale all'amplificazione del ritmo interno delle immagini. Non vi sono elementi figurativi riconoscibili, ma piuttosto campi visivi in costante mutazione. Il suono, se impiegato, accompagna la dinamica visiva senza mai imporsi, creando un ambiente ipnotico e sospeso.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Sebbene l'opera non utilizzi simboli in senso classico, è possibile leggere la sequenza delle trasformazioni come un'allegoria dell'impermanenza. Il cortometraggio richiama tanto le teorie occidentali dell'astrazione quanto la visione orientale del "vuoto attivo" (ma) e del ciclo naturale di apparizione e dissoluzione. Le forme, mutevoli e



cangianti, diventano simboli di un'identità che si costruisce e si distrugge in tempo reale, ponendo l'attenzione sull'essere come processo e non come stato.

Tecniche / Approccio sperimentale - Katayama adotta un approccio sperimentale puro: l'animazione diventa terreno di indagine formale. Non vi è intento rappresentativo, ma un'esplorazione del linguaggio animato come fenomeno in sé. Le trasformazioni sono continue, non lineari, e generano senso solo attraverso la loro successione. In questo senso, l'opera si avvicina alla musica contemporanea, dove la variazione ritmica e la ricorsività costituiscono la base della struttura interna.

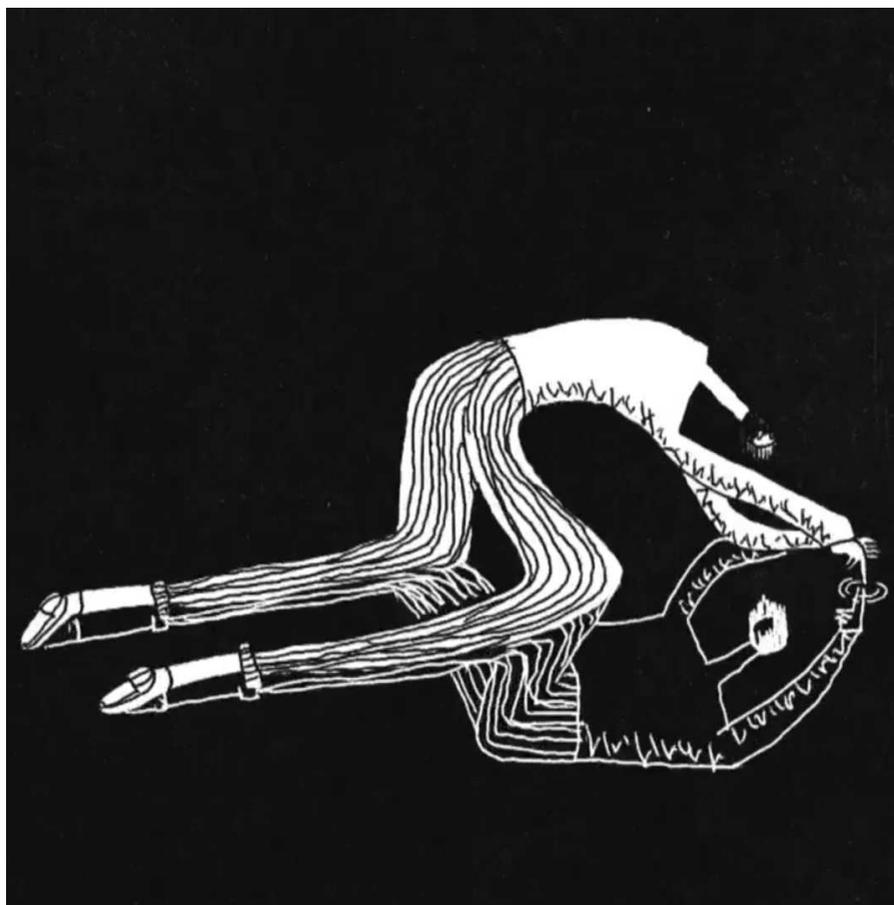
Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Anche se non fa parte di un universo transmediale esplicito, la dissimilazione visiva si inserisce nel panorama più ampio dell'arte concettuale e dell'animazione sperimentale. L'opera non propone una storia, ma un'esperienza percettiva. La poetica di Katayama si definisce nella scelta di abbandonare ogni riferimento realistico o psicologico, per indagare la materia del movimento e del segno. Si tratta di una poetica del processo, dove ciò che conta non è ciò che accade, ma il fatto che accada in modo continuo e mai uguale.

NOT ABOUT US

MICHAEL FREL

2012 - SVIZZERA

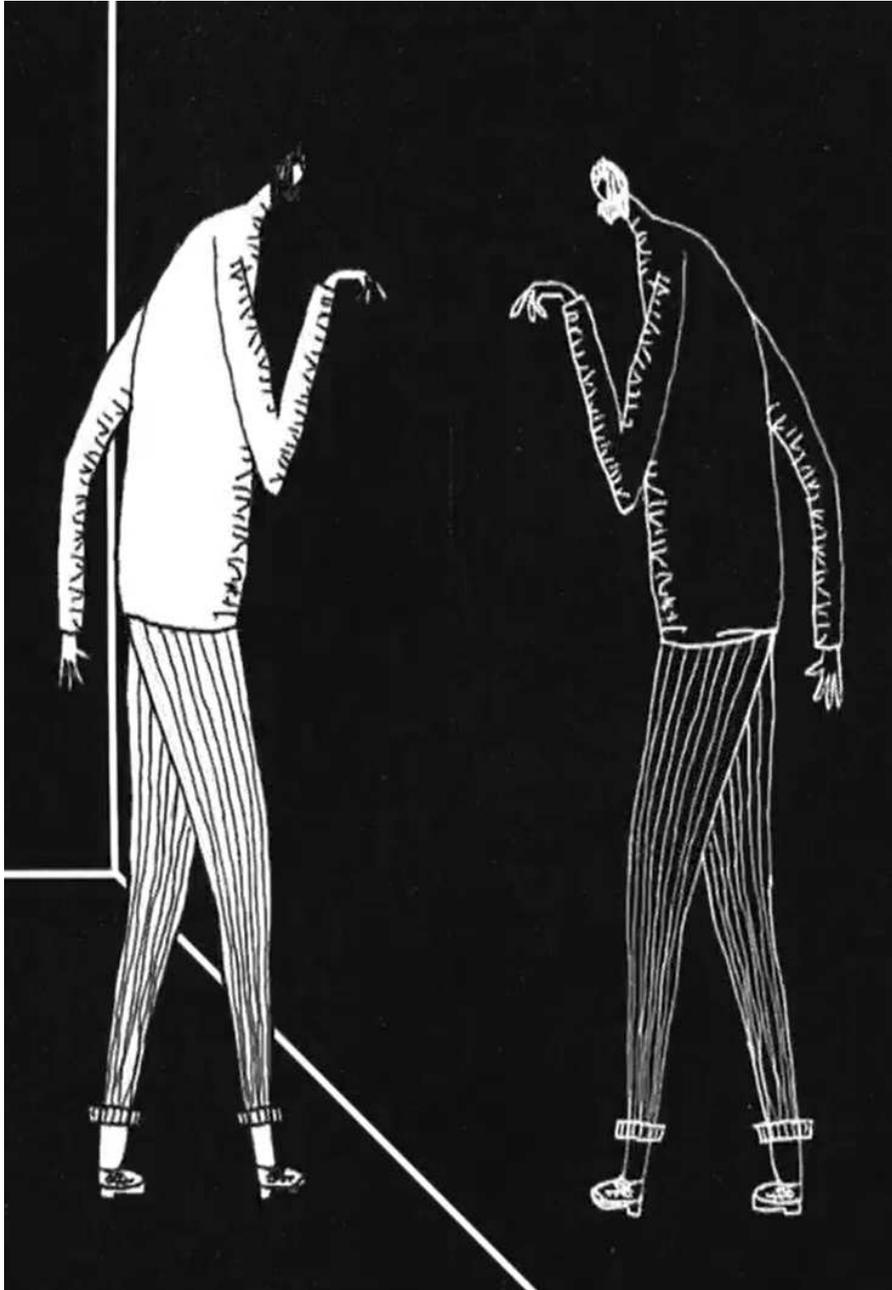
24



Narrazione / Temi - Not About Us mette in scena una relazione senza parole tra due figure stilizzate, all'interno di spazi chiusi e astratti. Non c'è trama in senso tradizionale: la narrazione si affida interamente a gesti minimi, movimenti, avvicinamenti e separazioni. L'interazione tra i due personaggi diventa una riflessione simbolica sui temi dell'identità, del desiderio, della distanza emotiva e della simmetria relazionale. Il film esplora in forma astratta la dialettica tra "io" e "altro", tra unità e frammentazione, senza fornire un contesto o una risoluzione.

Estetica visiva e sonora - Il film si sviluppa in bianco e nero, con un tratto essenziale e geometrico. Lo spazio scenico è ridotto a stanze schematiche, superfici riflettenti e ombre, costruite con pochi elementi grafici. L'animazione minimalista accentua l'ambiguità dei personaggi, che appaiono come presenze neutre ma fortemente cariche emotivamente. La colonna sonora è quasi assente, fatta di suoni ambientali minimali, senza musica né dialoghi: il silenzio diventa parte integrante del racconto, amplificando l'effetto di sospensione e introspezione.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Ogni elemento visivo assume un significato simbolico: le stanze rappresentano stati mentali, le ombre evocano il concetto freudiano di "perturbante" (Unheimlich), i riflessi suggeriscono la frammentazione dell'identità. Le interazioni tra i due personaggi sono allegorie visive di legami interpersonali, dove l'altro è al tempo stesso specchio, ostacolo e proiezione. Il film lavora su un registro allegorico costante, in cui lo spazio si trasforma in mappa della psiche e i movimenti diventano linguaggio emotivo.



Tecniche / Approccio sperimentale - L'animazione è realizzata con tecniche digitali 2D che imitano il disegno vettoriale. Lo stile è deliberatamente spoglio, quasi ascetico, per concentrare l'attenzione sulla dinamica relazionale e sulla composizione spaziale. Frei imposta una grammatica visiva fatta di pochi segni, ma carichi di significato. L'approccio è sperimentale nel senso che decostruisce la narrazione tradizionale e rifiuta la spettacolarità in favore della riflessione formale. Non si tratta tanto di un film quanto di un esperimento percettivo.

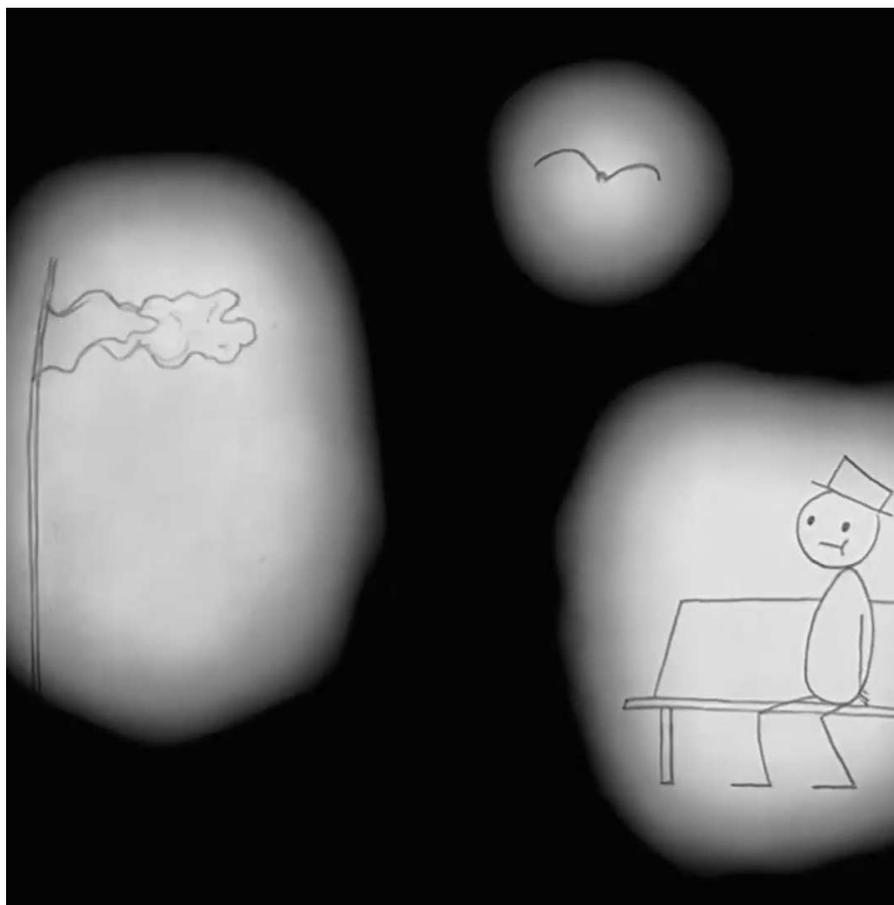
Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Pur non essendo esplicitamente parte di un progetto transmediale, *Not About Us* si iscrive in una poetica concettuale che supera il singolo medium. Frei concepisce l'animazione come spazio mentale e comunicazione simbolica. Il coinvolgimento dello spettatore è attivo: il significato non è dato, ma costruito attraverso l'interpretazione. L'opera riflette una poetica del vuoto e della relazione interrotta, in linea con altre produzioni dell'autore, che si muovono tra astrazione visiva e psicologia sottintesa.

IT'S SUCH A BEAUTIFUL DAY

DON HERTZFELDT

2012 - STATI UNITI

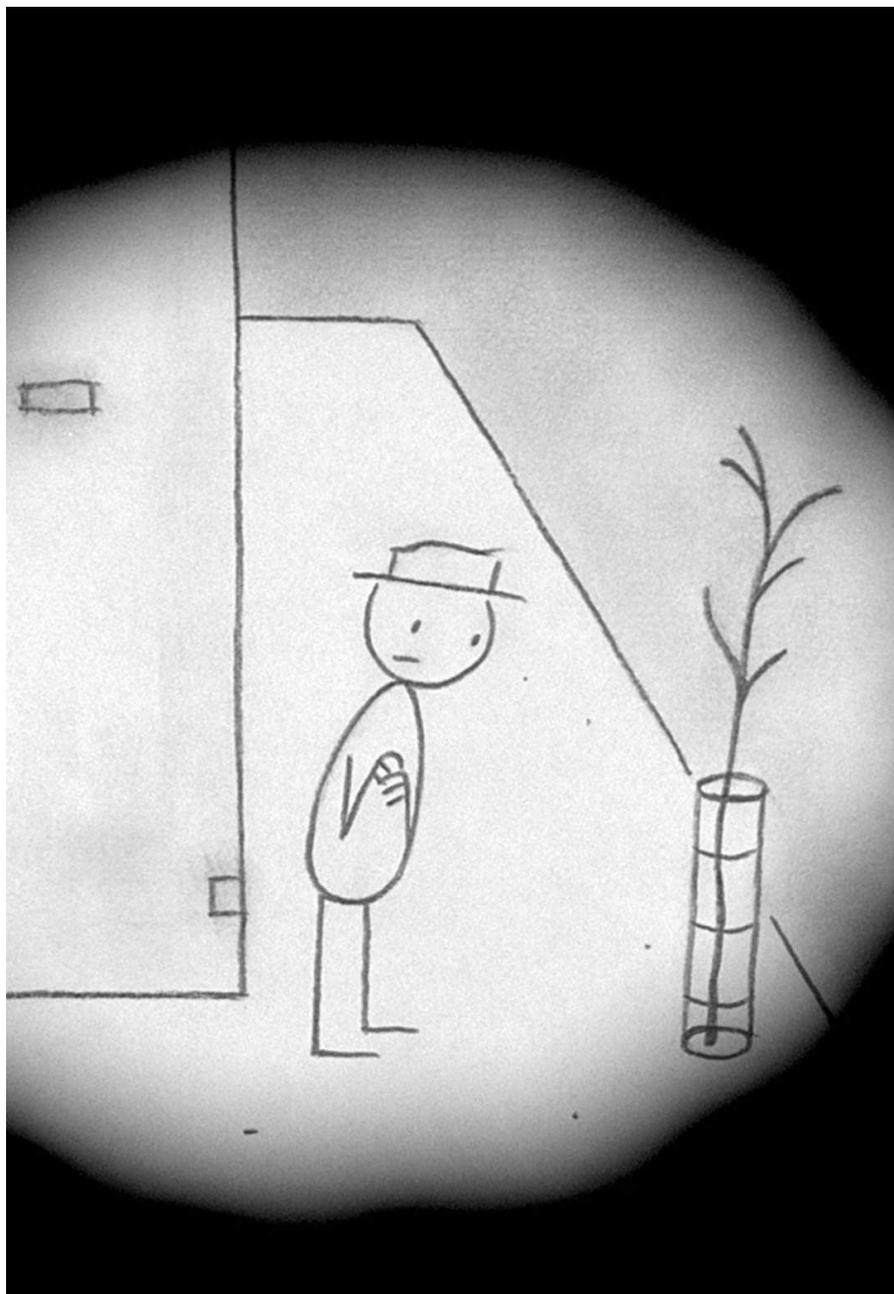
25



Narrazione / Temi - La storia segue Bill, un uomo che affronta il disfacimento della propria mente a causa di una malattia degenerativa. La narrazione non è lineare: si compone di frammenti di memoria, allucinazioni, pensieri intrusivi e sogni. I temi centrali sono la dissoluzione del sé, la perdita della memoria, la paura della morte e il tentativo disperato di trovare un senso all'esistenza. Attraverso la progressiva frantumazione della coscienza, Hertzfeldt racconta una parabola esistenziale che abbraccia la fragilità della mente e la grandezza dell'universo interiore.

Estetica visiva e sonora - Lo stile visivo è minimalista, fatto di disegni a bastoncino in bianco e nero, spesso incorniciati da margini scuri che comprimono lo spazio d'azione. La composizione è frammentaria: più finestre visive appaiono e scompaiono sullo schermo, come flash mnemonici o schegge di pensiero. A tratti emergono inserti fotografici, colori saturi, distorsioni ottiche. L'audio alterna silenzi, suoni ambientali disturbanti e una voce narrante piatta, impersonale ma carica di pathos. Tutto contribuisce a evocare un'atmosfera di isolamento percettivo, spaesamento e malinconia cosmica.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Il declino cognitivo di Bill è metafora della condizione umana. Le immagini che si dissolvono e si sovrappongono rappresentano la perdita dei confini tra realtà e immaginazione. La malattia mentale diventa allegoria dell'impermanenza, della fragilità dell'identità e della disgregazione del tempo. La voce narrante — quasi clinica — assume un ruolo poetico, mentre l'universo visivo frammentato riflette l'impossibilità di raccontare in modo unitario ciò che per natura è rotto: la mente, la



memoria, la vita.

Tecniche / Approccio sperimentale - Hertzfeldt mescola tecniche tradizionali e sperimentali: disegni su carta, effetti ottici realizzati in camera, animazione analogica e digitale, editing sincopato. Il film è un collage audiovisivo che rompe ogni convenzione narrativa, privilegiando la soggettività percettiva. I frammenti visivi sono scanditi da un ritmo mentale più che cronologico, e spesso l'immagine viene decomposta in modo da mimare il funzionamento alterato del pensiero. Il risultato è una narrazione psicotica, immersiva e toccante.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - *It's Such a Beautiful Day* non è solo un film: è una riflessione esistenziale in forma animata. Hertzfeldt, con la sua estetica lo-fi e la narrazione intima, ha creato una poetica unica: minimale nella forma, abissale nei contenuti. L'opera sfida i confini tra animazione, filosofia e terapia, e si inserisce in una tradizione di cinema sperimentale che fa dell'animazione un mezzo per interrogare la condizione umana. È un film che non racconta una storia, ma un'esperienza interiore.

THE EDGE

26

PIOTR KABAT

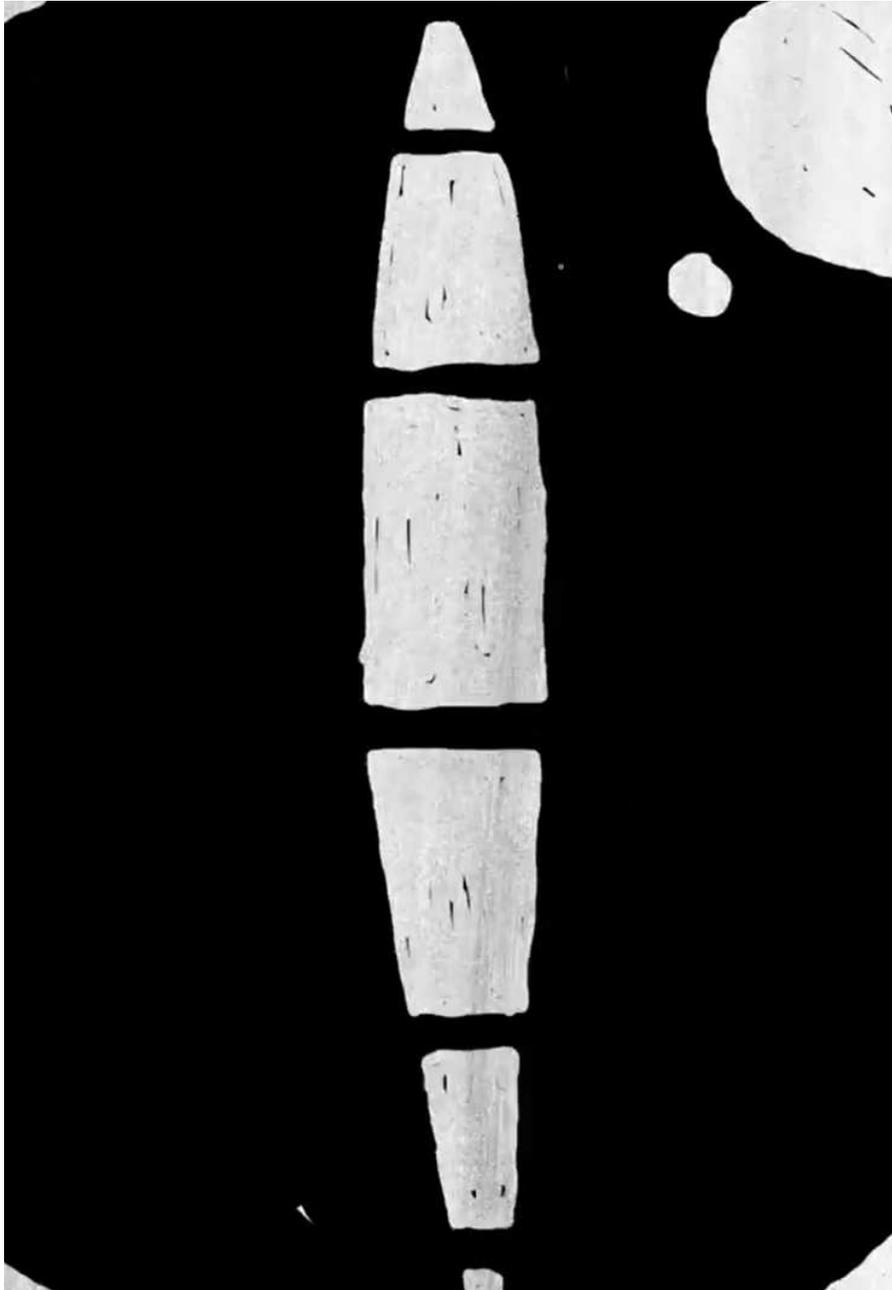
2013 - POLONIA



Narrazione / Temi - The Edge è costruito attorno alla lettura integrale della celebre “High Watermark Speech” di Hunter S. Thompson, icona del giornalismo gonzo. Non c'è una narrazione tradizionale, ma una riflessione a posteriori, disillusa, sull'apice e il fallimento del sogno americano degli anni Sessanta. Il protagonista non è un personaggio, ma un'epoca: una generazione che ha creduto nella rivoluzione culturale e che ne osserva il crollo. La voce narrante — neutra, grave — constata il disincanto. Il tema dominante è la dissoluzione di un'utopia e la consapevolezza di aver vissuto il suo tramonto.

Estetica visiva e sonora - L'opera è realizzata con animazione digitale che emula l'inchiostro su carta: linee nervose, tratto incostante, texture graffianti. Il bianco e nero domina l'intero film, accentuando il senso di vuoto e di corruzione. Vivamente, si avvicina all'estetica della stampa underground e delle fanzine psichedeliche. Il montaggio è ritmato, spezzato, fatto di sovrapposizioni e dissolvenze che mimano un collasso visivo. La colonna sonora è sostituita dalla voce fuori campo, il cui tono rassegnato contrasta con la violenza espressiva delle immagini. La sincronia tra suono e immagine non è illustrativa, ma emotiva: amplifica l'angoscia del testo.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Ogni figura animata — volti distorti, corpi scomposti, paesaggi astratti — diventa allegoria della caduta ideale. L'inchiostro che cola, le immagini che si disgregano, sono metafora visiva della disillusione. La voce narra la fine di un'epoca, e l'animazione ne rende il crollo percettivo. Il tratto che si consuma evoca la corrosione dell'immaginario collettivo. L'intero film diventa un elogio funebre per la speranza



politica e culturale, espresso attraverso un linguaggio grafico che riflette la frantumazione di senso.

Tecniche / Approccio sperimentale - Kabat utilizza un'animazione digitale 2D che simula il disegno analogico. La scelta di mantenere irregolarità, imperfezioni, sbavature, è estetica e politica: rifiuta la levigatezza dell'animazione mainstream. L'assenza di sequenze narrative e la costruzione per suggestioni visive rende l'opera simile a un saggio visivo. Le immagini non accompagnano la parola: la trasformano. Non c'è illustratività, ma interpretazione, in un'ottica espressiva vicina al videoclip sperimentale o alla videoarte.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - The Edge è un'opera di confine, sia per tematiche che per forma. Kabat costruisce un'animazione che agisce come strumento critico e poetico. Il cortometraggio traduce il pensiero di Thompson attraverso una grammatica visiva frammentaria e nervosa, realizzando una narrazione che non solo racconta la delusione, ma la fa vivere allo spettatore. È un esempio di come l'animazione possa fondersi con il linguaggio letterario e diventare un dispositivo politico, dove ogni tratto è un gesto di protesta.

FLUFFY'S THIRD EYE

VEWN

2017 - STATI UNITI

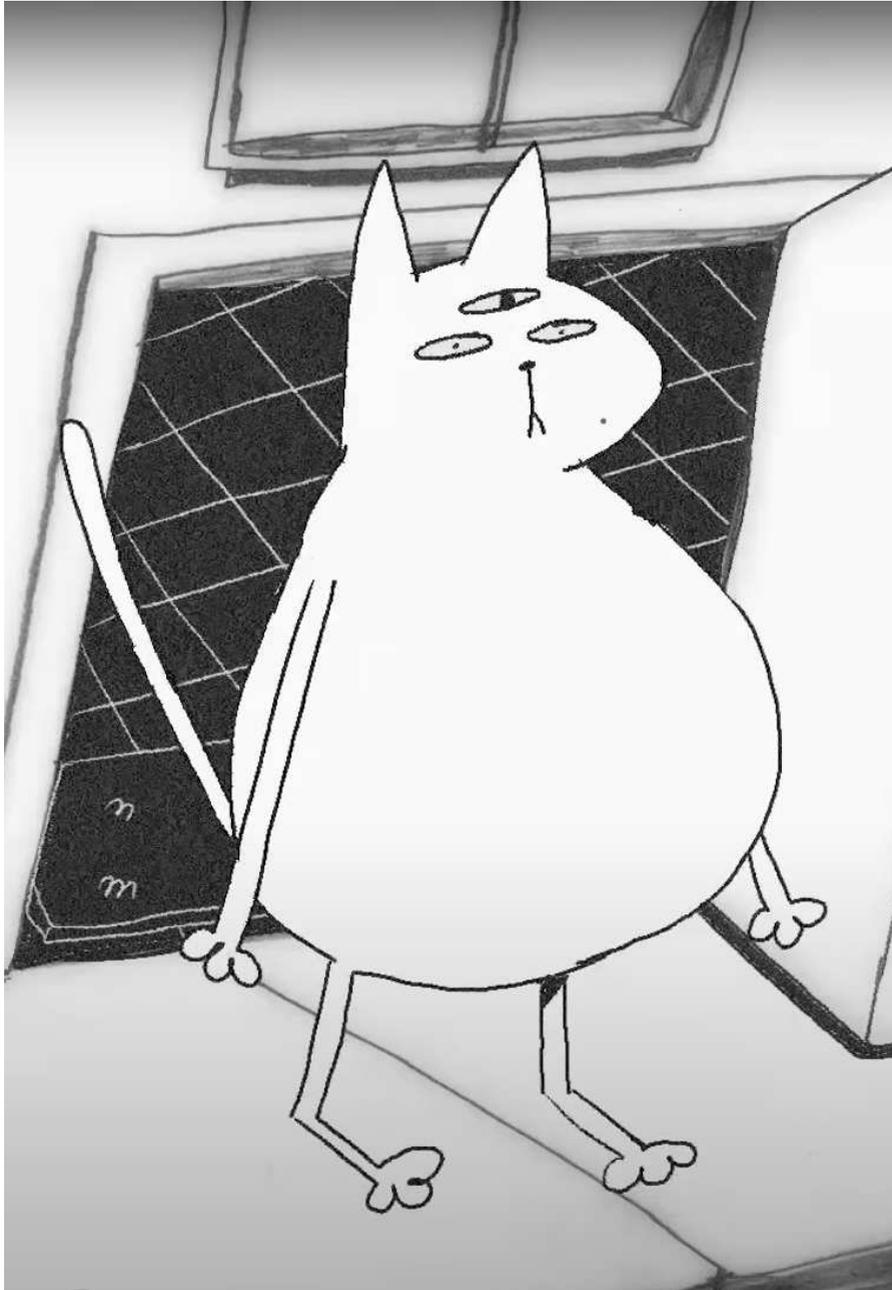
27



Narrazione / Temi - Fluffy's Third Eye è un cortometraggio d'animazione firmato da Vewn (Veronica Winters), artista e regista americana nota per il suo stile visivo psichedelico e dissacrante. In questo lavoro, l'autrice esplora la fragilità dell'identità contemporanea attraverso una narrazione che unisce introspezione spirituale, disagio mentale e critica alla cultura del self-improvement. Il protagonista, Fluffy, un gatto antropomorfo tormentato, si sottopone a una procedura mistica per "aprire il terzo occhio", nella speranza di accedere a un livello superiore di coscienza.

Il racconto segue un percorso apparentemente iniziatico, ma ben presto si trasforma in un incubo allucinatorio. L'illuminazione promessa non conduce a una maggiore comprensione, bensì a una frattura irreparabile nella percezione della realtà. Il cortometraggio mette così in discussione l'ideologia del risveglio spirituale come soluzione ai mali dell'esistenza, mostrando come la ricerca ossessiva di senso possa condurre all'annichilimento dell'io. Fluffy, travolto dalle visioni, tenta invano di tornare alla "normalità", ma scopre che l'esperienza ha già dissolto ogni possibilità di regressione.

Estetica visiva e sonora - Esteticamente, Fluffy's Third Eye si caratterizza per l'uso di colori violenti, prospettive deformate, animazioni fluide e disturbanti. La costruzione visiva richiama l'immaginario lisergico, ma è attraversata da un senso di inquietudine costante. L'estetica, volutamente "dissonante", diventa linguaggio narrativo, strumento per restituire l'instabilità psichica e percettiva del protagonista. Il montaggio sincopato, unito a una colonna sonora spiazzante e a tratti ossessiva, contribuisce



a creare un'esperienza sensoriale immersiva e destabilizzante. Lo stile richiama tanto l'animazione underground quanto le suggestioni di internet culture e meme culture distorta.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - L'apertura del "terzo occhio" — simbolo di consapevolezza spirituale e accesso a una realtà superiore — viene qui rovesciata in chiave tragica: non come conquista, ma come perdita di coerenza e identità. L'intero film è una critica al mito contemporaneo della trascendenza individuale come risposta immediata a traumi psichici profondi. L'autolesionismo finale del protagonista diventa gesto estremo di rifiuto del cambiamento irreversibile. Fluffy cerca disperatamente di tornare a uno stato originario, ma il cortometraggio suggerisce che non esiste ritorno possibile dall'alterazione percettiva.

Tecniche / Approccio sperimentale - Vewn utilizza tecniche digitali per creare uno stile animato altamente riconoscibile, che combina semplicità di disegno con fluidità ipnotica e deformazioni continue. L'animazione digitale le consente di sperimentare con morphing visivo, dissolvenze liquide, mutazioni corporee che si riflettono nei processi psichici del personaggio. La libertà formale è funzionale all'immersione nell'inconscio.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - L'opera si colloca all'interno di una poetica coerente di Vewn, che nei suoi corti esplora le ansie dell'età digitale, la solitudine post-identitaria e le derive spirituali come fuga. Questo è un esempio di animazione post-web: breve, virale, ma capace di aprire spazi interpretativi e filosofici profondi. Non cerca soluzioni, ma mette in scena con coraggio la paura del vuoto che può seguire una trasformazione.

MAJESTIC WILDERNESS

28

ELENOR KOPKA

2018 - GERMANIA



Narrazione / Temi - Majestic Wilderness si presenta come un viaggio simbolico e non-lineare all'interno di un paesaggio naturale permeato da presenze arcane. La narrazione, priva di parole e di una trama convenzionale, si affida completamente all'immaginario visivo per evocare un sentimento ambivalente nei confronti della natura: un luogo di mistero e alterità, abitato da entità che sfuggono alla comprensione razionale. Il cortometraggio invita a un'esperienza immersiva e contemplativa, in cui il tempo si dilata e la percezione si modifica. Il mondo descritto da Kopka è profondamente animista: ogni elemento naturale può contenere una coscienza o uno spirito. Il confine tra vivente e non-vivente, tra umano e altro-da-umano, si sfuma progressivamente, generando un senso di spaesamento e meraviglia.

Estetica visiva e sonora - Il tratto distintivo dell'opera è il suo bianco e nero materico, animato con texture granulose e grezze, che conferiscono un carattere fisico alle immagini. Questo stile richiama tanto l'estetica del manga alternativo quanto quella del cinema d'animazione sperimentale europeo. I rari ma intensi inserti di colore — tonalità pastello improvvise e saturissime — producono un effetto straniante, segnando passaggi emotivi e mutazioni percettive nel racconto.

Il comparto sonoro, costruito su rumori ambientali, sussurri elettronici e loop ipnotici, accompagna la visione in modo discreto ma costante, rafforzando l'effetto immersivo e trasformando la visione in un'esperienza sensoriale totalizzante.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - La scelta di inserire creature ispirate



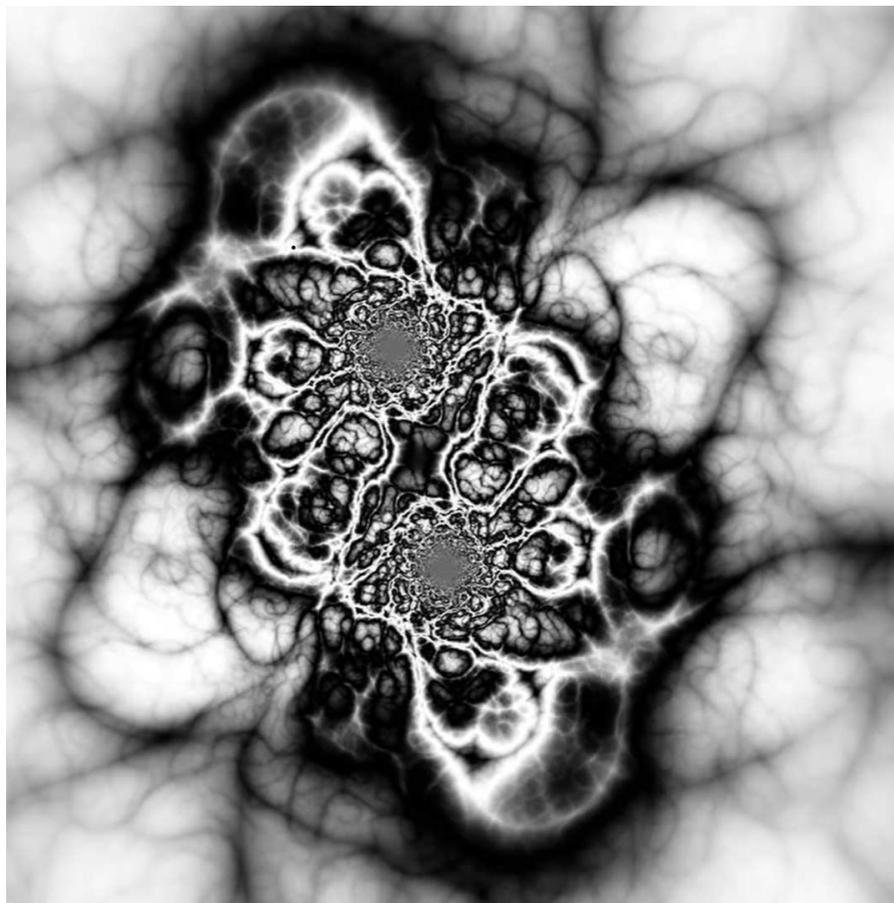
agli yōkai giapponesi, senza tuttavia renderle esplicitamente riconoscibili, contribuisce alla costruzione di un universo liminale, dove la presenza dello spirituale è percepita ma mai spiegata. I mostri e le entità non sono né buoni né cattivi: sono forze della natura, manifestazioni del sacro e del perturbante. Il film può essere letto come un'esplorazione della spiritualità perduta, della necessità di risintonizzarsi con una dimensione invisibile e non umana dell'esistenza. La natura non è qui solo sfondo, ma protagonista attiva e mutevole.

Tecniche / Approccio sperimentale - L'animazione, interamente digitale ma resa con un'estetica artigianale, è basata su morphing continuo, loop organici e trasformazioni fluide. I movimenti sono volutamente rallentati e minimi, in linea con la volontà dell'autrice di creare una narrazione percettiva più che narrativa. Questo approccio si avvicina alla videoarte o alla meditazione visiva, rompendo con le strutture classiche del cinema d'animazione occidentale.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Elenor Kopka è nota per il suo lavoro visivo intriso di riferimenti al folklore, all'inconscio e al simbolico. Il suo stile si muove ai margini tra illustrazione, animazione e arte contemporanea digitale. Majestic Wilderness si inserisce in un corpus coerente che interroga i rapporti tra corpo, natura e spiritualità in chiave surreale e post-umana. Il corto è anche un esempio di "animazione meditativa", dove l'attenzione non è sulla progressione drammatica ma sulla creazione di uno stato mentale. La visione diventa rituale, esperienza interiore, incontro con l'ignoto.

KARL SIMS

2018 - STATI UNITI

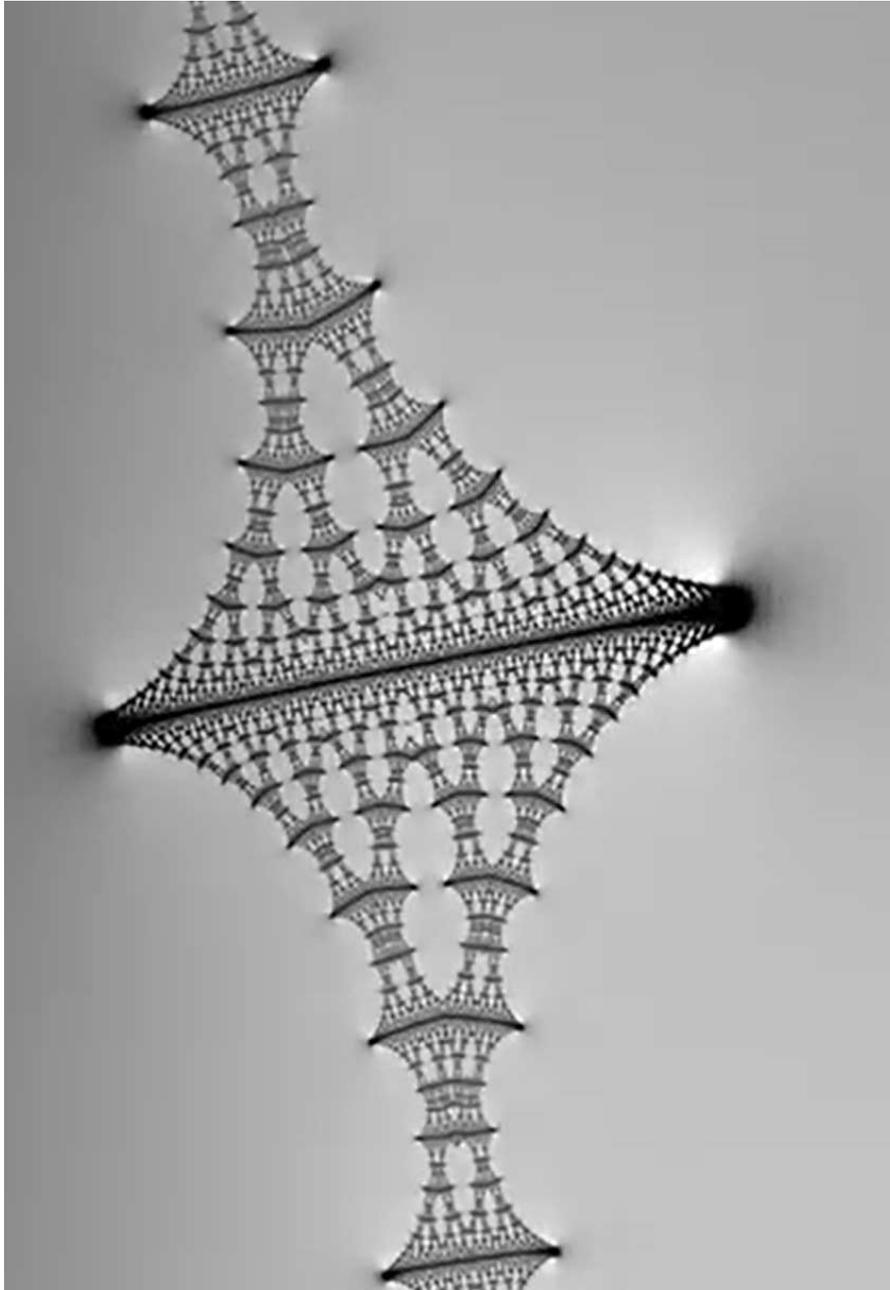


Narrazione / Temi - L'opera di Karl Sims non presenta una narrazione tradizionale: si tratta piuttosto di un'indagine visiva su come le forme e i movimenti complessi possano emergere da semplici regole matematiche. Ogni esperimento suggerisce l'idea di un mondo in cui la vita si organizza spontaneamente, come se le animazioni fossero osservazioni al microscopio di creature o sistemi biologici in continua mutazione. Sims propone una nuova forma di narrazione: quella emergente, che nasce dall'interazione di parametri numerici, come fosse una metafora della complessità naturale. Il significato, quindi, non viene imposto ma scaturisce spontaneamente dal comportamento delle forme.

Estetica visiva e sonora - L'estetica delle animazioni è al tempo stesso astratta e organica. Nonostante siano frutto di codici e funzioni matematiche, le immagini evocano creature viventi, fluidi, strutture neuronali, fenomeni cellulari. È un caso emblematico di biomimesi digitale: l'imitazione della natura attraverso algoritmi.

Il suono è minimale o del tutto assente nelle versioni originali, accentuando la concentrazione sull'esperienza puramente visiva. L'effetto finale è ipnotico: si ha la sensazione di trovarsi davanti a un organismo vivente, in continua trasformazione, generato da forze invisibili.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Le animazioni di Sims funzionano come metafore visive del vivente: il caos e l'ordine coesistono, si trasformano, collassano e si rigenerano. Il simbolismo non è costruito con elementi iconici ma con processi: i sistemi procedurali diventano simboli dinamici della nascita, dell'evoluzione, del flusso della materia.



Questo linguaggio è profondamente post-umano: non cerca più l'interpretazione antropocentrica del mondo, ma accetta che l'intelligenza possa risiedere nella logica astratta, nella forma che si forma da sola, come avviene nei processi naturali.

Tecniche / Approccio sperimentale - Sims utilizza diversi modelli generativi, tra cui algoritmi frattali, rumore Perlin, sistemi di particelle e diffusione-reazione. L'animazione non viene disegnata fotogramma per fotogramma, ma è generata automaticamente da leggi matematiche. Questo approccio anticipa tutta una serie di pratiche artistiche emerse decenni dopo, nell'ambito dell'arte computazionale, dell'arte generativa e persino dell'intelligenza artificiale creativa. Sims dimostra che il codice può essere uno strumento poetico, non solo tecnico.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Il lavoro di Karl Sims si colloca in una zona ibrida tra arte, scienza e tecnologia. Non appartiene pienamente al cinema, né alla scultura, né alla programmazione: è un'espressione visiva autonoma nata dalla collisione tra estetica e matematica. Le sue animazioni sono considerate pionieristiche nell'ambito della CGI sperimentale e hanno influenzato generazioni di artisti digitali. Sims porta avanti un'idea di creazione dove l'autore è co-autore insieme al sistema generativo: non più disegno diretto, ma processo controllato che genera bellezza autonoma.

PITCH BLACK PANACEA

THOMAS HARDIMAN

2019 - REGNO UNITO

30

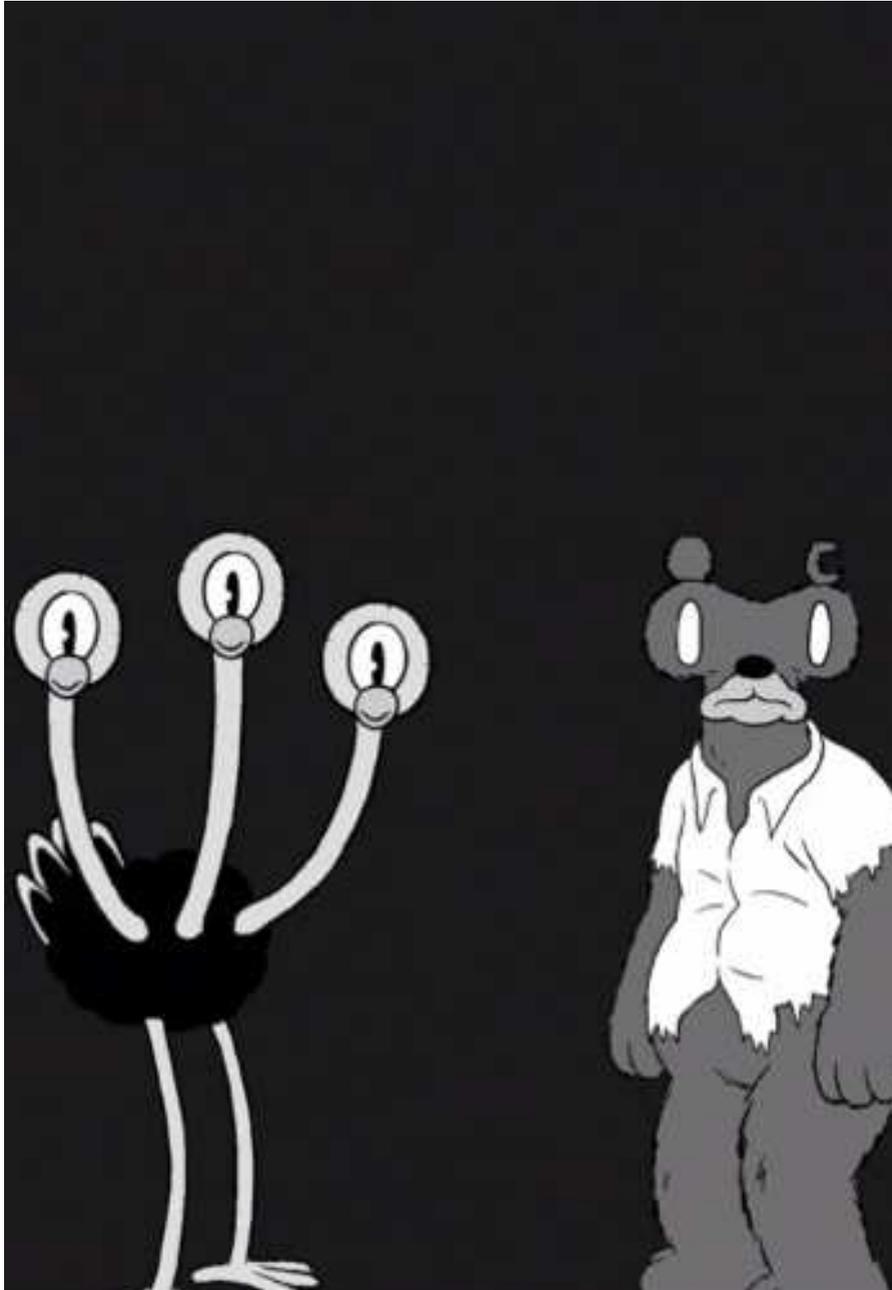


Narrazione / Temi - Il cortometraggio affronta un tema clinico - l'ambliopia - trasformandolo in un viaggio interiore profondo. Due protagonisti, Amy e Carl, condividono una condizione visiva speculare e diventano soggetti di un esperimento terapeutico non convenzionale: dieci giorni in una stanza buia. Questa premessa clinica è il punto di partenza per una narrazione che si trasforma presto in una riflessione sull'identità, sul trauma e sul confine tra percezione e immaginazione.

L'oscurità diventa uno spazio mentale più che fisico, una lente invertita attraverso cui i due sono costretti a vedere sé stessi. La terapia oftalmologica si trasfigura in catarsi psicologica: nella deprivazione sensoriale emergono memorie, ansie, simboli e domande irrisolte.

Estetica visiva e sonora - Vivivamente, il film impiega uno stile animato che riflette l'instabilità percettiva dei protagonisti. Le immagini sono fluide, distorte, fluttuanti: i contorni si dissolvono, gli oggetti si deformano, i volti si moltiplicano. Il sonoro è altrettanto immersivo: rumori ambientali, echi, voci ovattate o interiorizzate, suoni pulsanti. L'esperienza uditiva accompagna quella visiva in modo sensoriale e disorientante, rafforzando la sensazione di essere intrappolati in un sogno, o in una seduta di terapia ipnotica.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Pitch Black Panacea costruisce una potente allegoria: l'"occhio pigro" non è solo un difetto visivo, ma un simbolo dell'incapacità (o della riluttanza) a vedere la realtà per ciò che è. Il buio, lungi dall'essere un ostacolo, si rivela uno spazio fertile per l'introspezione. Amy e Carl sono avatar della dualità percettiva - sinistro e destro, razionale e emotivo, rimozione e memoria - e la loro esperienza condivisa li conduce



alla scoperta del fatto che vedere davvero significa spesso smettere di guardare in senso convenzionale.

Tecniche / Approccio sperimentale - L'opera adotta un linguaggio animato non convenzionale: disegni digitali dall'aspetto raw, quasi schizzi in movimento, mescolati a pattern geometrici e astrazioni visive. La deformazione delle figure e l'uso di ritmi irregolari nella sequenza delle scene evocano lo stato alterato della percezione.

Questa scelta formale è coerente con il soggetto del film e lo rende un esempio emblematico di animazione psicoperceptiva: una forma che simula disturbi sensoriali e li trasforma in poesia visiva. Il medium animato è qui utilizzato non per raccontare una storia tradizionale, ma per immergere lo spettatore nella mente dei protagonisti.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Pitch Black Panacea si colloca al crocevia tra animazione d'autore, ricerca neuroscientifica e riflessione esistenziale. Non è solo un film, ma un dispositivo di indagine sensoriale, che potrebbe essere considerato parte di un più ampio esperimento artistico interdisciplinare.

L'opera interroga la funzione dell'immagine animata come strumento per rappresentare l'invisibile: la mente, i sintomi, la psiche. In questo senso, la sua forza transmediale sta nella capacità di mettere in scena l'inconscio, facendo coincidere il viaggio clinico con una trasformazione narrativa.

2. EDITORIA

IL SIGNOR NESSUNO

JOANNA CONCEJO

2008 - TOPIPITTORI

1

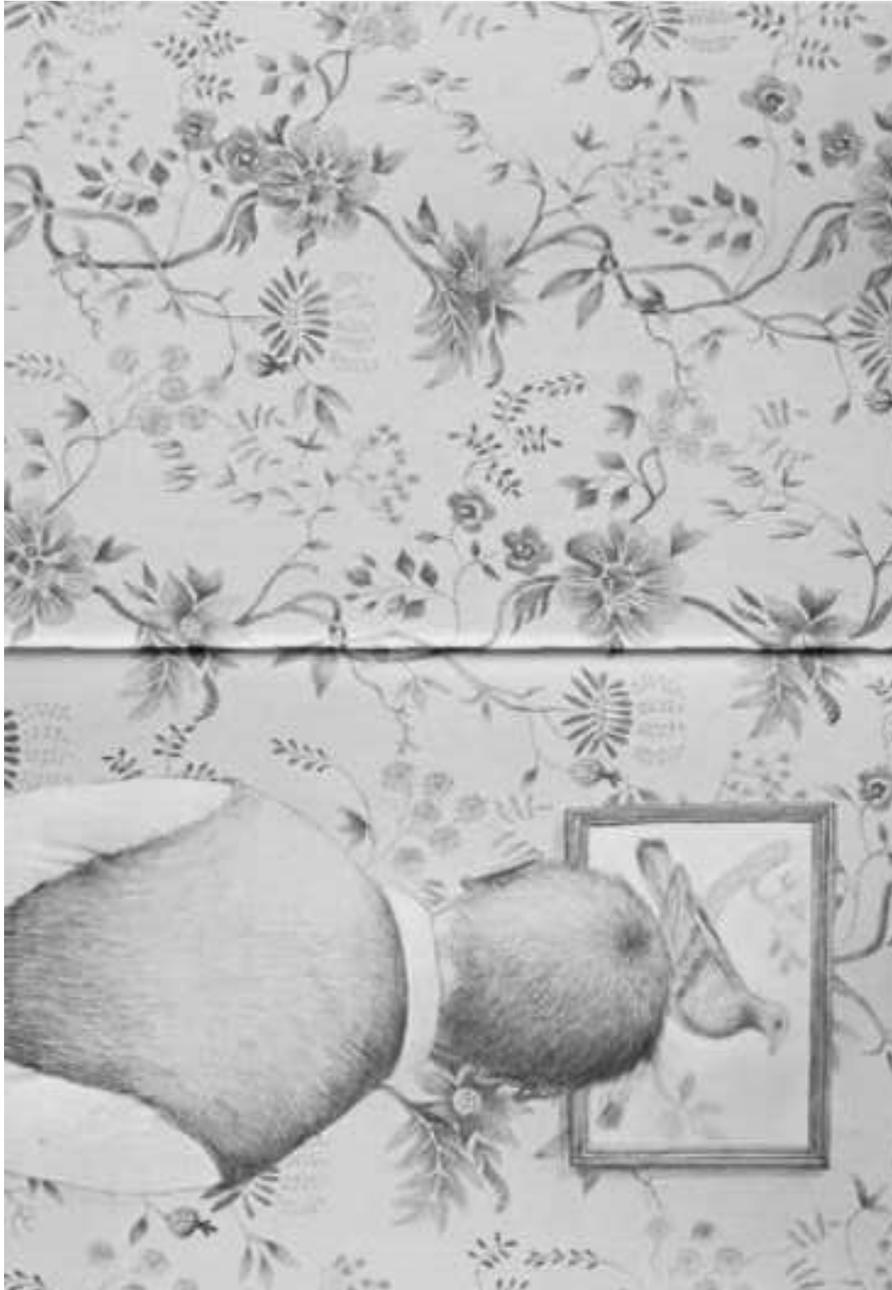


Narrazione / Temi - Il racconto si sviluppa attorno a un protagonista marginale, apparentemente anonimo e ignorato dalla società. Il testo affronta temi come la solitudine urbana, l'invisibilità sociale, il valore dell'attenzione e la riscoperta del senso del "piccolo" nella quotidianità. La struttura narrativa è duplice: il giorno mostra l'apparente irrilevanza del personaggio, mentre la notte ne svela la vera natura mitopoietica. Questo ribaltamento produce un effetto poetico: il "nessuno" diventa il custode del cielo, figura archetipica del creatore silenzioso.

Estetica visiva - Le illustrazioni giocano su tonalità pacate, con una palette cromatica tenue, sfumata e notturna, che richiama l'introspezione e l'invisibilità. Le forme sono morbide e accoglienti, mentre le ambientazioni urbane sono rese essenziali, quasi sospese, per sottolineare il distacco tra il caos del mondo esterno e la ricchezza interiore del protagonista.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Il signor Nessuno è un'allegoria del lavoro invisibile, della dedizione silenziosa e della bellezza che si nasconde dietro l'assenza di riconoscimento. Il suo gesto di "tessere il cielo" diventa simbolo di tutte quelle azioni che, pur non ricevendo attenzione, sono fondamentali per la bellezza e l'equilibrio del mondo. La dualità giorno-notte diventa metafora della superficie e della profondità, del visibile e dell'invisibile, del giudizio sociale e del valore autentico.

Tecniche / Approccio sperimentale - Pur non essendo formalmente sperimentale, l'opera utilizza in modo raffinato una narrazione ibrida che fonde testo e immagine come due piani di lettura interdipendenti. La scelta di non spiegare tutto, di suggerire anziché mostrare, conferisce al libro un



carattere quasi poetico. Il ritmo è scandito da pause visive, dettagli minimi e sequenze senza parole che permettono una lettura aperta, emotiva, e profondamente personale.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore

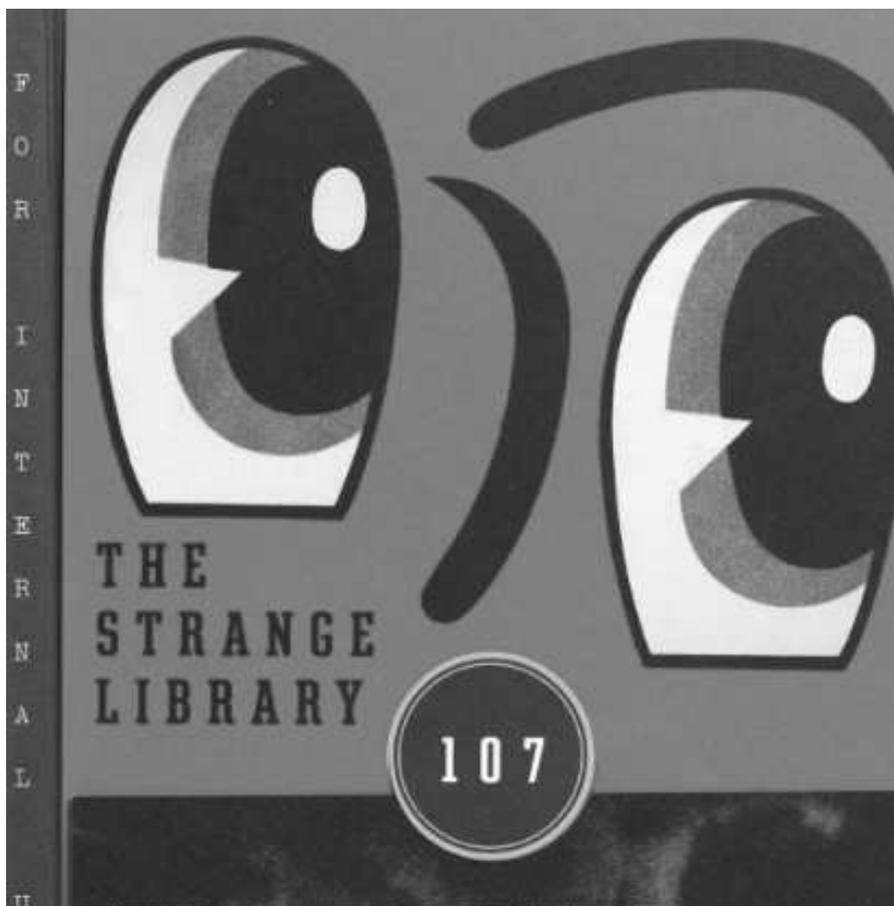
Il signor Nessuno si presta a espansioni transmediali in forma di installazioni artistiche, cortometraggi d'animazione o percorsi immersivi sulla "poetica dell'invisibile". L'universo costruito è simbolicamente denso ma narrativamente essenziale, qualità che ne facilita la trasposizione in altri linguaggi. La poetica dell'opera, incentrata sul rispetto della lentezza, dell'invisibile e del non detto, richiama l'approccio di autori come Shaun Tan o Jon Klassen, che lavorano sull'interstizio tra il visibile e il percepito.

THE STRANGE LIBRARY

2

HARUKI MURAKAMI

2014 - RANDOM HOUSE AUDIO



Narrazione / Temi - The Strange Library è una storia breve e surreale in cui un ragazzino rimane intrappolato in un labirinto segreto sotto una biblioteca pubblica. L'apparente semplicità dell'intreccio nasconde una riflessione complessa sui meccanismi del sapere, sulla prigionia mentale e sul ruolo della memoria. I personaggi — l'uomo-pecora, la ragazza silenziosa, il vecchio bibliotecario — incarnano archetipi ambigui e inquietanti. Come in molta produzione di Murakami, il mondo reale e quello onirico si intrecciano senza soluzione di continuità, offrendo una narrazione aperta, simbolica e stratificata.

Estetica visiva - Il progetto grafico ideato da Chip Kidd trasforma il libro in un oggetto immersivo. L'impaginazione sperimenta con fotografie d'epoca, grafiche tipografiche, cromatismi contrastanti e pattern visivi che mimano la vertigine labirintica della storia. Ogni apertura di pagina è pensata per rifrangere o intensificare il contenuto testuale, giocando sull'imprevisto e sul perturbante.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Il labirinto rappresenta lo smarrimento dell'identità nella società della conoscenza, mentre la biblioteca si trasforma in luogo di coercizione anziché di libertà intellettuale. I personaggi appaiono come entità allegoriche: l'uomo-pecora come doppio dell'inconscio, la ragazza come principio salvifico, il bibliotecario come figura autoritaria della tradizione oppressiva. Il libro funziona come favola distopica, in cui l'infanzia e l'immaginazione si confrontano con un mondo adulto oscuro e opprimente.

Tecniche / Approccio sperimentale - L'opera si distingue per l'uso

integrato e sinergico di design editoriale e narrazione testuale. Le immagini non illustrano il testo ma lo completano, lo disturbano, lo espandono. Chip Kidd adotta un linguaggio visivo da collage postmoderno, con riferimenti grafici alla cultura giapponese, ai vecchi cataloghi tipografici e all'editoria scolastica. Il risultato è un ibrido tra racconto, arte visiva e libro-oggetto, in cui la forma è contenuto.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Pur essendo un libro, The Strange Library si inserisce nel solco delle narrazioni transmediali murakamiane, dove lo stesso universo narrativo può abitare romanzi, racconti, sogni e installazioni visive. La poetica di Murakami si manifesta anche qui nell'ossessione per il tempo circolare, per i luoghi chiusi e per i personaggi-mistero. L'opera può essere letta come una "camera della mente", dove ogni elemento visivo e narrativo contribuisce alla costruzione di uno storyworld chiuso e immersivo, perfettamente coerente con l'estetica dell'autore.

though I wanted to. That man's
the way I was raised. My mother
taught me that if you knock on a
door, you have to wait three walls
someone answers.

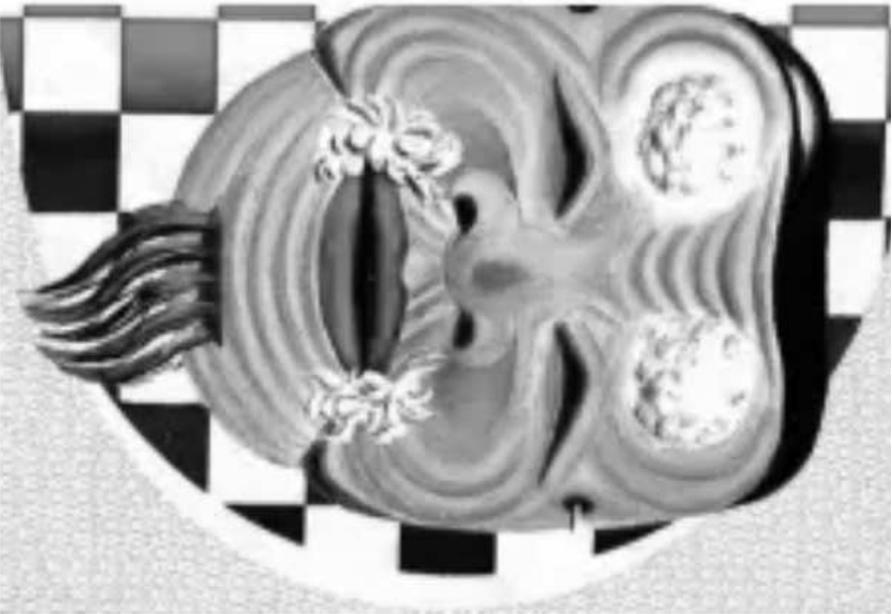
"Come in," said a voice
from inside. It was low but
powerful.

I opened the door.

A little old man sat behind
a little old desk in the middle
of the room. Tiny black spots
dotted his face like a swarm of
flies. The old man was bald and
wore glasses with thick lenses.
His hairless head shone
brilliantly. He had frizzy white hair
piled up on his head. It
looked like a mountain after a big
forest fire.

"Hello, my boy," said
the old man. "How may I be of
assistance?"

"I was looking for some
books," I said timidly. "But I can

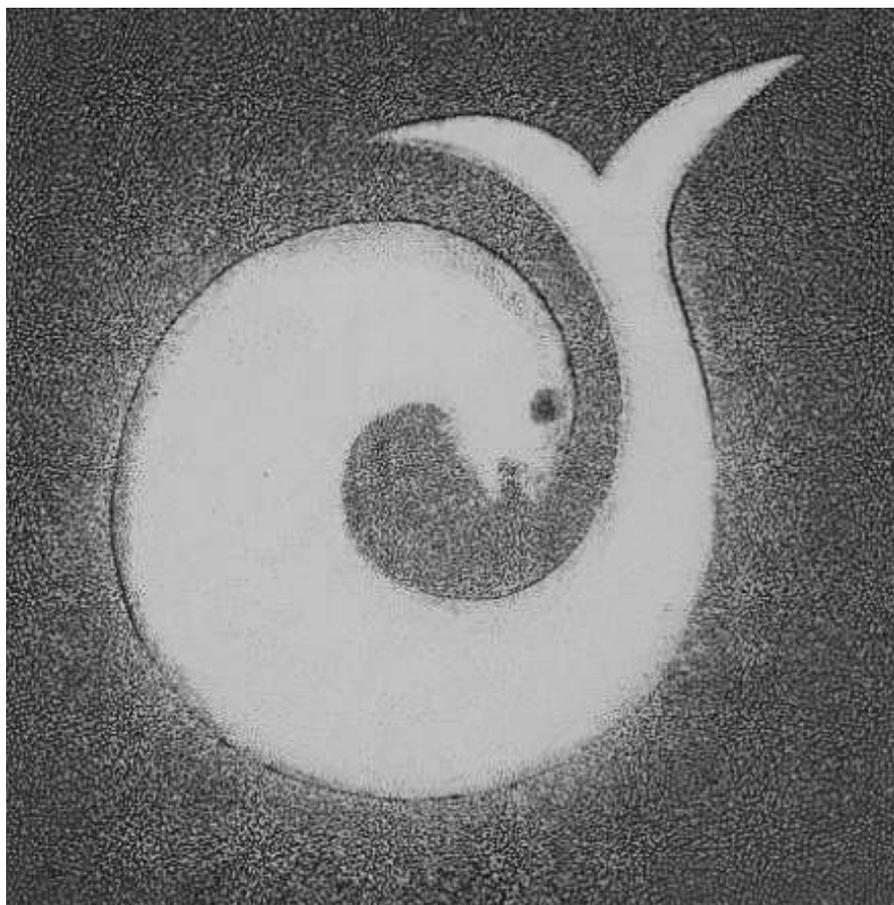


CREATION

GITA WOLF, BHAJJU SHYAM

2015 - TARA BOOKS

3



Narrazione / Temi - Creation propone un viaggio attraverso i miti fondativi della cultura Gond, una comunità indigena dell'India centrale. Le dieci storie contenute nel libro non raccontano solo l'origine del mondo, ma anche la nascita degli animali, delle stagioni, degli elementi e delle relazioni umane. Il tempo non è lineare, ma ciclico: ogni trasformazione è al tempo stesso fine e rinascita. La narrazione è radicata nella tradizione orale, ma assume nel libro una forma riflessiva e poetica, capace di comunicare anche a lettori esterni alla cultura Gond. I temi chiave sono la connessione tra uomo e natura, la trasformazione continua dell'esistente e la sacralità del mondo visibile.

Estetica visiva - Le illustrazioni di Bhajju Shyam sono il vero cuore dell'opera: realizzate secondo la tradizione pittorica Gond, utilizzano motivi ricorrenti come punti, linee curve, animali simbolici e texture minute che costruiscono un universo visivo ipnotico e armonico. Il colore è utilizzato in modo simbolico: ogni tonalità rimanda a un'emozione o a un elemento naturale.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Ogni racconto è allegoria di un principio universale: la nascita della luna, la danza degli uccelli, il cammino dei fiumi. La cultura Gond non distingue tra mito e natura, e ogni fenomeno naturale è portatore di un significato sacro. Le figure sono simboliche: non descrivono un animale o un albero in senso realistico, ma la loro essenza spirituale. Il linguaggio visivo è metaforico e visionario: gli occhi degli animali osservano il lettore come custodi del racconto, e i pattern decorativi diventano estensioni del mondo invisibile. L'intero libro è una cosmogonia



illustrata.

Tecniche / Approccio sperimentale - L'edizione originale è stampata in serigrafia artigianale presso la casa editrice Tara Books. Ogni copia è realizzata a mano da artisti e artigiani locali, rendendo ogni volume un pezzo unico. L'approccio editoriale è profondamente sperimentale nel senso culturale e materiale: la stampa artigianale si sposa con un'illustrazione indigena, creando un ponte tra tradizione e design contemporaneo. Il testo accompagna le immagini, ma lascia spazio alla narrazione visiva autonoma, rifiutando una gerarchia tra parola e immagine.

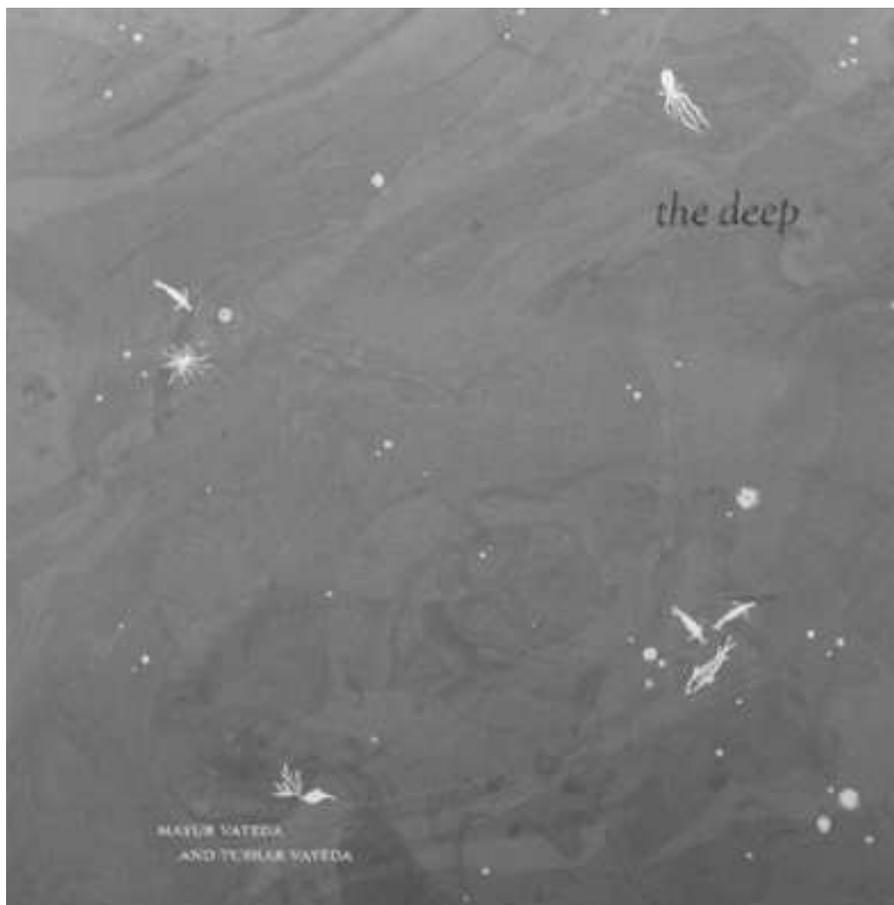
Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Creation è un'opera che incarna una forma di transmedialità materiale: la narrazione si estende alla fisicità del libro, al tatto della carta, al ritmo della lettura lenta e sensoriale. L'esperienza è immersiva, quasi liturgica. Gita Wolf, editrice e co-curatrice, è una figura chiave nel panorama dell'editoria indipendente globale: la sua poetica è quella del libro come strumento di giustizia culturale, che preserva e trasmette conoscenze non occidentali senza semplificarle. L'opera si presta anche a estensioni espositive (mostre, laboratori, performance), rendendola un progetto narrativo potenzialmente crossmediale.

THE DEEP

MAYUR VAYEDA, TUSHAR VAYEDA

2020 - TARA BOOKS

4



Narrazione / Temi - The Deep non segue una trama lineare, ma si configura come un viaggio meditativo e simbolico nelle profondità del mondo naturale e interiore. La struttura narrativa è ispirata al pensiero cosmogonico Warli, secondo cui ogni elemento dell'universo è interconnesso. Le pagine accompagnano il lettore in un lento scivolamento verso il fondo dell'oceano, metafora della discesa nel sé, ma anche dell'esplorazione del mistero che unisce ogni forma vivente. Il tema centrale è quello della connessione ecologica e spirituale tra tutti gli esseri, in un equilibrio ciclico e sacro.

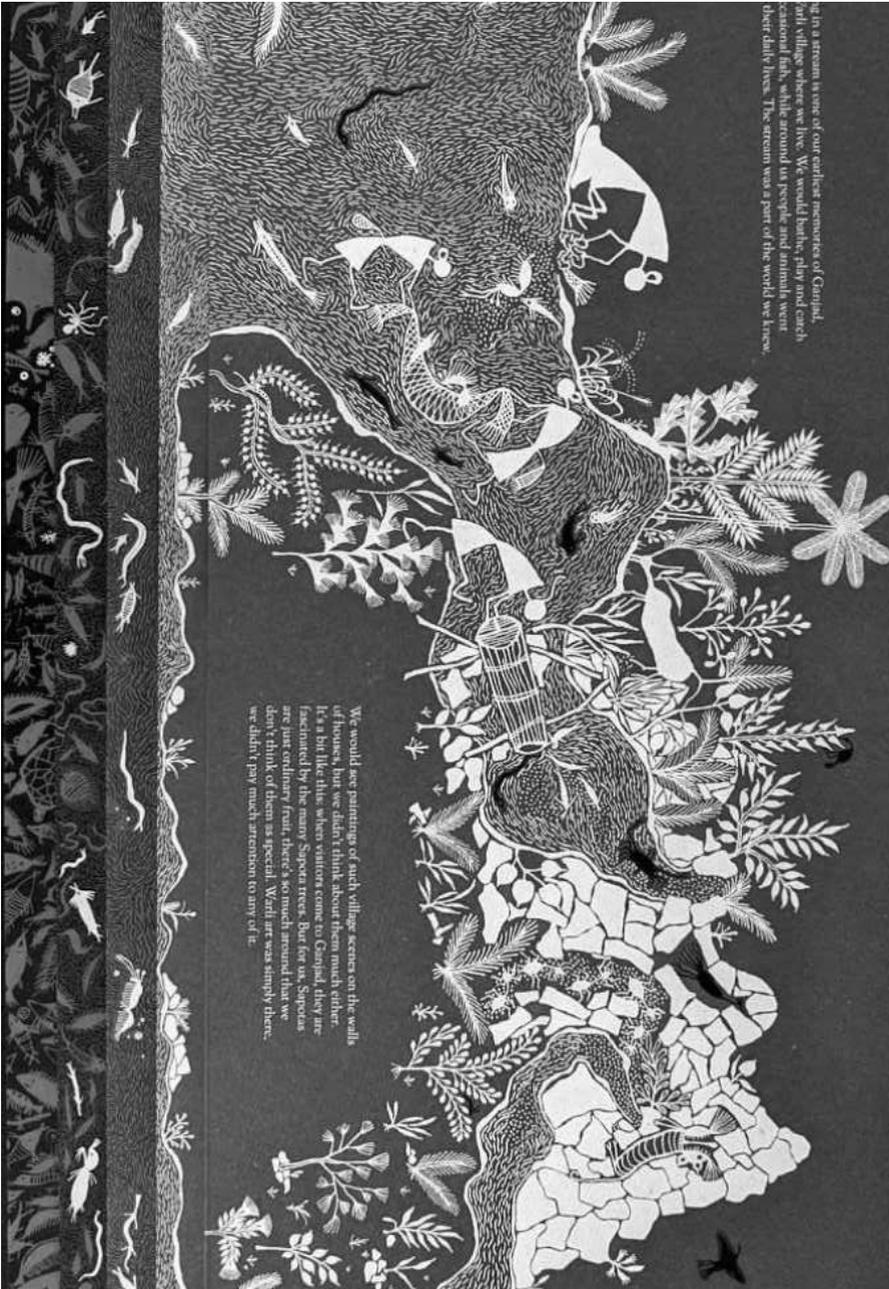
Estetica visiva - Le illustrazioni, in bianco su sfondo nero, richiamano la pittura rituale Warli ma ne superano la funzione narrativa tradizionale. Linee essenziali, figure totemiche e simboli organici compongono un paesaggio visivo ipnotico, che richiama tanto la profondità dell'oceano quanto l'universo interiore. La forma leporello (a fisarmonica) permette una lettura spaziale più che sequenziale, facendo emergere il racconto come un'unica grande tavola simbolica.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - L'oceano è metafora centrale: rappresenta l'origine della vita, l'inconscio collettivo e l'ecosistema invisibile che sostiene l'esistenza. Le creature marine, gli elementi vegetali e i pattern ritmici non sono realistici, ma archetipici: incarnano spiriti, energie, forze cosmiche. Il viaggio verso il fondo è anche viaggio iniziatico, in cui il lettore, come un subacqueo o uno sciamano, esplora una realtà altra, dove la distinzione tra umano e non umano si dissolve.

Tecniche / Approccio sperimentale - The Deep è interamente serigrafato a mano su carta di cotone riciclata, con stampa artigianale operata nello

studio Tara Books. Il formato leporello e la rilegatura giapponese sfidano la fruizione tradizionale del libro, trasformandolo in oggetto espandibile e performativo. La scelta di materiali naturali e tecniche non industriali è coerente con il messaggio ecologico e spirituale dell'opera: ogni copia è unica e sensorialmente viva. Il design editoriale è parte integrante del racconto, non solo un supporto visivo.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - I fratelli Mayur e Tushar Vayeda, pur mantenendo le radici nella pittura Warli, sviluppano una poetica ibrida e contemporanea. The Deep è pensato come un dispositivo immersivo e rituale, in cui il libro si fa portale culturale, luogo di visione e meditazione. L'opera si presta a estensioni installative, performative ed educative, rientrando a pieno titolo in una forma di transmedialità culturale e sensoriale. Come molti progetti Tara Books, fonde arte indigena, editoria indipendente e attivismo ecologico.



HO REMATO PER UN LORD

5

DAVIDE REVIATI

2021 - COCONINO



Narrazione / Temi - L'albo nasce dall'incontro tra la prosa breve e intensa di Stig Dagerman e il segno grafico di Davide Reviati, che trasforma il racconto in un'esperienza visiva e sensoriale. La storia ruota attorno al ricordo di un ragazzo che, per lavoro, rema su una barca per un aristocratico inglese. Il gesto ripetitivo e silenzioso diventa emblema di una condizione sociale ed esistenziale: la subalternità, la perdita dell'innocenza, il peso dell'umiliazione.

Il racconto affronta, con essenzialità e precisione emotiva, temi profondi come la disillusione, la coscienza di classe e il destino collettivo dei piccoli uomini di fronte al potere.

Estetica visiva - Il tratto di Reviati è oscuro, denso, ruvido: il nero domina la scena, spezzato da linee nervose che sembrano emergere dal fondo stesso della memoria. Le tavole non si limitano a illustrare, ma vivono parallelamente al testo, suggerendo un'atmosfera di sospensione e fatica. Il ritmo visivo è scandito da pause e pieni, dove il silenzio tra le vignette parla quanto e più delle parole.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Il remare è al tempo stesso gesto fisico e allegoria della condizione umana: si avanza senza vedere, con la schiena rivolta al futuro. Il ragazzo non guarda la direzione, ma reagisce al peso e alla distanza, simbolo di una giovinezza spinta alla rassegnazione. L'acqua, onnipresente ma mai rassicurante, diventa metafora della coscienza in movimento, della fatica emotiva, della memoria che non scorre ma si increspa. L'intera opera è costruita come una parabola della disillusione sociale, un racconto mitico nella sua semplicità.



Tecniche / Approccio sperimentale - Dal punto di vista tecnico, l'opera si inserisce nella tradizione del graphic novel d'autore, ma ne amplia i confini: le immagini si sovrappongono al testo con un linguaggio grafico autonomo, non didascalico. Reviati utilizza matite e grafite in modo espressivo, lasciando emergere la materia del disegno come parte attiva del racconto. La narrazione non è sequenziale né prevedibile: i salti temporali e percettivi sono filtrati attraverso un'iconografia onirica e malinconica, che trasforma la pagina in una superficie di memoria. L'albo è anche un esempio di ibridazione linguistica, in cui letteratura e fumetto si incontrano senza subordinazione.

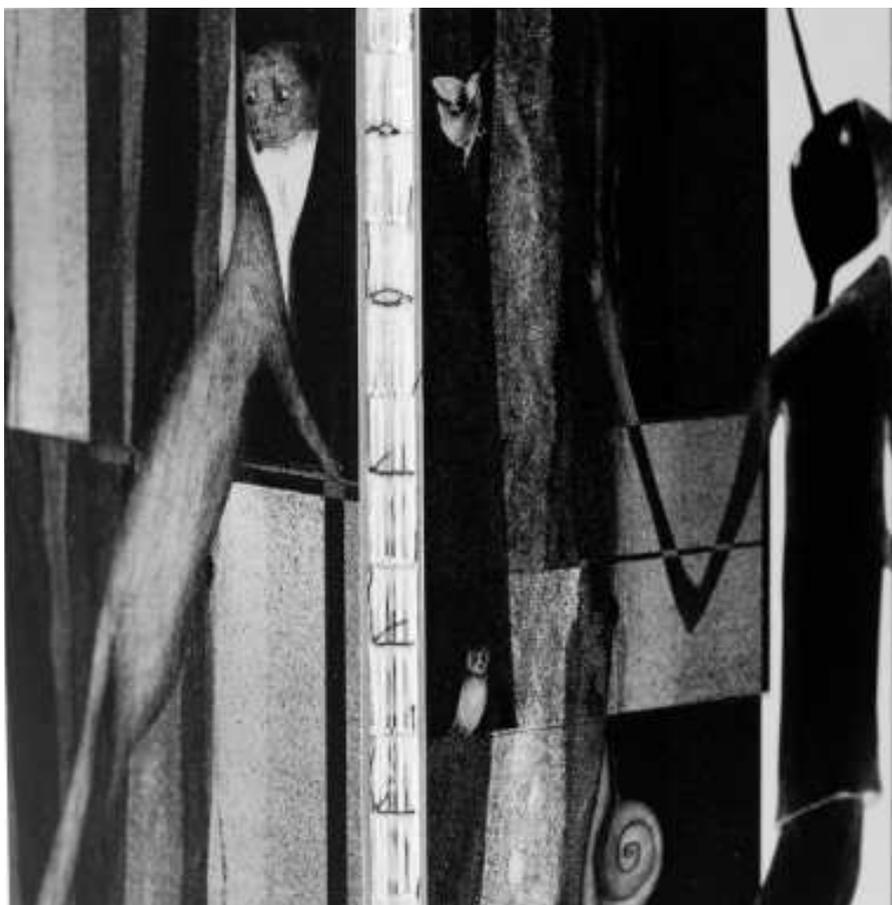
Dimensione transmediale / Poetica d'autore - L'opera si configura come una fusione autoriale tra due scritture: quella asciutta e tragica di Dagerman e quella visiva, emotiva, "pittorica" di Reviati. Il progetto editoriale diventa spazio di dialogo tra due epoche, due visioni, due linguaggi, generando un nuovo oggetto narrativo che è al tempo stesso letteratura, disegno, poesia e cinema interiore. In chiave transmediale, l'opera può essere letta come adattamento autoriale capace di reinterpretare il testo originale in un altro medium, espandendone il potenziale emotivo e simbolico. È un esempio emblematico di come l'editoria contemporanea possa operare traduzioni poetiche tra media.

ORA DIPENDE DA TE

ERMINIA DE LUCA

2022 - AUTOPRODUZIONE

6



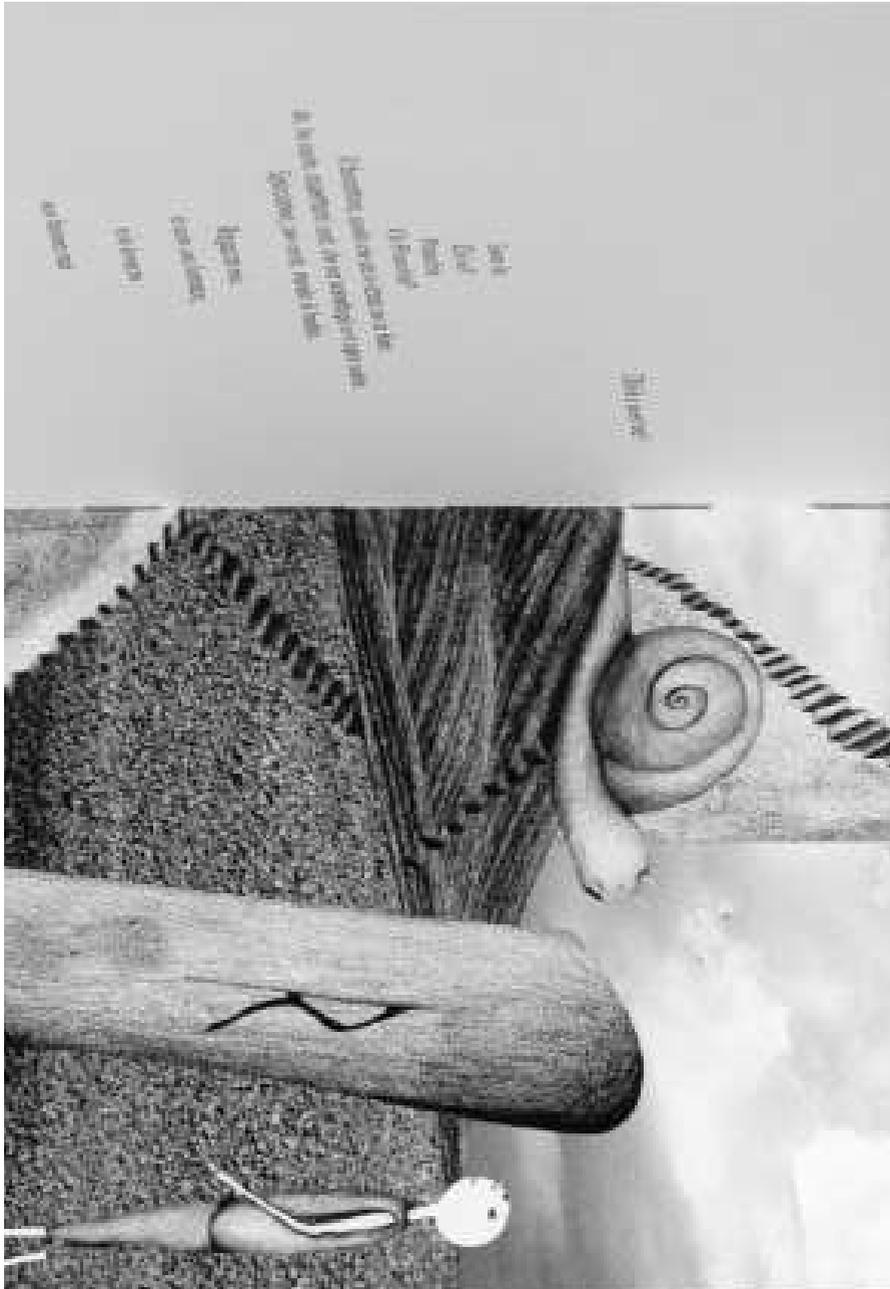
Narrazione / Temi - L'opera si concentra su un episodio selezionato da Le avventure di Pinocchio di Collodi, rileggendolo come rito di passaggio più che come evento narrativo isolato. Il dialogo tra il burattino e gli animali — apparentemente secondario nell'opera originale — diventa il cuore di una riflessione esistenziale sulla trasformazione e sulla presa di coscienza. Il titolo stesso, Ora dipende da te, sintetizza il nodo tematico dell'albo: il momento in cui l'identità non è più determinata dall'esterno, ma dipende da un atto interiore, da una scelta che segna il passaggio dall'infanzia simbolica all'autonomia.

Estetica visiva - L'estetica fonde due registri visivi opposti e complementari: la fotografia in bianco e nero, che cattura paesaggi della campagna toscana sospesi nel tempo, e il disegno a matita, che introduce gli elementi fantastici e narrativi. Il contrasto tra l'oggettività documentaria della foto e la soggettività evocativa del disegno crea una tensione poetica che guida lo sguardo.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - La metamorfosi di Pinocchio è qui trattata come simbolo archetipico, ma filtrata attraverso il paesaggio. La natura non è più sfondo, ma interlocutore attivo, presenza cosciente che partecipa al destino del protagonista.

Il movimento circolare imposto dalla grafica — il girare le pagine in senso orario — assume la valenza simbolica di un ciclo iniziatico: il tempo si piega al gesto del lettore, che si trova coinvolto nella dinamica trasformativa. L'atto del leggere diventa rito.

Tecniche / Approccio sperimentale - Dal punto di vista formale, l'opera



sperimenta una fusione di media: la fotografia analogica incontra il disegno manuale, la narrazione lineare è sostituita da un dispositivo visivo centrifugo, che costringe a riorientarsi continuamente.

La rilegatura e l'impaginazione sono parte integrante dell'esperienza: lo sfogliare diventa azione scenica, e il libro si configura come oggetto performativo. La struttura rompe il paradigma della lettura passiva, proponendo una fruizione immersiva e attiva.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - "Ora dipende da te" si colloca pienamente nel campo dello storytelling editoriale ibrido, dove contenuto, progetto grafico e forma materiale si fondono in una sola esperienza narrativa.

La natura transmediale emerge dal fatto che il libro funziona su più livelli: adattamento letterario, installazione visiva, esperienza tattile, reinterpretazione critica.

È un esempio paradigmatico di come il patrimonio letterario possa essere riattivato attraverso l'editoria sperimentale, in un dialogo tra tradizione e innovazione.

TU SEI QUI

LAETITIA BOURGET, JOANNA CONCEJO

2022 - TOPIPITTORI

7



Narrazione / Temi - Tu sei qui è un libro sulla persistenza dell'affetto oltre la presenza fisica. La narrazione, più che svilupparsi secondo una linea temporale, si manifesta attraverso un flusso emotivo, fatto di frammenti, allusioni e spazi vuoti.

Le parole di Laëtitia Bourget emergono come memorie interiori: non descrivono un evento, ma evocano un legame, quello tra un "io" e un "tu" che si cercano, si ricordano e si sfiorano attraverso tracce minime. È un racconto sull'assenza piena, sull'amore che resta nei piccoli gesti e nei dettagli invisibili.

Estetica visiva - Le illustrazioni di Joanna Concejo sono centrali nella costruzione dell'esperienza: realizzate con matite delicate e pigmenti tenui, dialogano con il testo mantenendo una distanza rispettosa. Ogni immagine si sofferma su un particolare marginale ma carico di emozione - una foglia, una piega su un tessuto, una traccia sulla carta.

La carta traslucida contribuisce all'effetto visivo di sospensione e alla percezione di un tempo rarefatto. Il silenzio è parte integrante dell'opera: la lettura è ritmata da pause, respiri visivi e assenza di spiegazione. È una narrazione a bassa voce, intima, che affida al lettore la responsabilità di sentire.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Il libro si fonda su una poetica dell'evocazione. Ogni elemento visivo è metafora della presenza silenziosa dell'altro: la tazzina lasciata a metà, la finestra socchiusa, la natura che resiste. Il "tu" del titolo è figura universale: può essere un amore perduto, un figlio, un genitore, se stessi nel passato.



Il linguaggio non mira a chiarire, ma a suggerire: è una scrittura in sottrazione, in cui il significato si forma tra le righe, nelle pieghe del non detto. L'albo si comporta come un diario visivo dell'assenza, un contenitore di risonanze emotive.

Tecniche / Approccio sperimentale - Dal punto di vista formale, l'opera rompe le convenzioni dell'albo illustrato classico. La carta vellutata e semitrasparente, le sovrapposizioni tra immagini e testo, il ritmo frammentario e la distribuzione spaziale delle parole costruiscono una narrazione immersiva, quasi tattile.

Non c'è gerarchia tra testo e immagine: i due livelli convivono in una coabitazione poetica, in cui il significato è co-costruito e mai imposto. Questo approccio riflette un pensiero editoriale autoriale, in cui ogni scelta tecnica diventa veicolo narrativo.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Concejo e Bourget danno forma a una narrazione che oltrepassa i confini del libro. Sebbene non vi siano adattamenti digitali o multimediali, Tu sei qui possiede una forte dimensione transmediale concettuale: può essere letto come oggetto artistico, diario emozionale, installazione mentale.

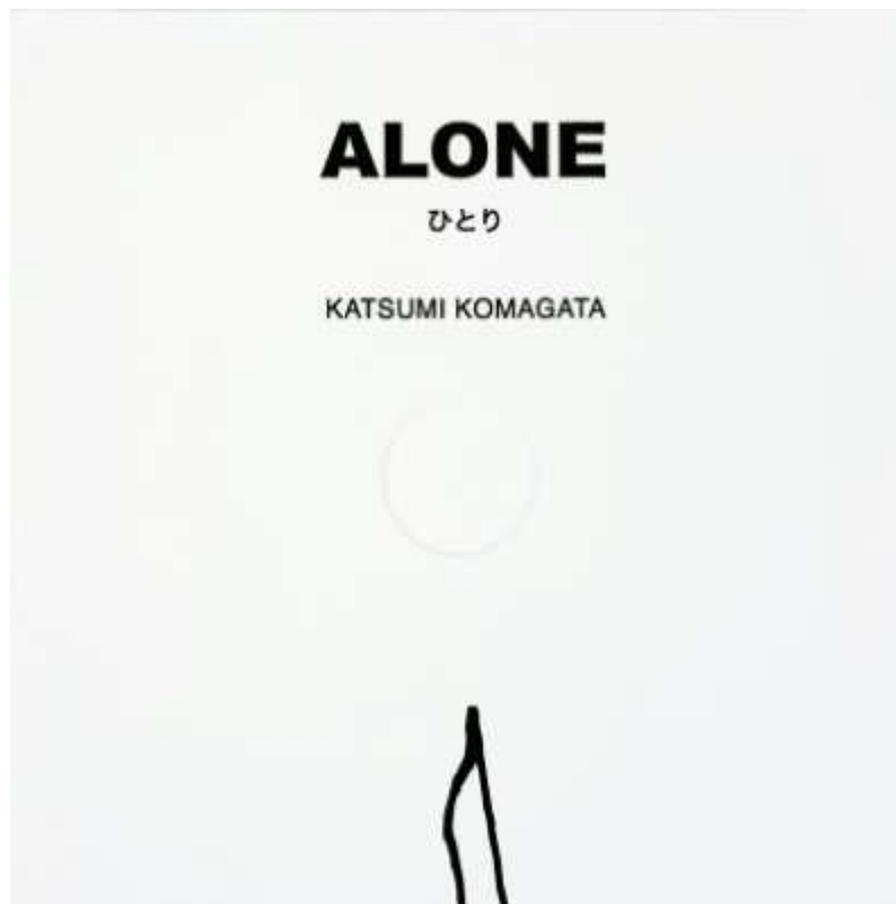
Il libro richiama pratiche artistiche legate alla memoria, alla mancanza, alla soglia tra visibile e invisibile. La poetica di Joanna Concejo, consolidata in opere come *Il volo di Clara* e *Memorie di un ramo*, si riconferma come tensione verso la tenerezza, la malinconia e la cura del dettaglio.

ALONE

KATSUMI KOMAGATA

2023 - ONE STROKE

8



Narrazione / Temi - Alone nasce da un gesto rituale reale – il saluto annuale ai cigni – che diventa racconto universale di separazione, sospensione e identità. La storia è essenziale: un cigno rimane indietro dal suo stormo, solo nel paesaggio invernale. Questo evento minimo è caricato di significato esistenziale: l'essere soli non come trauma, ma come momento di trasformazione interiore.

L'opera lascia emergere un tema centrale nella poetica di Komagata: la delicatezza della vita emotiva, osservata senza enfasi, ma con profondissima attenzione. Il tempo sospeso diventa spazio per la memoria, l'attesa e il possibile ritorno.

Estetica visiva - Il segno visivo è ridotto all'essenziale, ma ogni elemento è calibrato con cura assoluta. Colori tenui, spazi bianchi, forme lievi costruiscono una composizione in cui il silenzio domina. La pausa visiva è parte integrante del ritmo narrativo, mentre la disposizione delle pagine guida lo sguardo in un movimento lento e contemplativo.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Il cigno solo è metafora della solitudine consapevole. Non si tratta di abbandono passivo, ma di un distacco che apre a una possibilità nuova. Come in una parabola esistenziale, Komagata suggerisce che essere soli non significa essere persi. Lo stormo che parte, il fiume ghiacciato, l'immobilità invernale: ogni elemento diventa segno allegorico di passaggio, di trasformazione e di resistenza emotiva.

Tecniche / Approccio sperimentale - Komagata impiega la sottrazione come tecnica narrativa. Le sue opere, ispirate al design editoriale e all'arte



del libro-giocattolo, sfuggono alla struttura lineare dell'albo classico. In Alone, l'impaginazione, la matericità della carta e la cura del vuoto sono tutti dispositivi che costruiscono significato. La sua grafica essenziale diventa una forma di calligrafia emotiva, dove ogni tratto è un atto meditato, e dove la narrazione è affidata alla sequenza delle sensazioni.

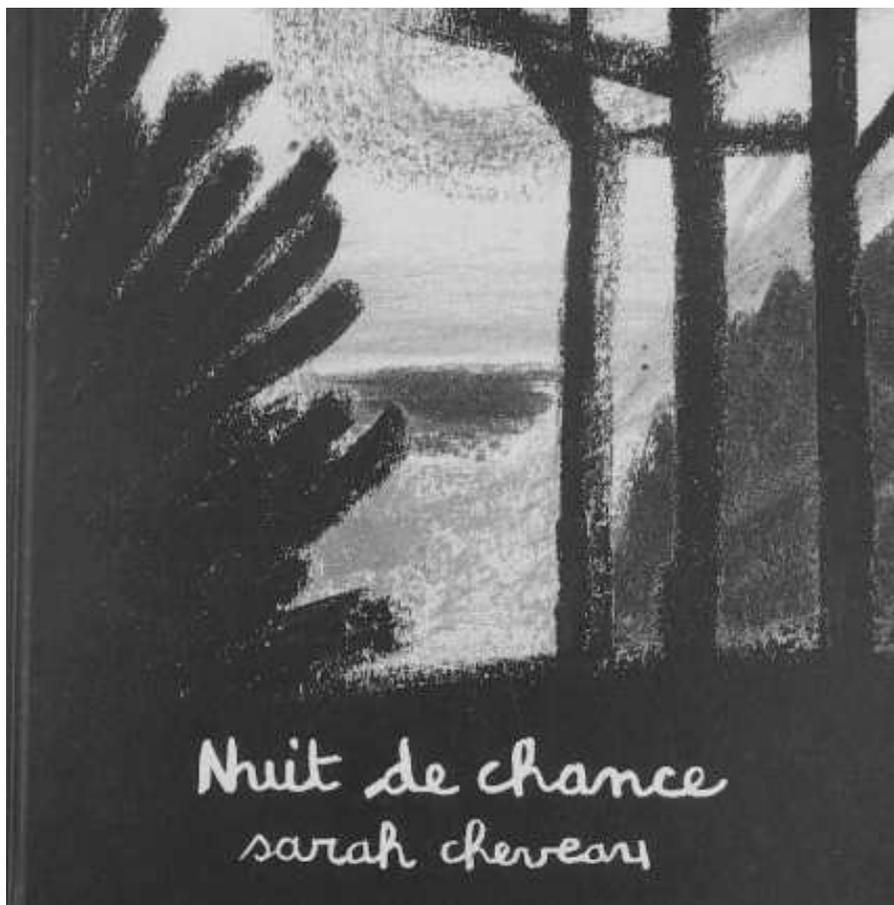
Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Pur non avendo trasposizioni digitali, Alone è pienamente transmediale nel concetto: il gesto editoriale è già narrazione, la forma del libro è contenuto. L'opera si inserisce nel percorso poetico di Komagata, dove ogni libro è oggetto-rito, esperienza sinestetica e simbolica. Komagata invita il lettore a una partecipazione attiva, sensibile e immaginativa. Il suo lavoro è profondamente influenzato dal design grafico giapponese, dalla filosofia zen e dall'idea che l'invisibile è il vero protagonista.

NUIT DE CHANCE

SARAH CHEVEAU

2023 - LA PARTIE

9

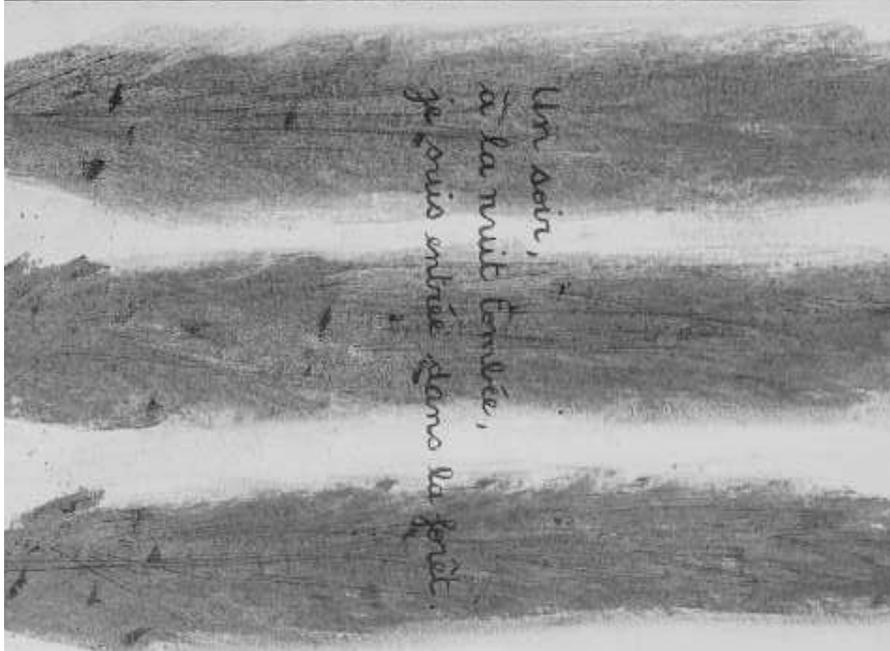


Narrazione / Temi - La narrazione si sviluppa come un percorso onirico e frammentato, seguendo il ritmo percettivo della notte. Non c'è una trama definita: il libro si costruisce come un flusso di visioni che evocano stati d'animo, suggestioni interiori e trasformazioni impercettibili. Il tema centrale è la scoperta di ciò che si cela nell'ombra: un invito a riattivare lo sguardo, a percepire ciò che è invisibile alla luce del giorno. L'oscurità non è qui una minaccia, ma una zona fertile del possibile, dove nascono le immagini, le connessioni profonde con la natura e con l'inconscio.

Estetica visiva - La tavolozza notturna - blu profondi, neri vellutati, grigi densi - costruisce un'atmosfera immersiva, mai cupa ma piena di sospensione e poesia. Il tratto di Cheveau è materico, organico, capace di rendere vive le texture della foresta. Pur in assenza di colonna sonora, il libro è altamente sonoro: fruscii, silenzi, battiti, respiri sono suggeriti dal ritmo delle immagini, che spesso si fanno sequenza lenta e contemplativa. Il lettore è accompagnato in una lettura intima, silenziosa e profonda.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - La notte diventa metafora dell'interiorità, dell'invisibile, della parte inconscia dell'essere. Ogni figura - foglie, animali, occhi, luci - è simbolo mobile, privo di significato univoco ma denso di possibilità interpretative. L'opera si muove nel territorio dell'allegoria percettiva: non racconta, ma evoca. Ogni pagina è un invito a esplorare zone liminali della coscienza, dove veglia e sogno si toccano.

Tecniche / Approccio sperimentale - Cheveau utilizza tecniche miste - tra disegno, stampa artigianale e colorazione a mano - per restituire una materialità visiva che richiama il tatto e il senso del tempo. Le pagine



non sono illustrate in funzione del testo, ma funzionano come quadri autonomi, che si legano per risonanza emotiva e sensoriale. L'approccio è esperienziale e viscerale: il lettore è coinvolto non in una narrazione lineare, ma in un viaggio per immagini, silenzi e ombre.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Pur essendo un libro illustrato cartaceo, *Nuit de chance* si inserisce in una logica transmediale concettuale: l'esperienza narrativa non si esaurisce nel testo, ma si estende nella percezione corporea e immaginativa del lettore. Sarah Cheveau lavora su una poetica visiva fatta di paesaggi emotivi, soglie sensoriali e assenze eloquenti. Il suo stile si colloca tra arte visiva e narrazione interiore, evocando anche forme di arte installativa, di libro-oggetto, di diario poetico.

LE VOYAGE CÉLESTE EXTATIQUE

CLÉMENT VUILLIER

2024 - EDITIONS

10



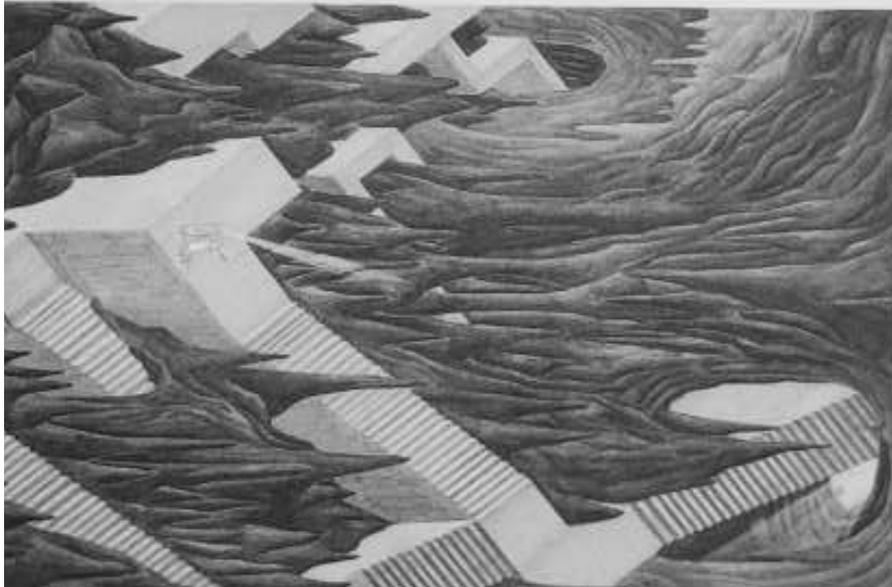
Narrazione / Temi - Il libro si presenta come una narrazione muta in cui la storia non è lineare ma visionaria e contemplativa. Il viaggio celeste evocato nel titolo non è solo spaziale, ma anche interiore, una progressione attraverso livelli dell'essere e della conoscenza. I temi affrontati sono la cosmogenesi, l'estasi mistica, la vertigine della percezione e l'ordine del cosmo, esplorati senza parole ma attraverso architetture simboliche e paesaggi impossibili. Il lettore non è guidato da eventi ma da intuizioni visive.

Estetica visiva e sonora - Le illustrazioni sono dense, psichedeliche, matematiche e mistiche. Il tratto iperdettagliato richiama atlanti scientifici antichi, incisioni alchemiche e geometrie sacre. Il ritmo visivo è cadenzato, simmetrico, e crea una sorta di musica grafica.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - L'opera è completamente simbolica: ogni elemento - un triangolo, una spirale, una griglia - è metafora di principi cosmici o stati di coscienza. Il libro diventa una mappa metafisica, una sorta di albero mistico-matematico in cui razionale e spirituale si fondono. L'assenza di parole non impoverisce, ma potenzia l'allegoria, affidandosi alla potenza visiva e alla libera associazione del lettore.

Tecniche / Approccio sperimentale - Vuillier impiega un disegno a penna e inchiostro altamente tecnico e decorativo, affiancato da colorazioni digitali o manuali che ricordano l'incisione. La narrazione è destrutturata: non c'è direzione unica, non c'è tempo lineare, ma un percorso circolare e caleidoscopico. Il libro stesso diventa un oggetto rituale, da sfogliare come una tavola mistica, più che da leggere.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Sebbene non sia



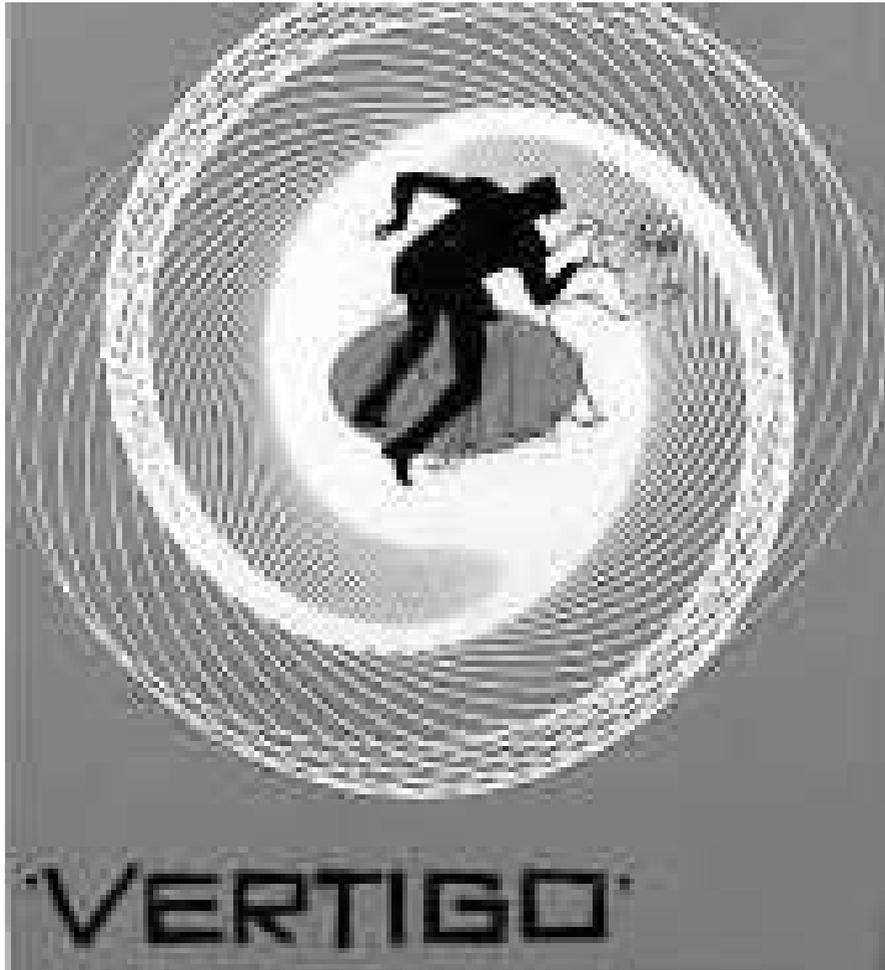
esplicitamente legato ad altri media, il libro si presenta come piattaforma transmediale concettuale: può dialogare con l'arte contemporanea, con la musica ambient, con il pensiero scientifico e spirituale. La poetica di Vuillier si colloca in una zona liminale tra illustrazione, filosofia visiva e scienza esoterica, costruendo un universo personale coerente e ipnotico. È un autore che progetta il libro come spazio mentale ed esperienziale.

3. POSTER

SAUL BASS

1920/1996

1



Narrazione / Temi - Il lavoro di Saul Bass si fonda su una forma di narrazione visiva concettuale e sintetica. Nei suoi poster e nei suoi leggendari titoli di testa, ogni elemento grafico diventa parte di un racconto: un'anticipazione tematica del film, un commento simbolico, o persino un montaggio narrativo parallelo.

Estetica visiva - Il suo stile si distingue per la semplicità radicale: figure stilizzate, tipografia incisiva, contrasti netti, spesso con uso di una tavolozza ridotta (rosso, nero, bianco, arancione).

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Ogni manifesto di Bass è un ideogramma narrativo. Il suo simbolismo è potente perché minimale: il segno grafico è ridotto all'essenziale, ma proprio per questo amplifica il suo potere evocativo.

Tecniche / Approccio sperimentale - Bass ha portato la sequenzialità nel design statico e introdotto il movimento nel design tipografico. Nei suoi lavori confluiscono cut-out, animazione, disegno manuale e composizione geometrica. Il suo stile ha spezzato l'estetica illustrativa inaugurando una nuova era di design narrativo.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Il lavoro di Bass è per natura transmediale: attraversa poster, animazione, pubblicità, identità aziendali arrivando fino al linguaggio del videoclip e del design digitale. La sua poetica è incentrata su un'idea di comunicazione universale e semplificata, ma profondamente espressiva.

1929/2009



Narrazione / Temi - Kiyoshi Awazu è un autore visivo che ha fatto del manifesto un mezzo di dissidenza culturale e trasformazione sociale. Nei suoi poster convivono denuncia, erotismo, folklore e utopia. Il suo lavoro si oppone frontalmente alla narrativa del progresso lineare, proponendo una visione del mondo basata su ibridazione, conflitto e vitalismo.

Estetica visiva - Lontano dal minimalismo associato al design giapponese postbellico, Awazu abbraccia un'estetica psichedelica, barocca, esplosiva. Usa colori acidi, tipografie ibride, forme organiche e simboli disturbanti. Le sue immagini urlano, non sussurrano. Ogni poster è una scena teatrale affollata, visionaria, spesso attraversata da tensioni cromatiche e segni pulsanti.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Il linguaggio di Awazu è intensamente simbolico. Ogni elemento è stratificato, portatore di ambiguità. Il suo immaginario reinventa i simboli tradizionali in chiave sovversiva. Il poster diventa così un campo allegorico aperto, dove la resistenza visiva prende forma concreta.

4. Tecniche / Approccio sperimentale - Awazu fonde illustrazione manuale, tipografia destrutturata, collage e stampa serigrafica, usando il manifesto come forma d'arte totale. Sperimenta liberamente con l'impaginazione e con i materiali.

5. Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Il suo universo creativo si estende ben oltre il poster e il suo lavoro può essere letto come uno storyworld espanso in cui ogni supporto diventa parte di una visione più ampia e radicale del mondo

SEYMOUR CHWAST

3

1931



Narrazione / Temi - I poster di Seymour Chwast raccontano attraverso il paradosso, l'ironia e la provocazione. Le sue opere si muovono su più livelli di lettura: la superficie ludica e accattivante cela spesso una critica politica, sociale o culturale. Attraverso il recupero di estetiche storiche, Chwast reinterpreta temi universali - guerra, pace, consumo, identità - con uno spirito giocoso ma sempre consapevole.

Estetica visiva - Lo stile grafico di Chwast è eclettico, ma riconoscibile. Usa linee marcate, colori piatti, tipografie disegnate a mano e una composizione che spesso richiama i manifesti dell'Ottocento, la litografia popolare, l'incisione o il fumetto. Ogni poster è un piccolo palinsesto visivo dove l'ornamento non è mai decorativo ma narrativo.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - L'umorismo, il pastiche e la caricatura sono le principali strategie retoriche adottate. Il simbolismo diventa una lingua visiva intertestuale, che richiede al pubblico un'attività di decodifica culturale e intellettuale. In questo modo, il poster non è solo informazione, ma atto comunicativo complesso e stratificato.

Tecniche / Approccio sperimentale - Chwast è maestro nell'ibridazione: fonde illustrazione tradizionale, tipografia, collage, citazione storica e satira. Il suo approccio è anti-sistemico, artigianale e spesso "sporco" nella resa visiva. Lavora il più delle volte su carta, disegnando direttamente a mano.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Chwast ha applicato il suo linguaggio a una varietà di media: poster, riviste, copertine, packaging, illustrazione editoriale e libri per l'infanzia. La sua poetica è coerente e trasversale: recuperare forme del passato per costruire nuovi significati.

NOMA BAR

1973

4



Narrazione / Temi - Le opere di Noma Bar funzionano come micro-narrazioni visive. In un singolo frame, condensano storie intere, spesso ironiche o provocatorie, su temi politici, sociali, psicologici o culturali. Il suo approccio è “visual storytelling sintetico”: una composizione minimale, una tensione latente e un colpo di scena grafico. Il messaggio è quasi sempre “doppio”: ciò che vedi è sempre anche qualcos’altro.

Estetica visiva - L'estetica di Bar è inconfondibile: colori piatti, forme nette, assenza di dettaglio superfluo. Tutto è ridotto a silhouette geometriche, a campiture monocromatiche. L'elemento chiave è la perfetta gestione dello spazio negativo: ciò che non viene disegnato è tanto importante quanto ciò che appare. Il tutto accompagnato da una palette cromatica forte ma sobria.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Bar è maestro della metafora visiva: le immagini assumono un valore allegorico senza mai abbandonare la leggerezza dell'illustrazione. La sua è una vera e propria semiotica del paradosso visivo.

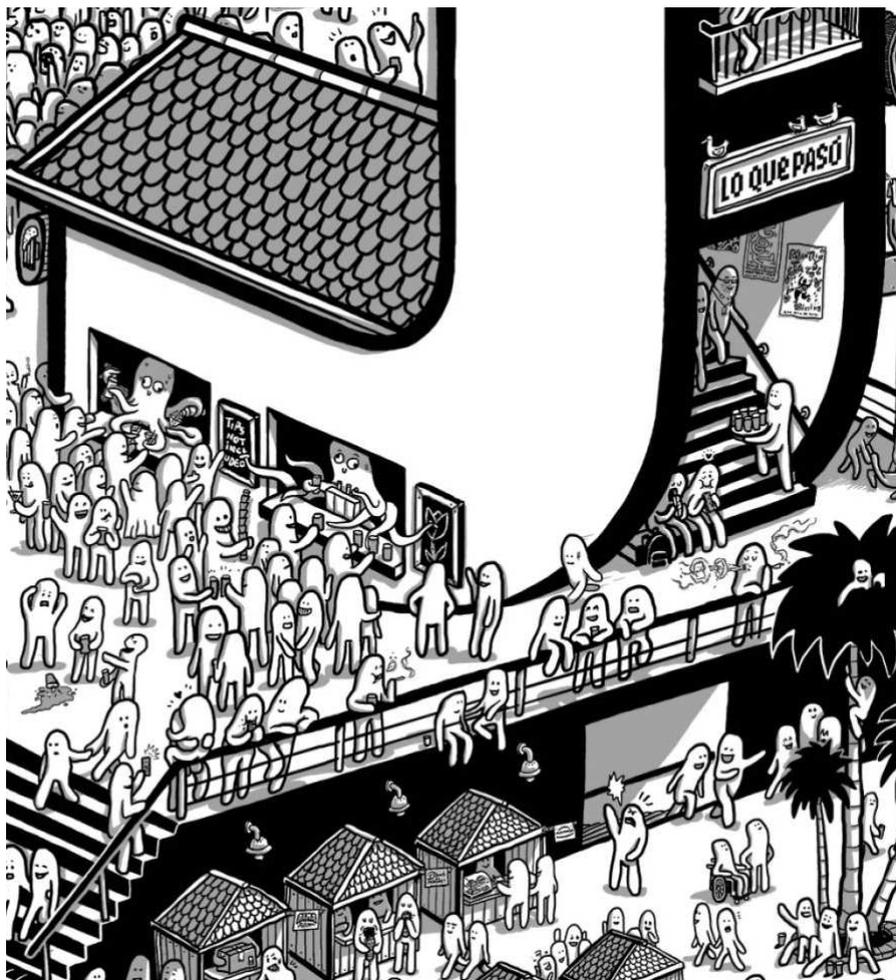
Tecniche / Approccio sperimentale - Nonostante l'apparente semplicità, le opere di Bar nascono da un lungo processo di sintesi grafica. L'artista parte da concetti complessi e li traduce in un sistema visivo binario, fatto di pieni e vuoti. La sua produzione è principalmente vettoriale, ma basata su schizzi manuali e brainstorming visivo intensivo.

5. Dimensione transmediale / Poetica d'autore - I lavori di Noma Bar sono molto vari. Questa espandibilità narrativa rende il suo linguaggio adatto a molteplici piattaforme. Ogni sua opera è un'unità narrativa autonoma e transmediale, aperta a interpretazioni multiple.

CYRIL VOUILLOZ (RYLSEE)

5

1985



Narrazione / Temi - L'universo visivo di RYLSEE è costruito su un racconto urbano, giocoso e accessibile. Ogni parola che disegna è un frammento narrativo che oscilla tra ironia e introspezione, tra invito alla leggerezza e critica sottile alla realtà contemporanea.

Estetica visiva e sonora - Il suo tratto è volutamente manuale, imperfetto, vivo. L'estetica di RYLSEE si nutre dell'energia dello spazio urbano: muri, insegne, finestre, quaderni, skateboard diventano superfici narrative. Usa palette limitate, toni pastello o contrasti netti, ma sempre con un occhio all'equilibrio tra forma e leggibilità.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Sebbene diretto e ironico, il lavoro di RYLSEE ha un livello simbolico forte: ogni parola è forma e messaggio insieme. Le sue composizioni tipografiche non decorano, ma rappresentano stati mentali, attitudini urbane, gesti invisibili del vivere contemporaneo. **Tecniche / Approccio sperimentale** - La sua tecnica fonde graffiti, disegno, graphic design, tipografia e installazione. Ha lavorato su poster, pareti, specchi, packaging, ma anche in ambienti tridimensionali e spazi digitali. Il suo approccio è artigianale ma innovativo ed empatico.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - L'opera di RYLSEE è intrinsecamente transmediale: i suoi lavori vivono su poster, murales, oggetti di design, libri e contenuti social. La sua poetica è fondata su un umanesimo urbano contemporaneo.

5. TRASMEDIA EXPERIENCE

CAMPAGNA DAY X EXISTS

1

SONY PICTURES

2010



Narrazione / Temi - La campagna Day X Exists è costruita intorno a un dispositivo narrativo classico ma efficace: una minaccia invisibile e incombente, incarnata dal misterioso “Day X” - un complotto terroristico globale. Il tema centrale è quello della paranoia, della doppiezza e del sospetto, coerente con l'identità del film Salt (2010), in cui la protagonista è accusata di essere una spia russa infiltrata. La campagna non si limita a promuovere il film, ma espande l'universo narrativo, coinvolgendo il pubblico in un'operazione di fact or fiction, stimolando una caccia alla verità in cui ognuno è chiamato a dubitare e a indagare.

Estetica visiva e sonora - L'estetica dei contenuti digitali - dai video su YouTube ai tweet criptici - riprendeva codici visivi da documentario investigativo e found footage: immagini instabili, fotografie d'archivio, mappe e documenti classificati. Il linguaggio visivo era in linea con l'immaginario da intelligence e con i generi del thriller e dello spionaggio. Il sonoro, cupo e incalzante, contribuiva a rafforzare l'atmosfera di tensione e di segretezza, immergendo l'utente in una realtà alterata ma plausibile.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Il concept del “Day X” funziona come allegoria post-11 settembre della paura dell'altro, dell'infiltrato, del nemico invisibile. L'agente Salt è il simbolo dell'ambiguità: il personaggio incarna la possibilità che il male venga da dentro. In questa campagna, il simbolismo è esteso alla rete stessa - il territorio della comunicazione digitale diventa parte del gioco narrativo, e anche della minaccia. La viralità simula la diffusione di un'ideologia o di un attacco, alludendo alla fragilità dei confini informativi e cognitivi del pubblico contemporaneo.



Tecniche / Approccio sperimentale - La strategia transmediale ha utilizzato in modo avanzato (per il 2010) YouTube per diffondere video “leaked” e contenuti narrativi semiclandestini, e Twitter come strumento narrativo per diffondere informazioni in tempo reale, in forma di allerta o comunicazione cifrata. La campagna ha anticipato l’uso narrativo delle piattaforme social come estensione dell’universo diegetico, trasformando lo spettatore in un detective o in un agente coinvolto. Il coinvolgimento era attivo, con una componente di alternate reality game (ARG), benché non pienamente sviluppato in quella forma.

Dimensione transmediale / Poetica d’autore - Pur essendo una campagna promozionale, Day X Exists si distingue per la sua coerenza narrativa e per la capacità di costruire un storyworld espanso, dove ogni piattaforma contribuisce a raccontare un frammento del puzzle. La narrazione è diegeticamente integrata e mira a dare profondità e backstory all’universo del film, offrendo un’immersione che non si esaurisce con la visione cinematografica. Non c’è un autore singolo riconoscibile, ma si può leggere una “poetica della sorveglianza” implicita, dove lo spettatore è coinvolto non solo emotivamente, ma anche epistemologicamente: deve scoprire, dedurre, collegare.

CONSPIRACY FOR GOOD

NOKIA E TIM KRING

2010

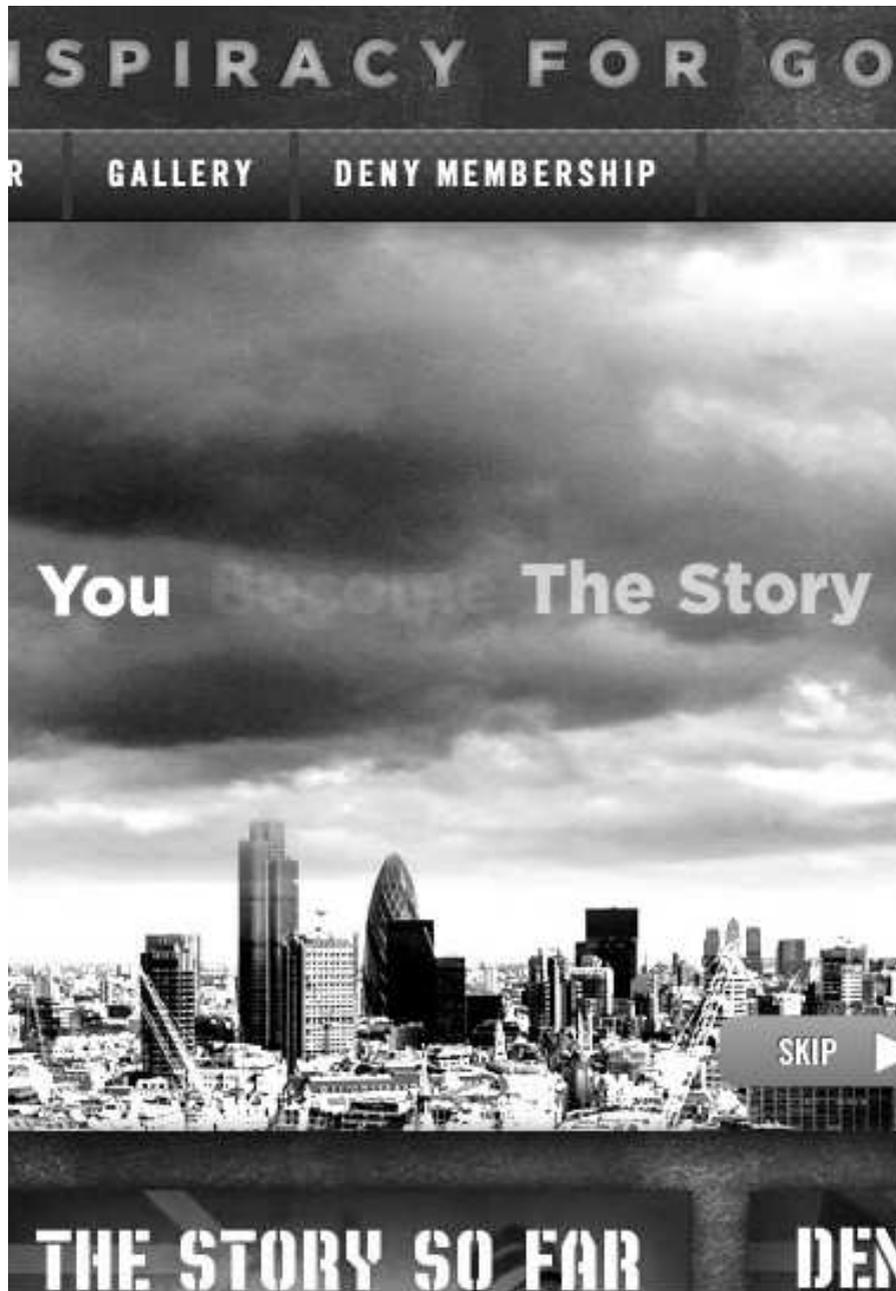
1



Narrazione / Temi - Conspiracy For Good racconta la storia di una rete segreta di attivisti globali che combattono contro una corporazione corrotta, Blackwell Briggs, colpevole di manipolazioni, sorveglianza e inganni. Il progetto fonde narrazione cospirativa e impegno sociale, promuovendo valori come la giustizia, l'attivismo dal basso, e la responsabilità civica. Tim Kring (creatore di Heroes) concepisce la storia come una narrativa aperta e partecipativa, dove il pubblico non è solo fruitore ma agente di cambiamento. Il tema della verità nascosta dietro il potere è centrale, ma si combina a un messaggio propositivo: la fiction come attivatore di azione reale.

Estetica visiva e sonora - L'estetica si ispira ai codici visivi dei thriller geopolitici e dell'hacktivism: interfacce digitali, loghi segreti, manifesti semi-clandestini. I "poster portali" e i volantini distribuiti nelle città erano disegnati per sembrare parte di un mondo alternativo e realistico al tempo stesso, evocando l'estetica dei movimenti underground. Il comparto sonoro, nelle versioni video e nelle app, contribuiva all'effetto immersivo con tracce elettroniche tese, voci codificate e segnali sonori disturbanti, rinforzando la percezione di essere dentro una cospirazione in tempo reale.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - La contrapposizione tra la Conspiracy For Good e la Blackwell Briggs incarna una metafora del potere contemporaneo: le multinazionali tecnologiche, l'erosione dei diritti, la manipolazione dei media. Il progetto è un'allegoria moderna sulla sorveglianza e la resistenza: i "poster portali" fungono da simboli liminali tra finzione e realtà, tra informazione e mobilitazione. L'esperienza stessa



diventa metafora dell'accesso alla verità: solo partecipando, il pubblico riesce a "vedere".

Tecniche / Approccio sperimentale - Il progetto ha integrato video narrativi online, un'app mobile geolocalizzata, eventi live-action e puzzle interattivi risolvibili nel mondo reale. L'interazione era asincrona e diffusa su diversi media: si poteva seguire la storia da remoto o partecipare fisicamente agli eventi urbani. In questo senso, Conspiracy For Good rappresenta uno dei primi esempi di Alternate Reality Game (ARG) con un impatto su scala globale, strutturato in quattro atti che culminavano in eventi reali a Londra. L'esperimento ha unito narrazione seriale, gamification, e coinvolgimento sociale.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Tim Kring concepisce la narrazione come piattaforma per la trasformazione sociale, fondendo intrattenimento e impatto etico. Conspiracy For Good è progettato come un universo narrativo coerente, in cui ogni piattaforma racconta una parte del tutto: app, video, social media, eventi dal vivo e grafica urbana partecipano alla costruzione del mondo. Il progetto anticipa la logica della "narrativa attivista transmediale", oggi centrale in esperienze di civic storytelling. La poetica di Kring emerge nell'uso della finzione per mobilitare azioni reali: lo storytelling come strumento di empowerment.

BOLTON STORYWORLD: CODENAME WINTERHILL

1

BELLYFEEL

2016



Narrazione / Temi - Codename Winterhill è un'esperienza narrativa transmediale che combina thriller, mistero urbano e coinvolgimento interattivo. Ambientato a Bolton, una cittadina inglese, il racconto segue una trama complessa di cospirazione, sparizioni e sorveglianza, con il coinvolgimento attivo del pubblico in qualità di "agente sul campo". I partecipanti ricevono messaggi, indizi e chiamate che li catapultano nel cuore della vicenda. I temi centrali includono il controllo governativo, l'identità digitale e la manipolazione delle informazioni — in linea con la tradizione del thriller paranoico contemporaneo.

Estetica visiva e sonora - L'intera esperienza inizia con una locandina in stile investigativo, che funge da gateway visivo all'universo narrativo: colori scuri, elementi visivi ispirati al linguaggio del controspionaggio e del noir digitale. L'estetica sonora, sviluppata per supporti mobili (chiamate vocali e video), si rifà a codici realistici e immersivi: voci registrate in presa diretta, rumori ambientali urbani, messaggi cifrati. L'interazione visiva sui dispositivi è ridotta ma mirata, in perfetta coerenza con il tono narrativo: l'ordinario si carica di mistero.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Winterhill è più di un nome in codice: rappresenta il potere occulto, l'invisibile che governa. L'intero progetto è una riflessione allegorica sul nostro rapporto con la tecnologia e l'informazione: ogni messaggio ricevuto diventa un atto di fede, e ogni decisione un nodo narrativo. La metafora portante è quella del cittadino-spia inconsapevole, immerso in una rete che oscilla tra gioco e sorveglianza, tra partecipazione e manipolazione.

"They laughed when I said there were Aliens at the University, but not when students started going missing..."



Find Out If You're Next

Text the word STARTBSW to +441204 238483

Tecniche / Approccio sperimentale - La narrazione si sviluppa in cinque giorni attraverso dispositivi mobili: SMS, chiamate pre-registrate, link a siti web, puzzle da risolvere e video in stile mockumentary. Il punto di partenza è una semplice locandina fisica, collocata nello spazio urbano. Da lì, il pubblico entra in un ARG urbano digitale costruito per simulare in tempo reale un'operazione sotto copertura. Questa struttura rende il racconto simultaneamente personale e collettivo. L'approccio è sperimentale non solo nel formato, ma anche nella temporalità sincronica con la realtà del giocatore.

Dimensione transmediale / Poetica d'autore - Prodotto da Bellyfeel, studio inglese specializzato in storytelling immersivo, Codename Winterhill è un modello efficace di transmedia esperienziale a basso costo. Ogni media - locandina, messaggio, sito, video - è autonomo ma interconnesso. L'esperienza non si guarda, si vive. L'autorialità si esprime nella cura del dettaglio e nell'orchestrazione narrativa ambient, capace di calare il partecipante in un racconto che si svolge intorno a lui, nella sua città e nel suo smartphone. La versione cinematografica del 2019 ha consolidato il progetto come esempio di narrativa espansa, dove il film rappresenta una documentazione artistica dell'esperienza partecipativa.

THE MATRIX (& ANIMATRIX)

1

WACHOWSKIS & OTHERS

1999



Narrazione / Tem - Il franchise di The Matrix (1999-) ha inaugurato un universo narrativo multiplatforma basato sulla dialettica tra realtà e simulazione, libero arbitrio e controllo, umano e macchina. La trilogia cinematografica si espande con Animatrix (2003), una serie di corti animati che approfondiscono mitologia, personaggi secondari e background storico. I temi principali - la coscienza digitale, la ribellione sistemica e la trascendenza filosofica - vengono rielaborati nei fumetti, nei videogiochi (Enter the Matrix, The Matrix Online), in esperienze web e in campagne virali.

Estetica visiva e sonora - Il design visivo è tra i più iconici della storia del cinema postmoderno: la pioggia di codice verde, le lenti a specchio, i trench neri, il bullet time. I poster - con composizioni centrali e simmetrie ispirate al linguaggio cibernetico - non sono solo pubblicitari, ma narrativi: ogni immagine introduce elementi di lore, stile e attitudine. La colonna sonora, composta da brani elettronici, industrial e orchestrali, contribuisce a costruire una sensorialità immersiva, che si estende ai giochi e ai corti.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - The Matrix è una parabola filosofica: il risveglio di Neo è metafora della liberazione mentale, della disillusione ideologica, della presa di coscienza post-umana. L'universo narrativo si fonda su un linguaggio allegorico stratificato: Platone, Baudrillard, il Buddhismo, il Cristianesimo e l'hacking culturale convergono. I poster stessi - pensati come icone simboliche - riflettono la struttura duale del mondo (illusione vs realtà), diventando strumenti semiotici ricorrenti nel racconto (come nel caso del codice visivo, usato anche nei siti e nei software del



franchise).

Tecniche / Approccio sperimentale - Il progetto si è distinto fin dall'inizio per l'uso pionieristico della crossmedialità: Enter the Matrix conteneva scene filmate dirette dalle Wachowski, strettamente legate alla continuity dei film. Animatrix sperimenta con l'animazione giapponese e americana, esplorando linguaggi diversi per raccontare nuove prospettive. Il sito ufficiale ospitava racconti brevi, interfacce interattive e contenuti criptati, contribuendo a creare un'esperienza espansa e personalizzata. Anche i poster venivano declinati in versioni multiple (personaggi, simboli, slogan), stimolando la collezione e il riconoscimento.

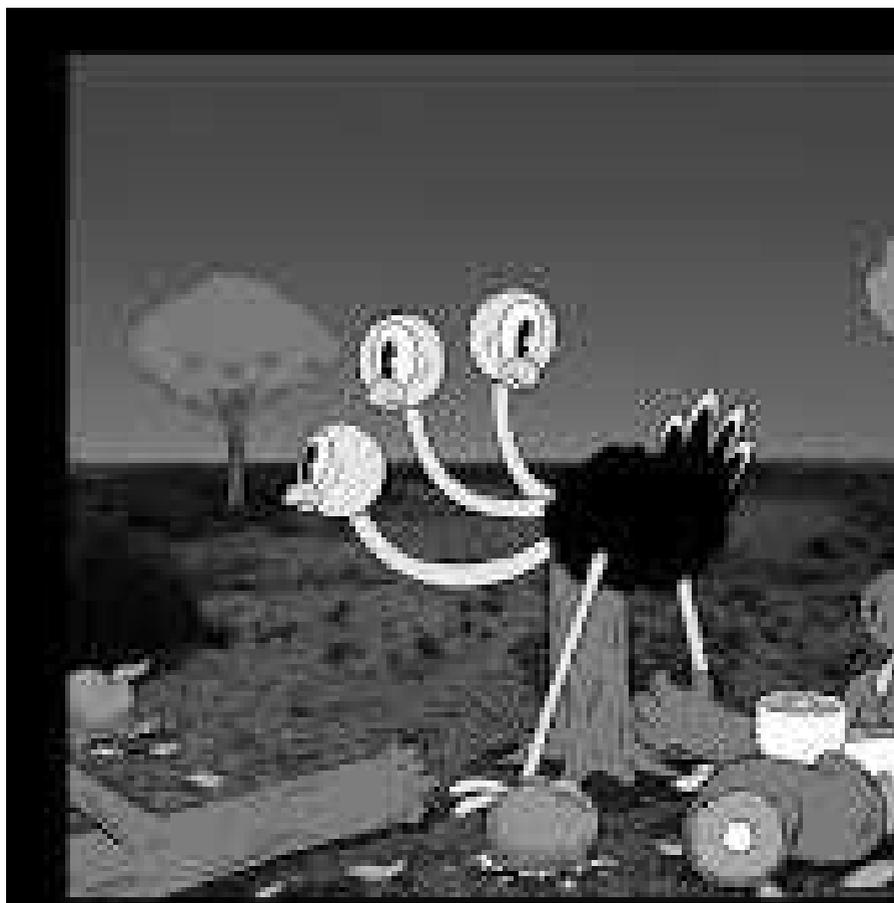
Dimensione transmediale / Poetica d'autore - L'universo di The Matrix rappresenta uno degli esempi più riusciti di worldbuilding transmediale. Le sorelle Wachowski hanno costruito un ecosistema narrativo coerente, dove ogni piattaforma contribuisce a espandere la mitologia, non a ripeterla. Il poster, in questo contesto, non è semplice strumento promozionale, ma portale di accesso al mondo virtuale: un'estensione del racconto che accompagna lo spettatore oltre il film. La poetica delle autrici si manifesta in una costante riflessione su identità, corpo, tecnologia e trasformazione, declinata in ogni medium scelto.

LOGORAMA

1

AUTOUR DE MINUIT & OTHERS

2009



Narrazione / Temi - Logorama, cortometraggio d'animazione diretto dal collettivo francese H5, mette in scena una Los Angeles distopica interamente composta da loghi, marchi registrati e mascotte pubblicitarie. La trama - che riprende il tono da action movie hollywoodiano - segue un inseguimento violento tra due agenti Michelin e un Ronald McDonald criminale in fuga. Ma la vicenda è un pretesto per una critica satirica al consumismo: ogni elemento narrativo è una citazione di marca, e l'intero universo rappresenta una parodia del branding onnipresente nella società contemporanea.

Estetica visiva e sonora - Il film utilizza una grafica digitale pulita, vettoriale, colorata, perfettamente coerente con l'immaginario pubblicitario mainstream. I loghi, riadattati in funzione architettonica o narrativa, compongono un paesaggio urbano iper-brandizzato. Il poster stesso diventa parte integrante del messaggio: con un collage caotico di marchi riconoscibili, comunica già visivamente la natura dell'opera. La colonna sonora - energica e da thriller metropolitano - amplifica l'effetto di straniamento, mescolando cultura pop e tensione narrativa.

Simbolismo / Linguaggio allegorico - Logorama è una metafora visiva della colonizzazione culturale da parte dei brand. I personaggi non sono interpretati da attori, ma da mascotte e simboli noti: Ronald McDonald come villain, Mr. Peanut come direttore di ristorante, Pringles come manifestanti. L'opera smaschera l'invasività del marketing e il modo in cui i brand plasmano la nostra percezione della realtà. Il linguaggio simbolico si basa sulla riconoscibilità e sulla saturazione: ogni scelta grafica diventa allegoria

PROGETTO

INTRODUZIONE

Questo progetto nasce dal mio interesse verso Space Whale, una storia mai scritta o pubblicata, ma solo narrata di Mauro Sylos Labini.

Affascinata dal suo potenziale creativo e simbolico, ho deciso di trasformarla in un'esperienza transmediale che permettesse agli utenti di immergersi nei suoi dettagli e canali narrativi, stimolando al contempo quella curiosità esistenziale che ne costituisce il cuore.

Attraverso una stretta collaborazione con l'autore della storia, il progetto si è evoluto sia nella forma sia nei contenuti, arricchendosi di sfumature e profondità. Il coinvolgimento di altri artisti ha poi permesso di concretizzarne la visione: Marco Simonetta e Michele Liaci hanno dato voce al progetto con la loro musica sensibile, creando un'esperienza sonora che accompagna tre degli output principali — il libricino illustrato, il video e l'evento conclusivo (a cui ha preso parte anche Federico Sgarzi). Giulio Santullo, con la sua maestria nell'uso di TouchDesigner, ha invece realizzato gli effetti visivi che rendono il video immersivo e visivamente coinvolgente.

Il mio ruolo, con il nome d'arte Selene Shio, è stato quello di dirigere l'intero processo creativo e produrre i contenuti testuali, grafici, illustrativi e animati dei diversi output. Oltre a quelli già citati, ho sviluppato il profilo social, i quiz, il podcast, il sito web e i poster, contribuendo a dare coerenza e rilievo a un progetto che unisce narrazione, esperienza e sperimentazione.

1. ANALISI DEL PROGETTO

Mission

L'obiettivo sarà quello mettere in luce le molteplici possibilità che il trasmedia storytelling offre e quello di creare una connessione empatica con l'utente per lo sviluppo di una nuova consapevolezza emotiva.

Vision

Il pubblico a cui il progetto si rivolge è adulto, nella fascia di età dai 20 ai 35 anni. Si tenterà di raggiungere il pubblico tramite un approccio diversificato.

Concept

Si cercherà di creare un'esperienza immersiva ed emozionale, che permetta di far sviluppare un legame affettivo, così da facilitarne la diffusione dei vari contenuti e di co-crearli insieme alle persone.

Si è scelto di operare una narrativa trasmediale sia portmanteau che franchise: alcuni contenuti multiplatforma contribuiscono a un'unica esperienza narrativa, da fruire nella loro totalità per comprenderne il significato complessivo; altri contenuti sono esperienze di consumo individuali che esplorano una porzione del

racconto tramite un proprio linguaggio; infine altri contenuti ancora che permettono all'utente di sapere cose correlate alla creazione del progetto oppure di interagire con l'insieme degli output.

2. ANALISI DELLA STORIA

Pensiero iniziale Nel cuore del viaggio dell'eroe si ripete un "monomito" condiviso da tutte le culture: una via silenziosa e archetipica che accomuna ogni narrazione. Non si tratta semplicemente di una struttura narrativa, ma — come scrive David Kudler, editore delle opere di Campbell — di un processo psicologico profondo, che coinvolge tanto il protagonista quanto il lettore in un cammino di trasformazione interiore. Il viaggio, sempre circolare, termina là dove era iniziato, ma l'eroe che ritorna non è mai lo stesso.

Adler, il personaggio principale, è un ricercatore antropologico che soffre di apatia e privo senso dell'esistenza. In seguito a una immagine che scova tra i libri si ossessionerà della balena spaziale (Space Whale) a tal punto da mettersi in viaggio per raggiungere quella che sarebbe l'ultima tribù che la considera come divinità. In seguito a tale viaggio, molte saranno le sue scoperte e altrettanti i pensieri, ma solamente arrivato a destinazione cambierà e capirà l'esistenza.

3. OUTPUT PROGETTUALI

Andremo ora a vedere quali sono i canali in cui verrà comunicato il progetto Space Whale andando ad analizzarli anche dal punto di vista dei livelli di immersione:

L1: UNO A MOLTI/TRASMISSIVO

EDITORIALE: Libricino con storia illustrata.

di edizione limitata

MANIFESTO: una serie di Poster che fa uso di graphic design e illustrazioni

L2: UNO A UNO

QUIZ ONLINE: che permette di sviluppare i contenuti del podcast e l'evoluzione della storia nel viaggio del personaggio principale.

L3: UNO A MOLTI/ONLINE

VIDEO: animazione 2D con brano da caricare su VIMEO e Youtube, per esposizione sia con un vasto pubblico che con un pubblico ridotto di esperti o interessati del settore

PODCAST: due serie che raccontano rispettivamente le storie che stanno dietro alle scelte ideate dai singoli collaboratori e le analisi delle comparse della balena nei vari media nel mondo. Creata a scopo pubblicitario e da pubblicare sul profilo di Spotify

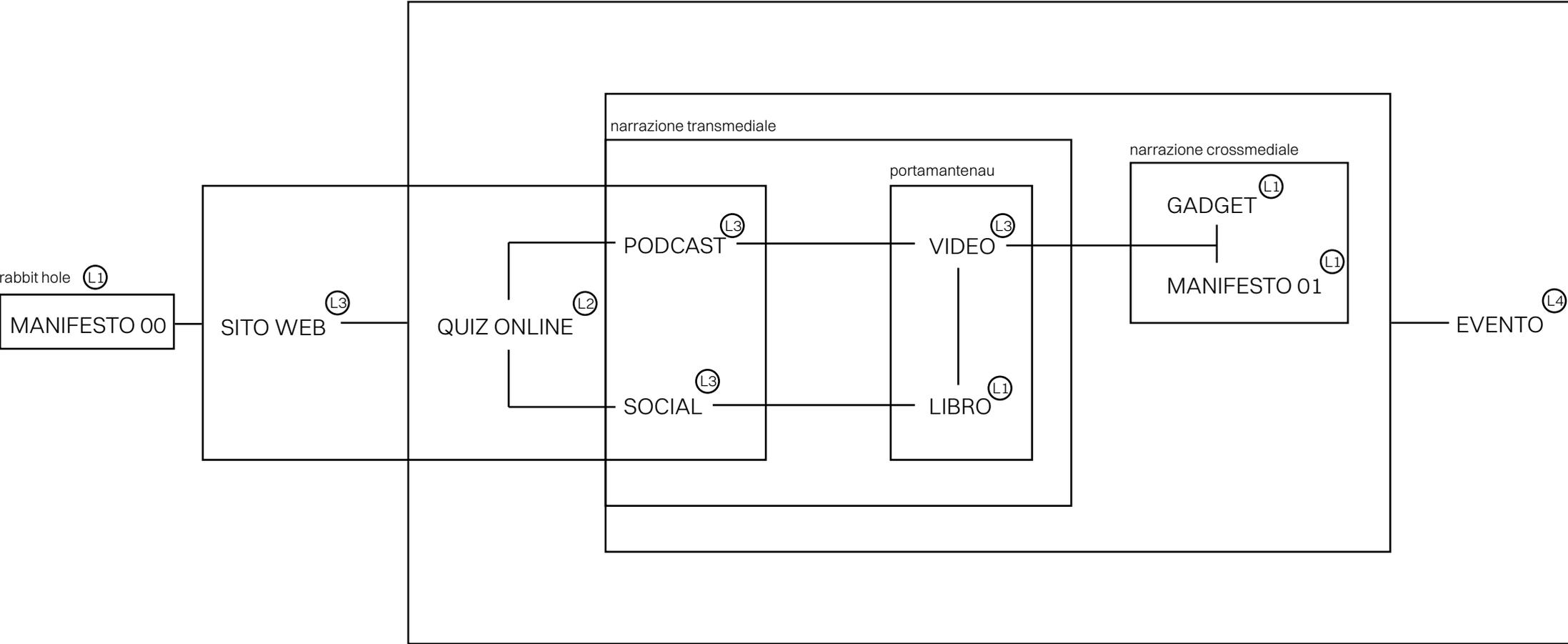
SITO WEB: raccolta dei vari contenuti

PROFILO INSTAGRAM: Profilo di Adler (il personaggio principale) che posta l'evoluzione del suo viaggio e interagisce con il pubblico

MUSICA: un brano di 15 minuti usufruibile indipendentemente o con l'ausilio del libricino su Spotify e Youtube

L4: MOLTI A MOLTI/ESPERIENZIALE

EVENTO: in cui ci sarà un'installazione esperienziale di breve durata che proietta il video con sottofondo sonoro.



3.1. PROFILI SOCIAL

Il profilo Instagram è il primo output ad essere condiviso con il mondo che vuole far scoprire la storia in modo diverso rispetto che il libricino.

Metodo narrativo

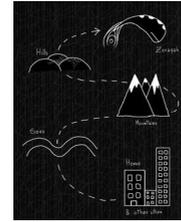
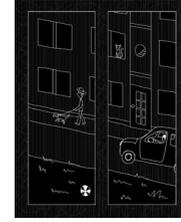
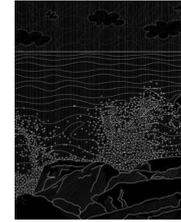
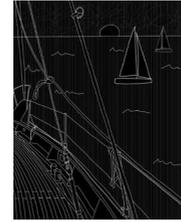
La narrazione è in 1' persona e avviene tramite il protagonista Adler. Sarà lui che di settimana in settimana racconterà il suo viaggio e le sue scoperte in "diretta" così che l'utente possa avere un primo approccio a ciò che Adler pensa.

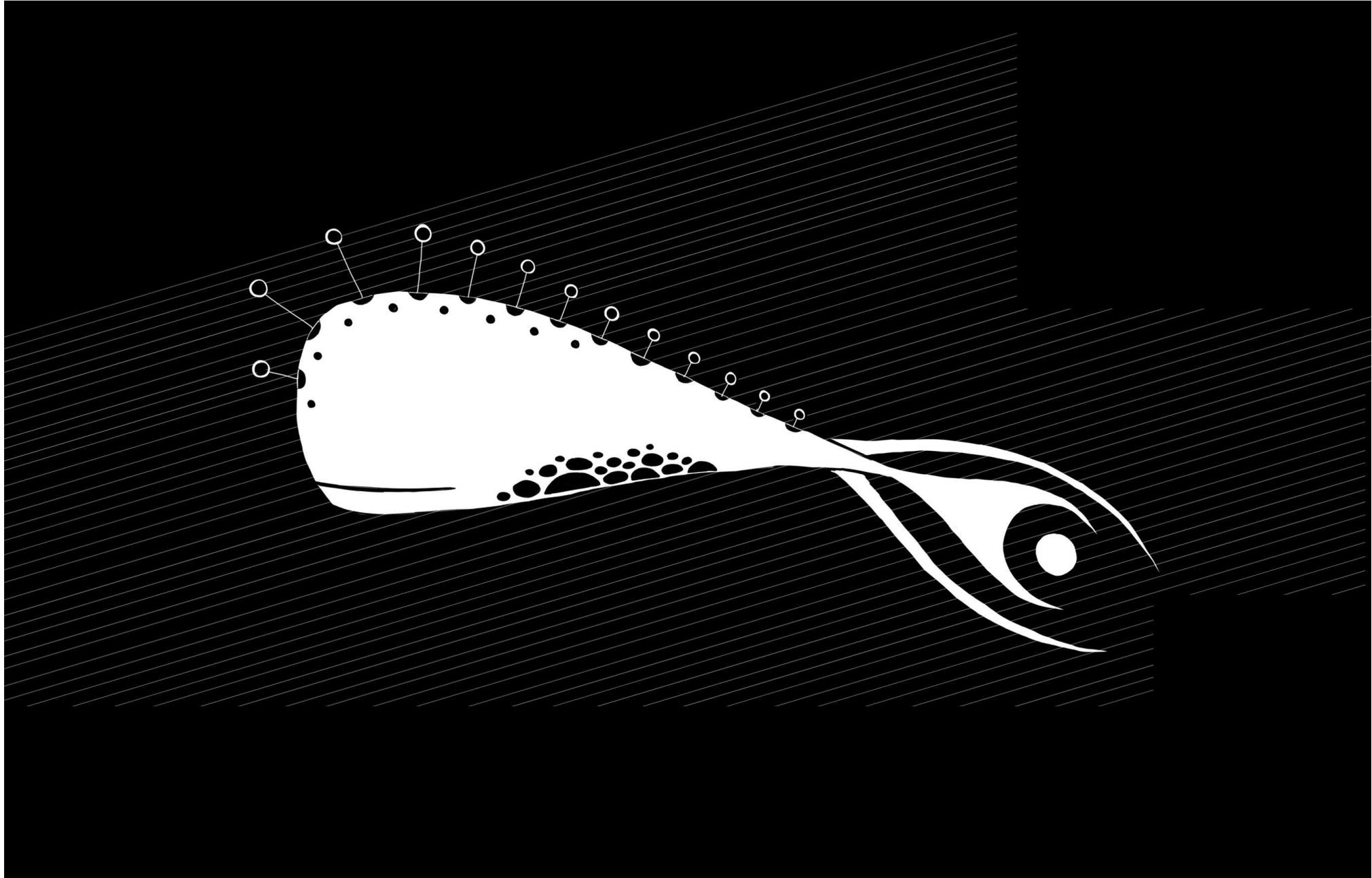
Stile narrativo

Ad ogni post viene mostrata una illustrazione che rappresenta le "foto" che Adler stesso fa e una descrizione in cui in circa 3 paragrafetti spiega ciò che gli succede. Viene inoltre indicato il giorno ad indicare il tempo che passa fra un accadimento e l'altro.

Scopo finale

Il profilo Instagram permette inoltre di condividere i link degli altri output in modo che si riesca già a scoprire quello che c'è dietro. Il profilo Facebook invece, a sua volta, ha lo scopo di condividere l'evento creato.





3.2. QUIZ ONLINE

Questo output è stato ipotizzato ma non realizzato, purtroppo, a causa delle tempistiche troppo ristrette.

Idea

L'idea era quella di far interagire sui profili social con sondaggi e domande, in modo da poter cambiare il corso della storia nel mentre che veniva narrata.

Domande

Le domande erano principalmente legate al come gli utenti si fossero o meno immedesimati in Adler e se avevano consigli utili rispetto al suo percorso intrapreso.

Sondaggi

I sondaggi invece avevano il proposito di far decidere alla maggioranza degli utenti i luoghi che Adler avrebbe dovuto percorrere per arrivare alla sua destinazione finale Zerayah e le azioni che avrebbe dovuto compiere.

Intenzioni

Tramite questa interazione, l'effetto desiderato era quello di far coinvolgere emotivamente le persone alla storia facendole di conseguenza affezionare ad essa.

3.3. PODCAST

Per la valorizzazione della storia e di tutte le persone che hanno scelto di contribuire a questo progetto si è scelto di fare un podcast con 2 parti: la prima di interviste, la seconda di racconti.

Le interviste

Le interviste sono rispettivamente dedicate a: Selene Shio (io), Mauro Sylos Labini (l'ideatore della storia), Marco Simonetta e Michele Liaci (i musicisti), Marco Simonetta (maestro di ceramica), Giulio Santullo (artista di Touch Design). Le domande che sono poste servono a mettere in luce il processo ideativo e mentale che c'è stato dietro alle scelte di ciascuno in modo da risaltare i singoli collaboratori.

I racconti

La parte dei racconti è invece stata ideata per far capire come la balena sia stata da sempre soggetto di narrazioni in tutte le varie forme artistiche e come essa possa assumere vari significati e simbologie in base al contesto di utilizzo.



Podcast

Space Whale

Seguiti



Informazioni

Space Whale è un progetto nato come tesi di Laurea di "Design e Comunicazione" e vuole essere un esempio e un'analisi del trasmedia storytelling. Qualunque la ragione per cui tu sia qui, infinite saranno le motivazioni per restare e per scoprire di più su come il tema della balena viene trasposto: usato da sempre come simbolo spirituale e mistico lo andremo ad analizzare nell'ambito della letteratura come anche in quello cinematografico ... [Mostra altro](#)

4,7 ☆ (15)

Cultura

Società

Episodio più recente

05 MOBY DICK

Space Whale

Moby Dick : così, il capitano Achab insegue Moby Dick perché vi riconosce il simbolo del male. La balena è «una metafora del male o dell'assurdo del mondo»



1:07

5:35

3.4. SITO WEB

Il sito web è la raccolta di tutte le informazioni e i link vari del progetto. Permette di collegarsi facilmente ed eventualmente contattare gli organizzatori con un semplice click.

Informazioni contenute

Viene fornita una breve descrizione di cosa è Space Whale ed inoltre una sinossi della storia.

Poi viene incoraggiato il pubblico a seguire il processo su Instagram, Spotify e Youtube.

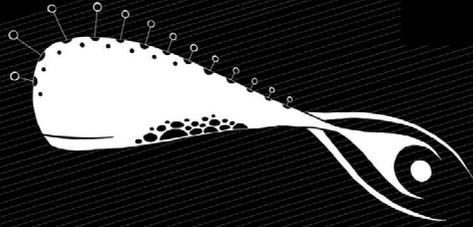
Successivamente si ritrova il manifesto con tutte le informazioni relative all'evento e i link vari.

Infine vengono elencati tutti i collaboratori e realizzatori vari che hanno contribuito attivamente nelle singole fasi del progetto.

Stile utilizzato

Lo stile proposto è in linea con tutti gli output. Semplice, minimal e con sfondo nero e informazioni e grafiche in bianco.

Space Whale



Gli SIAMO:
Selene Shio - artista, graphic designer, illustratrice, animatrice 2D
Mauro Syloz Labini - inventore della storia
Marco Simonetta - sound designer, ceramista
Michele Liaci - sound designer
Giulio Santullo - touch designer

space.whale.adler@gmail.com

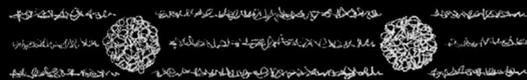
[Guarda](#) [Ascolta](#) [Connettiti](#)

Space Whale...

... è un progetto di tesi di Selene Shio per il corso di Design e Comunicazione presso il Politecnico di Torino.

... è una storia che si è evoluta tramite la scelta narrativa dello storytelling transmediale, nata grazie all'investizione della storia dell'ex coquilino e sviluppata grazie alla collaborazione di amici e conoscenti.

... prevede la sua esposizione in un libricino illustrato, un video animato, un podcast, un manifesto, un evento, un album, una scultura, un laboratorio, dei poster...



Attraverso una narrazione transmediale in sospensione tra il reale e il simbolico, un antropologo intraprende un viaggio alla ricerca della verità che si cela dietro ad una divinità: la Space Whale. Le scoperte però porteranno a confrontarsi con l'ignoto cosmico ed esistenziale fino ad arrivare a domande senza risposta.

Scopri la storia e seguila nelle diverse piattaforme tra cui: Instagram - Spotify - Youtube

3.5. POSTER

Importante per la creazione di un riassunto e succo di significato è il poster. Esso rappresenta tutti i concetti e valori stilistici, ideologici, etc. in una o più opere.

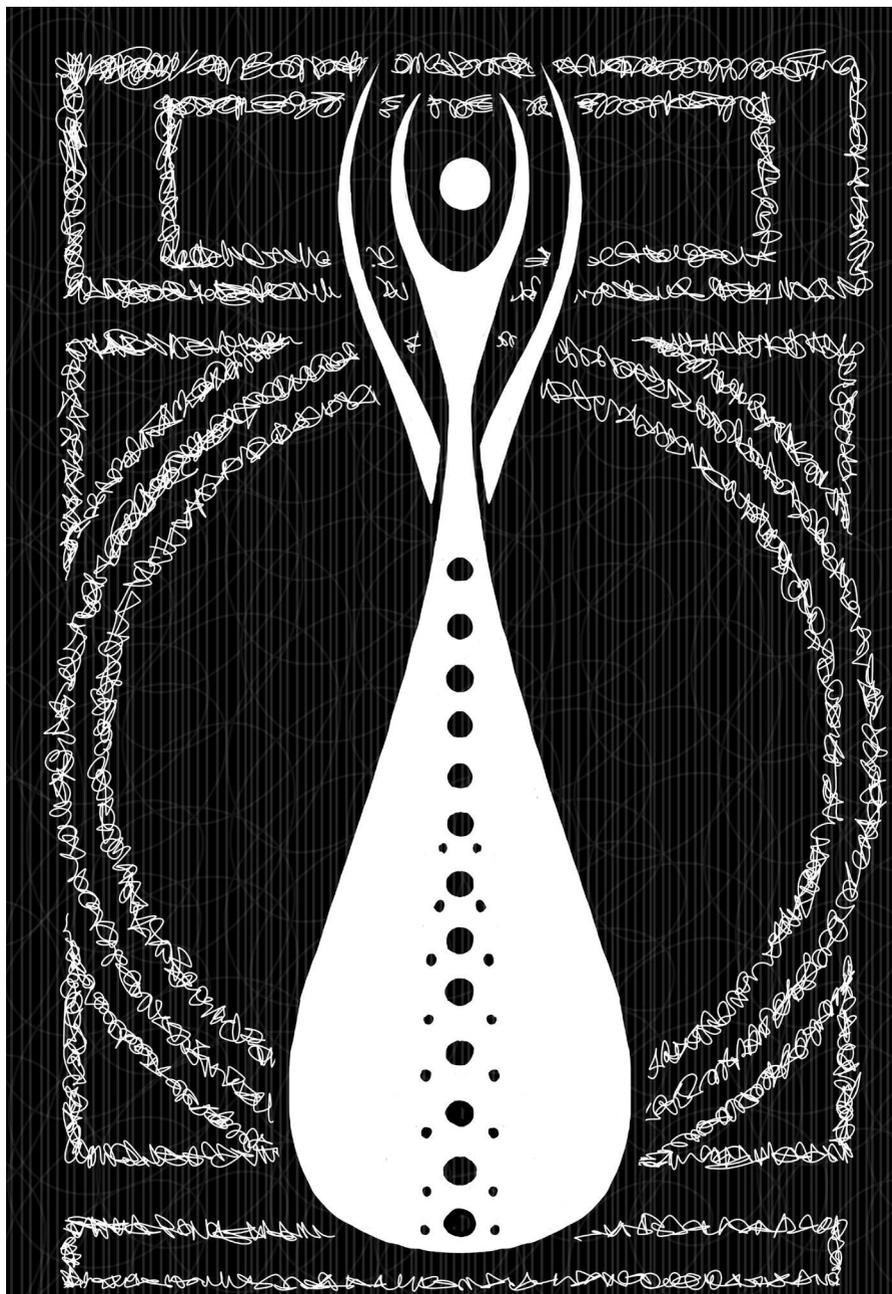
Poster

Il primo è un poster realizzato con l'intento di far trasparire la spiritualità mistica con elementi grafici che possono essere associati al mondo dei tarocchi e l'esistenzialismo con l'utilizzo del bianco e del nero.

Manifesto

Il secondo è un manifesto il cui scopo è quello di incuriosire le persone a tal punto da informarsi e collegarsi ai vari link per seguire la storia nel suo complesso ed andare all'evento del 28.06.2025.

Un'ipotesi è stata quella di appendere tale manifesto nei punti strategici di Torino affinché venga reso pubblico, oltre che digitalmente, anche in maniera cartacea e diretta.



Space Whale

28.06.2025

Evento espositivo

dalle 14.00 alle 22.00h mostra e video/proiezione
dalle 16.00 alle 18.00 laboratorio di ceramica
dalle 20.00 alle 22.00 musica dal vivo
presso via Vanchiglia 25c, Torino

Seguimi ovunque io vada

Sito web: space-whale.webflow.io
E-mail: space.whale.adler@gmail.com
Instagram: [@space_whale_adler](https://www.instagram.com/space_whale_adler)
Spotify: [Space_Whale](https://open.spotify.com/artist/Space_Whale)
Youtube: [@space_whale_adler](https://www.youtube.com/@space_whale_adler)

Tu a cosa credi?

3.6. MUSICA

Come sottofondo della fruizione del libricino, ed in seguito dell'evento, è stata realizzata la musica di durata di 15 minuti.

Produzione e collaborazione

Essa è stata prodotta grazie alla collaborazione di Marco Simonetta e Michele Liaci che hanno utilizzato come strumenti i sintetizzatori, il pianoforte, la kalimba e la mia voce.

Effetto desiderato

L'effetto desiderato è il richiamo dello spazio o dell'oceano ottenuto tramite sonorità profonde dai lunghi tempi e dal contrasto tra strumenti e voce che producono una sensazione eterea e immersiva allo stesso tempo.

Suddivisione del brano

Il brano è stato suddiviso in 14 parti tra cui 12 facenti parte del libricino nelle sue parti, la 13' del video e la 14' come ringraziamenti finali e titoli di coda.

Ciascuna delle parti ha una propria sonorità che la contraddistingue dalle altre da strumenti utilizzati e ritmo, in modo da combaciare la musica al contenuto proposto.

3.7. VIDEO

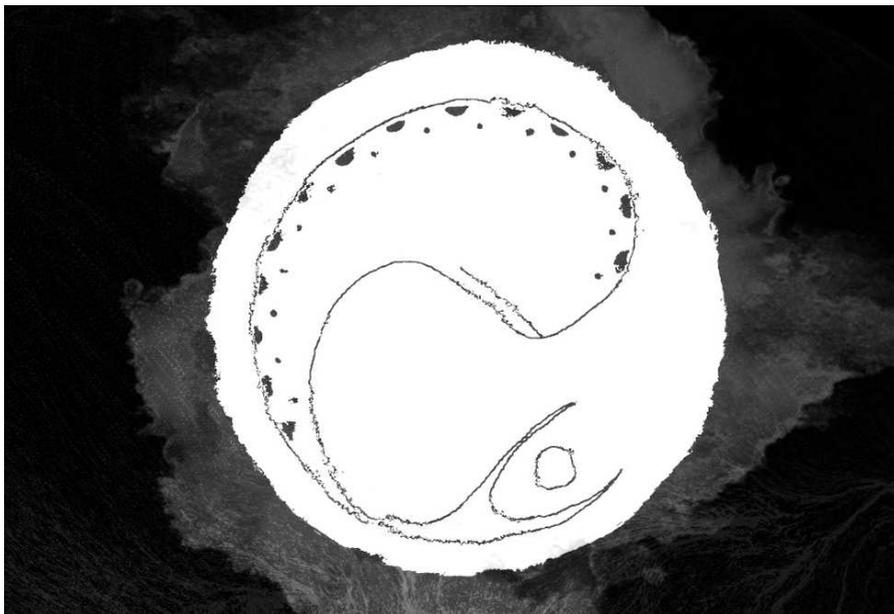
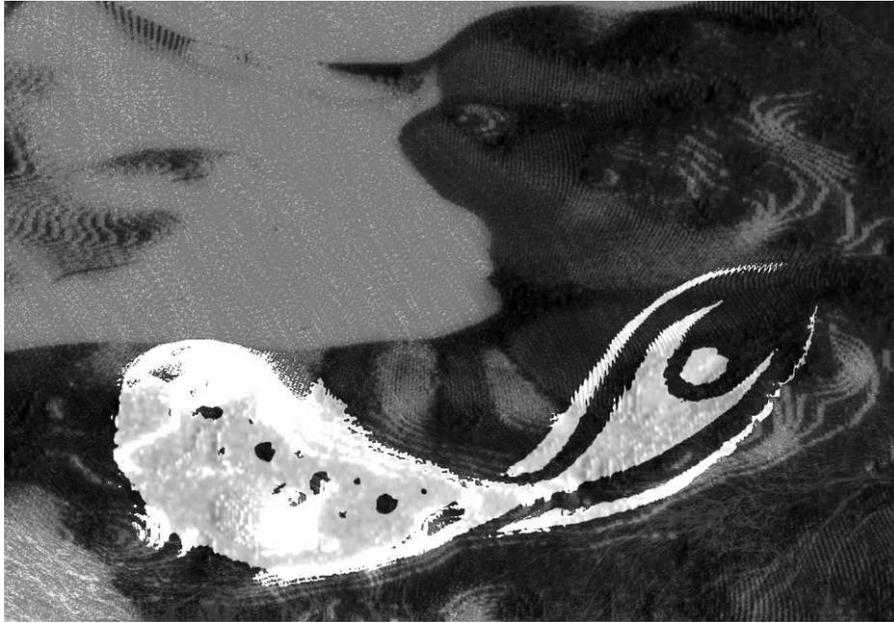
Il video di durata di 1.44 minuti è l'esposizione della parte "finale" della storia in cui si capisce cosa Adler vede nelle sue visioni e il perché ha avuto tali pensieri durante la fase finale del libricino.

Dettagli realizzazione

La realizzazione è stata effettuata tramite la tecnica di animazione 2D effettuata su Adobe Animate con disegni "frame to frame", con però un effetto volutamente a scatti e non fluido data la lentezza dei movimenti e dato il ritmo del brano in sottofondo.

Utilizzo di Touch designer per lo sfondo

Grazie alla collaborazione con Giulio Santullo, si è andato a creare uno sfondo dinamico e fluido in contrasto con lo stile disegnato in modo da rendere il tutto più sperimentale e particolare. Questo, tramite la sua maestria nell'utilizzo del software Touch Designer.



3.8. LIBRICINO

Questo output è il principale insieme al video, in quanto fulcro della narrazione studiata delle Space Whale.

Qua viene raccontata la storia nel suo insieme escludendo l'ultima parte dedicata alla sezione video.

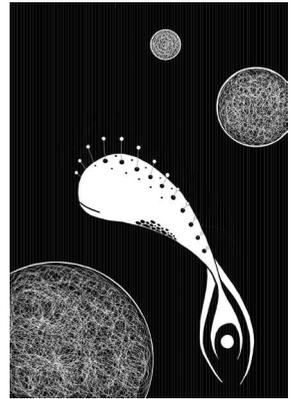
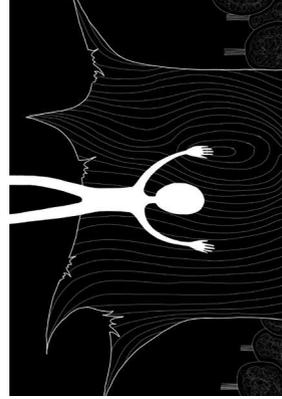
Stile espositivo

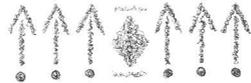
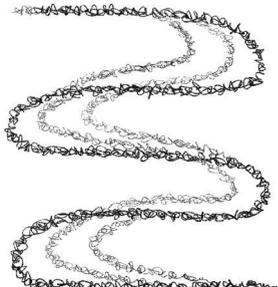
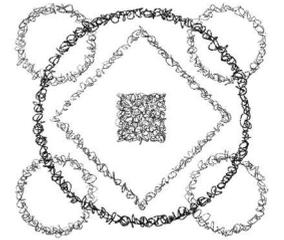
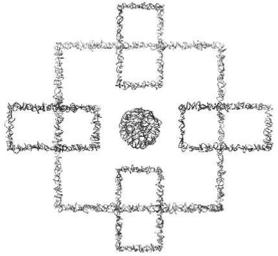
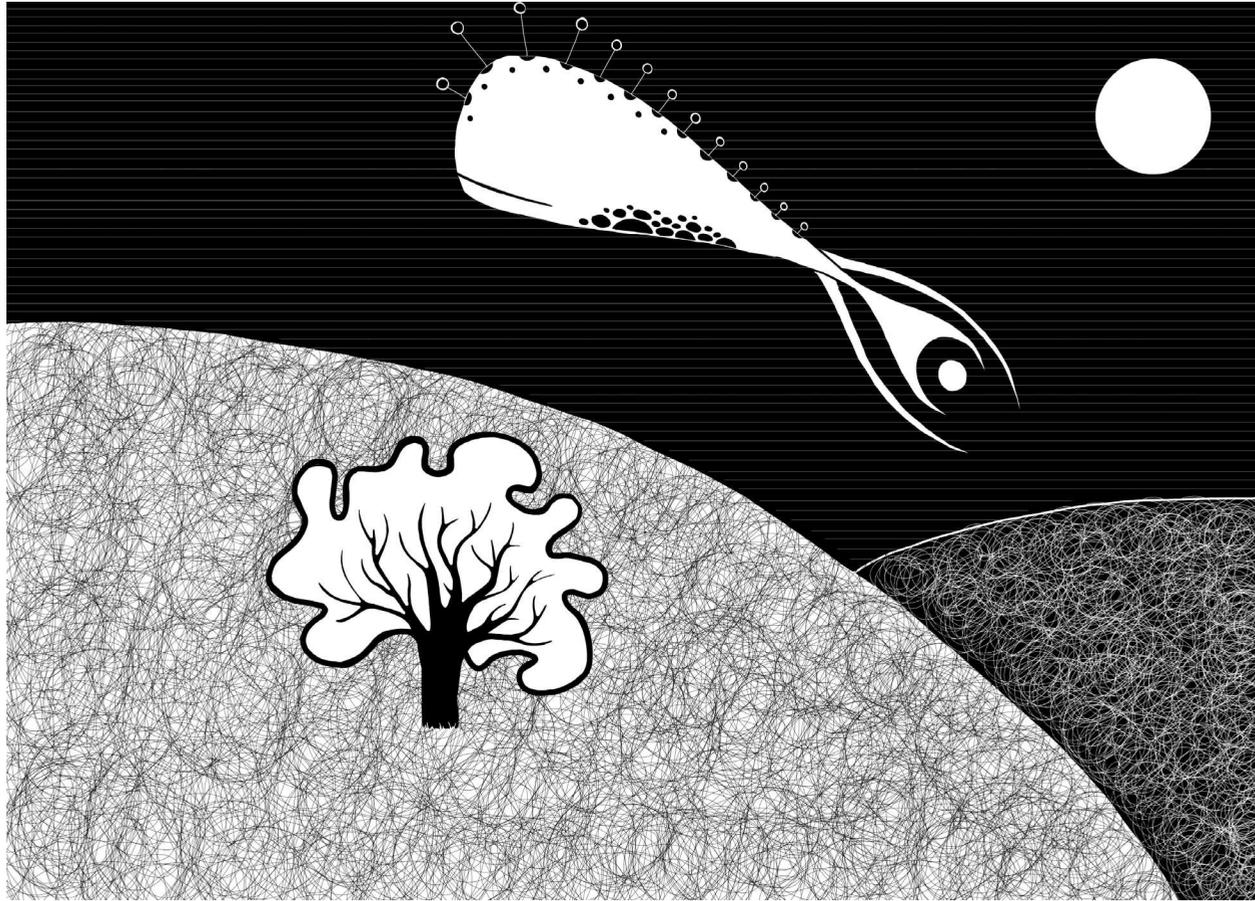
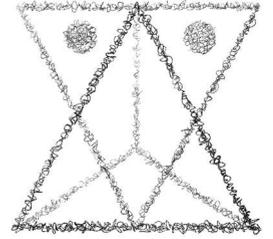
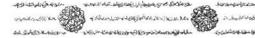
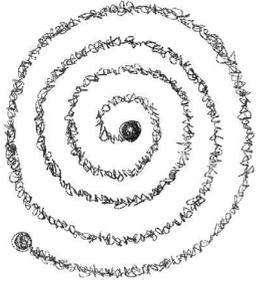
L'esposizione avviene in 3ª persona con doppia narrazione: la prima più evocativa e sensoriale, la seconda invece più descrittiva e ricca di informazioni. Ad accompagnare la storia ci sono le illustrazioni, per rendere più completa l'esperienza, e le grafiche, che fanno da riempitivi degli spazi bianchi e da separatori delle due forme di scrittura.

Provocare una immersione totale del lettore

All'interno del libricino ci sono rispettivamente all'inizio e alla fine di tutto 2 QR-code in cui il primo collegato al sottofondo sonoro della lettura del libricino e il secondo al video in cui avviene il "finale".

Tramite la musica e una lettura lenta e pensata il lettore può immergersi completamente nel "mood" della storia apprezzandone maggiormente i contenuti.





3.9. EVENTO

L'evento vuole essere un'occasione per esporre tutto il progetto nel suo insieme e condividere dei momenti speciali con le persone che ne sono venute a conoscenza.

Informazioni evento

Tale mostra viene realizzata il 28 Giugno 2025 presso lo spazio dell'Associazione Intreccio Viola in via Vanchiglia 25 c e l'organizzazione consiste in una apertura delle porte al pubblico alle 14.00, un laboratorio di ceramica alle 16.00, della musica dal vivo alle 20.00 ed infine la chiusura delle porte alle 22.00.

Organizzazione degli spazi

Lo spazio consiste in una stanza lunga con 4 pareti fruibili con al soffitto delle travi in legno. 2 pareti vengono utilizzate per la proiezione del video, le altre 2 invece per esporre in formato A4 le tavole del libricino e la scultura della balena in polistirolo lunga 2 metri appoggiata con la coda all'insù.

Durante la giornata viene riprodotto in loop il video e in sottofondo la musica di 15 minuti.

Viene poi proposto un laboratorio di 2 ore da parte del maestro ceramista Marco Simonetta in cui vengono elaborate piccole forme in argilla cruda in base alla ispirazione, acquisita durante la mostra, delle persone. Tali formine verranno regalate al creatore, consegnate in una bustina trasparente con un biglietto da visita affinché ciascuno abbia le informazioni per far cuocere il pezzo al negozio di belle arti Garignani, dove Marco lavora.

Infine si tiene un'improvvisazione di musica dal vivo con l'utilizzo di sintetizzatori e strumenti vari per intrattenere il fine della serata e creare una situazione più calda e informale.

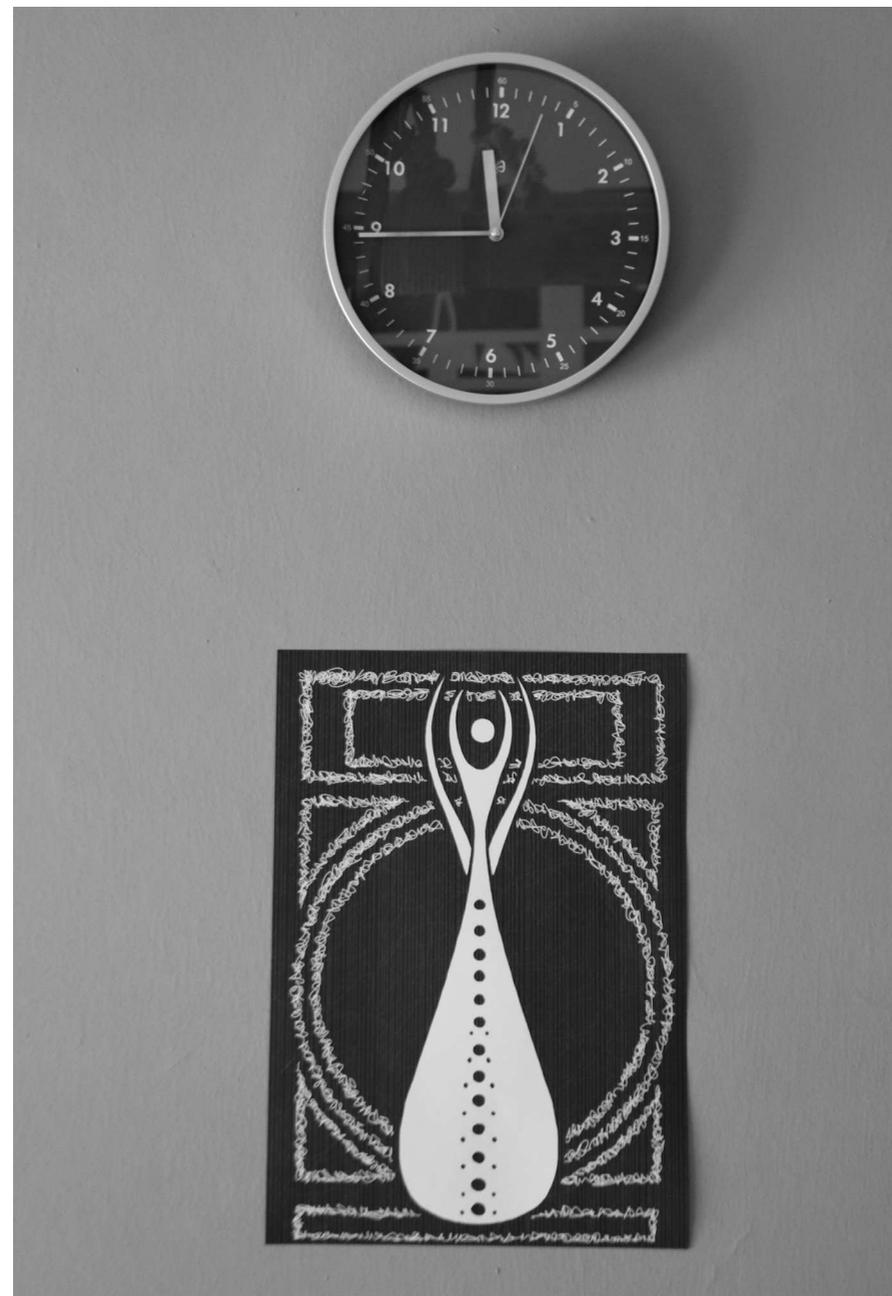
L'evento inoltre ha come obiettivo finale quello di vendere il libricino e i poster a lui correlati con offerta libera con un minimo di tot euro.

**riproduzione del
video animato**

**laboratorio di
ceramica**

**improvvisazione
di musica dal
vivo**

**vendita libricino
e poster**





CONCLUSIONI

La ricerca, i casi studio e il progetto Space Whale insieme possono offrire una visione chiara e concreta di cosa significhi oggi progettare un'esperienza transmediale. È proprio attraverso la molteplicità degli output e il dialogo tra diversi linguaggi narrativi che si è potuto costruire un universo coerente, coinvolgente e accessibile, capace di stimolare l'immaginazione e la curiosità esistenziale dell'utente.

Il percorso è stato ricco di sfide e imprevisti, ma anche di incontri e sinergie creative. Ogni ostacolo affrontato ha contribuito a dare al progetto uno spessore personale e professionale maggiore, rendendo l'intero lavoro non solo un prodotto narrativo, ma un'esperienza di crescita.

In definitiva, Space Whale non è solo un progetto: è la dimostrazione concreta di come l'unione tra visione autoriale, collaborazione artistica e approccio progettuale possa generare una narrazione espansa, stratificata e, soprattutto, viva.

REFERENCES

BIBLIOGRAFIA

Aaker, J. (1997), citato in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

Alison, J. (2019), citato in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

Anadol, R. (2020), citato in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

Aristotele. (2002), citato in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

Barret, citato in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

Bernardo, N. (2011), citato in Gavatorra & Milanesi, 2022, Transmedia Experience.

Bruner, J. S., citato in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

Calvino, I. (1988), citato in Gavatorra & Milanesi, 2022, Transmedia Experience.

Ciancia, M. (2021), citato in Gavatorra & Milanesi, 2022, Transmedia Experience.

Evans & Schmalensee, citati in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

Ferrandina, citato in Gavatorra & Milanesi, 2022, Transmedia Experience.

Forrester Research. (2007), citato in Gavatorra & Milanesi, 2022, Transmedia Experience.

Gavatorra, S., & Milanesi, S. (2022). Transmedia experience: Storie, mondi e personaggi oltre il digitale. Apogeo.

Gerrig, R. J. (1993), citato in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

Glick, citato in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

Goldberg, L. R. (1990), citato in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

Goleman, D. (1995), citato in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

Gomez, J. (2008), citato in Gavatorita & Milanesi, 2022, Transmedia Experience.

Green, M. C., & Brock, T. C. (2000), citato in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

Harari, Y. N. (2017), citato in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

Hasson, U., Ghazanfar, A. A., Galantucci, B., Garrod, S., & Keysers, C. (2012), citato in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

Jenkins, H. (2006), citato in Gavatorita & Milanesi, 2022, Transmedia Experience.

Jenkins, H. (2009), citato in Gavatorita & Milanesi, 2022, Transmedia Experience.

Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2013), citato in Gavatorita & Milanesi, 2022, Transmedia Experience.

JWT Intelligence. (2016), citato in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

Keats, J. (1817), citato in Gavatorita & Milanesi, 2022, Transmedia Experience.

King, S. (2000), citato in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

Klastrup, L., & Tosca, S. (2004), citato in Gavatorita & Milanesi, 2022, Transmedia Experience.

Leonard, E. (2007), citato in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

Mayfield, R. (2006), citato in Gavatorita & Milanesi, 2022, Transmedia Experience.

Murray, J. H. (1997), citato in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

Munari, B. (1990), citato in Gavatorita & Milanesi, 2022, Transmedia Experience.

Phillips, A. (2012), citato in Gavatorita & Milanesi, 2022, Transmedia Experience.

Pinardi, D., & De Angelis, P. (2013), citato in Gavatorita & Milanesi, 2022, Transmedia Experience.

Pine, B. J., & Gilmore, J. H. (1999), citato in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

Prahalad, C. K., & Ramaswamy, V. (2004), citato in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

Pratten, R. (2011), citato in Gavatorita & Milanesi, 2022, Transmedia Experience.

Rose, F. (2020). Il mare in cui nuotiamo: Come le storie ci aiutano a vivere e a comunicare. Codice Edizioni.

Ruppel, M. (2005), citato in Gavatorita & Milanesi, 2022, Transmedia Experience.

Sacks, O. (1986), citato in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

Schank, R. C. (1995), citato in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

Shakespeare, W. (2003), citato in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

Shiller, R. J. (2017), citato in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

Sinek, S. (2009), citato in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

Spielberg, citato in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

Tolkien, J. R. R. (1964), citato in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

Van Laer, T., citato in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

Zaltman, G. (2003), citato in Rose, 2020, Il mare in cui nuotiamo.

SITOGRAFIA

CASI STUDIO ANIMAZIONE

1. FILM STUDIE (Hans Richter)

- Centre Pompidou – Hans Richter: www.centrepompidou.fr
- MoMA – Film Collection: www.moma.org
- Media Art Net – Hans Richter: www.mediaartnet.org

2. TUSALAVA (Len Lye)

- Len Lye Foundation: www.govettbrewster.com/len-lye
- British Film Institute – BFI ScreenOnline: www.screenonline.org.uk
- Experimental Cinema Database: www.experimentalcinema.org

3. STUDY NO 8 (Oskar Fischinger)

- Center for Visual Music: www.centerforvisualmusic.org/Fischinger
- “Oskar Fischinger: Experiments in Cinematic Abstraction”, MoMA: www.moma.org
- “Visual Music Archive”: www.visualmusicarchive.net

4. RYTHM IN LIGHT (Mary Ellen Bute)

- Center for Visual Music: www.centerforvisualmusic.org
- MoMA Artist Page – Mary Ellen Bute: www.moma.org
- “Mary Ellen Bute and Visual Music” (essay): <https://lux.org.uk>

5. BLACK IS (Aldo Tambellini)

- Microscope Gallery (archivio e opere): www.microscopegallery.com

- Tate Modern – Aldo Tambellini profile: www.tate.org.uk

- Lux Moving Image (UK film archive): www.lux.org.uk.

6. PAS DE DEUX (Norman McLaren)

- National Film Board of Canada (scheda film): www.nfb.ca/film/pas_de_deux

- Bendazzi, G. Animation: A World History, vol. 2, CRC Press, 2016

- British Film Institute: Norman McLaren www.bfi.org.uk

7. PARADISE LOST (Eveline Lambart)

- National Film Board of Canada (scheda film): www.nfb.ca/film/paradise_lost

- Bendazzi, G. Animation: A World History (Vol. 2), CRC Press, 2016.

- BFI - British Film Institute: voce su Evelyn Lambart www.bfi.org.uk

8. IL PIANETA SELVAGGIO (René Laloux)

- Visione ufficiale restaurata: Criterion Collection (www.criterionchannel.com)

- Approfondimento artistico: Bendazzi, G. (2016). Animation: A World History. Vol. 2. CRC Press

- Analisi simbolica: Buchan, S. (2006). Animated Worlds. John Libbey Publishing

9. BELLADONNA OF SADNESS (Eiichi Yamamoto)

- Visione ufficiale restaurata: [Cinémathèque française / Cinecittà Luce (distribuzioni digitali)]

- Approfondimento critico: McCarthy, H. (2001). The Anime Encyclopedia. Stone Bridge Press.

- Analisi tematica: Napier, S. (2005). Anime from Akira to Howl's Moving Castle. Palgrave Macmillan.

10. THE OWL WHO MARRIED A GOOSE: an eskimo legend (Caroline Leaf)

- Visione del corto: NFB – The Owl Who Married a Goose

- Profilo dell'autrice: Caroline Leaf – National Film Board of Canada

- Approfondimento critico su animazione etnografica: Animation Studies Online Journal

11. HEDGEHOG IN THE FOG (Yuri Norstein)

- Corto completo con sottotitoli inglesi: YouTube – Hedgehog in the Fog

- Intervista a Norstein (2005), Animation World Network

- Articolo critico: “The Hedgehog and the Sublime” – Cartoon Brew

12. SUNSTONE (Ed Emshwiller)

- Visualizzazione dell'opera: Sunstone su YouTube (Computer History Archive)

- Articolo storico su NYIT CG Lab: Wired, “The Forgotten Lab That Jumpstarted CGI”

- Archivio Emshwiller: <https://www.fandor.com/spotlight/ed-emshwiller>

13. ANGEL'S EGG (Mamoru Oshii)

- Angel's Egg, regia di Mamoru Oshii (1985) – Short film information on MyAnimeList

- Interviste a Mamoru Oshii via Anime News Network: <https://www.anime-newsnetwork.com>

14. DARKNESS, LIGHT, DARKNESS (Jan Svankmajer)

- Jan Švankmajer – Darkness, Light, Darkness (1989), via Short of the Week

- Interviews & analysis via BFI (British Film Institute): <https://www.bfi.org.uk>

15. THE VILLAGE (Mark Baker)

- The Village (1993), Mark Baker - British Animation Awards Archive

- Studio Aardman Animations: <https://www.aardman.com/>

16. CHAIR (Hiroshi Mori)

- Hiroshi Mori - Chair, fonte disponibile su Vimeo o canali di archiviazione indipendente

- A Chairy Tale (1957), N. McLaren & E. Lambart, National Film Board of Canada: https://www.nfb.ca/film/chairy_tale/

17. FATHER AND DAUGHTER (Michaël Dudok De Wit)

- Father and Daughter (2000), regia di Michael Dudok de Wit - [DVD & NFB Studio]

- IMDb: <https://www.imdb.com/title/tt0279079/>

- Oscar Winner 2001 - Best Animated Short Film

18. THE DIARY OF TORTOV RODDLE (Kunio Kato)

- The Diary of Tortov Roddle (2003), regia di Kunio Katō - [Production IG / Robot Communications]

- https://www.robot.co.jp/english/title/tortov_roddle/

19. THE THAW (Kei Oyama)

- The Thaw (2013), regia di Joe Brumm - [National Film Board of Canada]

- NFB.ca (<https://www.nfb.ca/film/thaw>)

20. CAT SOUP (Tatsuo Satō)

- Cat Soup (2001), regia di Tatsuo Satō - J.C.Staff

- Nekojiru. Nekojiru Udon (manga di riferimento)

21. FRANZ KAFKA'S COUNTRY DOCTOR (Yamamura Koji)

- Franz Kafka's A Country Doctor, Kōji Yamamura - disponibile su Yamamura Animation

- Kafka, Franz. Un medico di campagna, 1917 (testo originale)

22. UMBRA (Malcolm Sutherland)

- Umbra, Malcolm Sutherland - disponibile su National Film Board of Canada

- Intervista a Malcolm Sutherland, Animation World Network, 2010

23. ANIMAZIONE SURREALE: la dissimilazione visiva (Takuto Katayama)

- Katayama, La dissimilazione visiva, reperibile in festival di animazione sperimentale o archivi digitali di arte astratta.

- Morphosis in Animation: Abstract Forms and Flow. Journal of Visual Culture, 2018.

24. NOT ABOUT US (Micheal Frei)

- Michael Frei, Not About Us, disponibile su: <https://www.michaelfrei.me>

- Manovich, Lev. The Language of New Media. MIT Press, 2001 (per approfondimenti sul minimalismo e la narrazione astratta)

25. IT'S SUCH A BEAUTIFUL DAY (Don Hertzfeldt)

- Hertzfeldt, Don. It's Such a Beautiful Day, bitterfilms.com

- Brody, Richard. "A Masterpiece in Miniature." The New Yorker, 2012

- O'Connor, R. "Mental Illness and Existentialism in Don Hertzfeldt's Trilogy." Bright Lights Film Journal, 2015

26. THE EDGE (Piotr Kabat)

- The Edge su Vimeo: <https://vimeo.com/104927743>

- Scheda su IMDb: <https://www.imdb.com/title/tt4060886/>

27. FLUFFY'S THIRD EYE (Vevwn)

- Vevwn (Veronica Winters), Fluffy's Third Eye, 2018. Visionabile su YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=Y9gwbSsv7mA>

- Intervista a Vevwn su It's Nice That (2019): <https://www.itsnicethat.com/articles/vewn-animation-fluffys-third-eye-film-250119>

28. MAJESTIC WILDERNESS (Elenor Kopka)

- Elenor Kopka, Majestic Wilderness, disponibile su: <https://vimeo.com/elenorkopka>

- Intervista e selezione lavori: <https://www.elenorkopka.de/>

29. SEVEN EXPERIMENTS IN PROCEDURAL ANIMATION (Karl Sims)

- Karl Sims, Seven Experiments in Procedural Animation, disponibile su:

<https://karlsims.com>

- Approfondimento sull'opera: <https://www.complexification.net/gallery/machines/> (accesso limitato, ma utile per contesto storico)

30. PITCH BLACK PANACEA (Thomas Hardiman)

- "Pitch Black Panacea" su Animate Projects: <https://animateprojects.org/films/by-date/2020/pitch-black-panacea>

- Breve scheda dell'opera su IMDb: <https://www.imdb.com/title/tt12405592/>

CASI STUDIO EDITORIA

1. Il signor nessuno (Joanna Concejo)

- <https://www.babalibri.it/libri/il-signor-nessuno>

- <https://www.andersen.it>

2. THE STRANGE LIBRARY (Haruki Murakami)

- <https://www.harukimurakami.com/book/the-strange-library>

- <https://www.chipkidd.com>

- <https://www.penguinrandomhouse.com/books/240822/the-strange-library-by-haruki-murakami/>

3. CREATION (Gita Wolf, Bhajju Shyam)

- <https://www.tarabooks.com/shop/creation>

- <https://www.bhajjushyam.com>

- <https://www.gita-wolf.com>

4. THE DEEP (Mayur Vayeda, Tushar Vayeda)

- <https://www.tarabooks.com/shop/the-deep>

- <https://vayedaart.com>

- <https://www.tarabooks.com/about>

5. HO REMATO PER UN LORD (Davide Reviati)

- <https://www.coconinopress.it/prodotto/ho-remato-per-un-lord/>

- <https://www.edizionisur.it/autori/stig-dagerman/>

- <https://www.treccani.it/enciclopedia/davide-reviati/>

6. ORA DIPENDE DA TE (Erminia De Luca)

- <https://topipittori.it/it/catalogo/ora-dipende-da-te>

- <https://www.pinocchio.it/il-libro/>

- <https://www.fondazionecollodi.it/>

7. TU SEI QUI (Laetitia Bourget, Joanna Concejo)

- <https://www.ologrames.it/prodotto/tu-sei-qui/>

- <https://topipittori.it/it/catalogo/tu-sei-qui>

- <https://joannaconcejo.blogspot.com/>

8. ALONE (Katsumi Komagata)

- <https://les3ours.com/products/alone-katsumi-komagata>

- <https://www.lestroisours.fr/fr/auteur/61-komagata-katsumi>

- <https://www.one-stroke.co.jp/>

9. NUIT DE CHANCE (Sarah Cheveu)

- <https://editions-memo.fr/livre/nuit-de-chance/>

- <https://www.montreuil-jeunesse.fr/pepites/nuit-de-chance>

- <https://www.librairielabande.com/livre/22441165-nuit-de-chance-sarah-cheveau-memo>

10. LE VOYAGE CÉLESTE EXTATIQUE (Clément Vuillier)

- <https://editions-2024.com/le-voyage-celeste-extatique>

- <https://www.imagesmagazine.fr/clement-vuillier-voyage-celeste-extatique>

- <https://www.leslibraires.fr/livre/16504615-le-voyage-celeste-extatique-clement-vuillier-editions-2024>

CASI STUDIO POSTER

1. SEYMOUR CHWAST

- Heller, S. (2008). The Push Pin Graphic: A Quarter Century of Innovative Design and Illustration. Chronicle Books.

- Chwast, S. (2021). At War with War. Fantagraphics Books.

- AIGA Eye on Design. "Seymour Chwast's Playful Posters That Punched Up." - <https://eyeondesign.aiga.org/seymour-chwast>

- MoMA - The Collection: Seymour Chwast - <https://www.moma.org/artists/1054>

2. NOMA BAR

- Noma Bar, Bittersweet. Thames & Hudson, 2017.

- It's Nice That - "Noma Bar: Master of Negative Space" - <https://www.itsnicethat.com/articles/noma-bar-bittersweet>

- The New Yorker - Covers by Noma Bar - <https://www.newyorker.com/culture/cover-story/cover-story-noma-bar>

- Noma Bar official portfolio: <https://www.dutchuncle.co.uk/noma-bar>

3. KIYOSHI AWAZU

- Kiyoshi Awazu Archive (Awazu Design Room) - <https://awazu.com>

- Poster House - "Kiyoshi Awazu and the Theater of Design" - <https://posterhouse.org/blog/kiyoshi-awazu-and-the-theater-of-design>

- Eye Magazine - "Design Dissident: Kiyoshi Awazu" - <https://www.eyemagazine.com/blog/post/kiyoshi-awazu>

- MoMA - Works by Kiyoshi Awazu - <https://www.moma.org/artists/7805>

4. SAUL BASS

- Art of the Title - Saul Bass - <https://www.artofthetitle.com/designer/saul-bass/>

- MoMA - Saul Bass Collection - <https://www.moma.org/artists/41260>

- Saul Bass Biography - AIGA - <https://www.aiga.org/medalist/saulbass>

- Posteritati - Saul Bass Posters - <https://www.posteratiti.com/saul-bass>

5. CYRIL VOUILLOZ (RYLSEE)

- Sito ufficiale: <https://www.rylsee.com>

- Book: How to Play with Letters, RYLSEE, Moleskine Editions
- Galleria Urban Spree (Berlino): <https://www.urbanspree.com/rylsee>
- Intervista (Designboom): <https://www.designboom.com/art/rylsee-interview-04-28-2017/>

CASI STUDIO TRANSMEDIA EXPERIENCE

1. CAMPAGNA DAY X EXIST

- IMDb — Salt (2010): <https://www.imdb.com/title/tt0944835/>
- Case study (archivio campagna) su Transmedia Digest (Wayback): <https://web.archive.org/web/20110831014021/http://transmediadigest.com/2010/07/28/day-x-exists/>
- YouTube Channel (archiviato): Day X Exists - Official Channel

2. CONSPIRACY FOR GOOD

- Case Study — The Conspiracy For Good (Nokia & Tim Kring): <https://www.conspiracyforgood.com/> (archivio via Wayback Machine)
- Wired (2010), Nokia's Conspiracy For Good Is Half ARG, Half Do-Gooder Movement: <https://www.wired.com/2010/07/conspiracy-for-good-arg/>
- Tim Kring on Transmedia Storytelling (intervista): <https://www.fastcompany.com/1664980/tim-kring-on-transmedia-storytelling>

3. BOLTON STORYWORLD: CODENAME WINTERHILL

- <https://www.bellyfeel.co.uk/winterhill/>
- <https://www.transmedialab.org/bolton-storyworld-codename-winterhill/>
- <https://vimeo.com/354031130> (trailer della versione filmica)
- <https://www.digital-cultures.co.uk/project/bolton-storyworld/>

4. THE MATRIX (& ANIMATRIX)

- <https://www.whatisthematrix.com>
- https://matrix.fandom.com/wiki/The_Matrix_transmedia_universe
- <https://www.theverge.com/22691591/matrix-resurrections-wachowski-franchise-transmedia-analysis>
- <https://www.openculture.com/2013/10/watch-the-animatrix.html> (streaming Animatrix)
- <https://www.mediaversityreviews.com/tv-matrix-universe>

5. LOGORAMA

- <https://logorama.fr>
- <https://www.shortoftheweek.com/2010/03/08/logorama/>
- <https://www.filmcomment.com/article/logorama-review/>
- <https://www.imdb.com/title/tt1563725/>
- <https://www.theguardian.com/film/2010/mar/09/logorama-oscar-h5>

RINGRAZIAMENTI

Questo percorso di laurea in Design e Comunicazione presso il Politecnico di Torino è stato per me una preziosa esperienza di vita. Mi ha insegnato il valore del lavoro di squadra, mi ha permesso di scoprire mondi che non immaginavo nemmeno esistessero, e mi ha fatto apprezzare profondamente i docenti, che si sono rivelati non solo guide competenti, ma anche autentiche fonti di ispirazione.

Ringrazio di cuore tutti i miei compagni di percorso, chi mi ha sostenuto lungo la strada, e in particolare il Professor Di Salvo, che ha creduto nel mio progetto di tesi ancor prima che prendesse forma, accompagnandomi con entusiasmo e dedizione.

Un grazie speciale va alla mia famiglia e ai miei amici, per il loro affetto costante e il sostegno incondizionato.

Infine, un sentito grazie a tutti i collaboratori che hanno reso possibile Space Whale: Marco Simonetta, Michele Liaci e Federico Sgarzi, grazie alla vostra sensibilità musicale, la narrazione sonoro-emotiva ha trovato voce nei libri illustrati, nei video e nell'evento finale; Giulio Santullo, il cui talento nel Touch Design, negli effetti speciali e nei visual ha reso il video immersivo e complesso.

Grazie davvero a tutti: senza il vostro contributo creativo, questo progetto non sarebbe stato così vivo profondo.

Stampato e rilegato presso
Stamperia Inchiostro Puro

