



SU ULISSE

A cura di Guglielmo Anfossi e Elia Strazzacappa



BRERA

ACCADEMIA DI BELLE ARTI

SCOPO PEDAGOGICO

Il progetto è stato fatto con un fine educativo, vuole essere un mezzo per incuriosire i bambini, tentando un primo approccio con la lettura classica che viene insegnata nel corso dei primi anni di formazione nelle scuole primarie e secondarie.

Con uno stile grafico “giocosso” è un doppiaggio divertente e cinetico, vogliamo stimolare la fantasia dei ragazzi affinché approfondiscano le loro nozioni relativamente all’Odissea e alla Divina commedia.



CONCEPT

La storia che vogliamo raccontare in questo progetto è quella di Ulisse.

Durante la divina commedia Dante pone l'eroe greco nell'ottavo cerchio, quello dei consiglieri di frode.

Abbiamo voluto raccontare alcune delle prodezze dello stratega basandoci sui racconti di Omero nel racconto epico chiamato Odissea.

In questo “viaggio” Ulisse permette a Dante di trovare alcuni degli oggetti più importanti che ha incontrato durante le sue peripezie.

Il nostro racconto inizia con Dante che incappando nell'anima ardente di Ulisse viene “trasportato” in alcuni dei luoghi del mito epico.

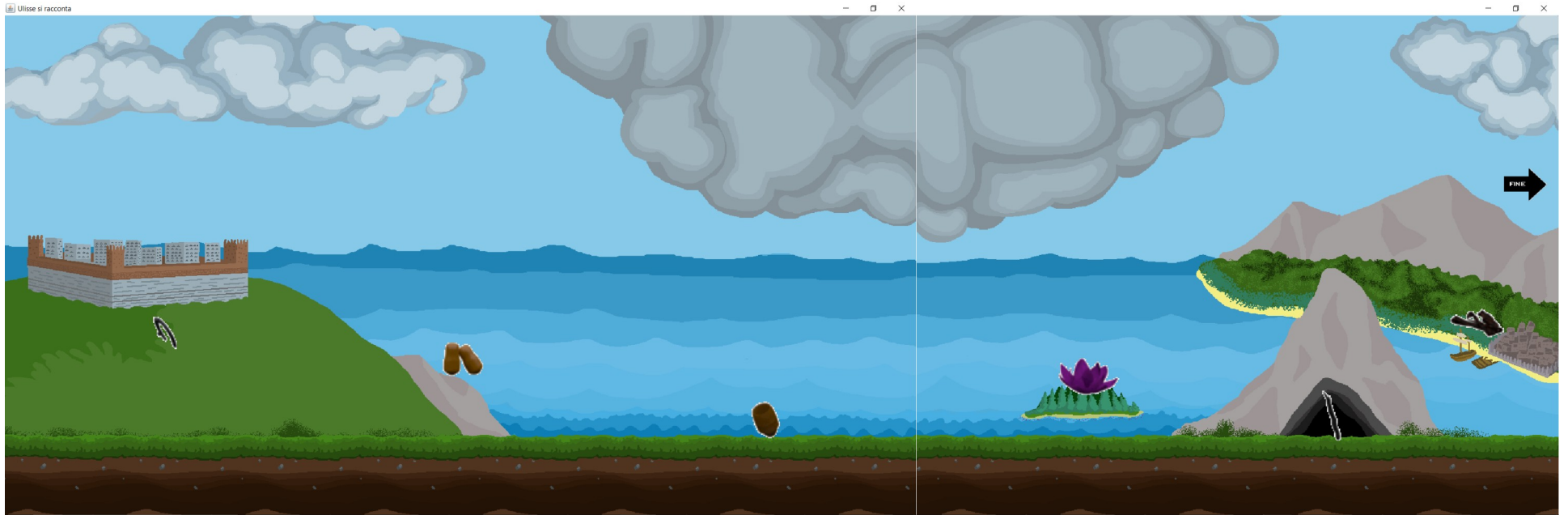


FRAME DI INTRODUZIONE DELL'APPLICAZIONE

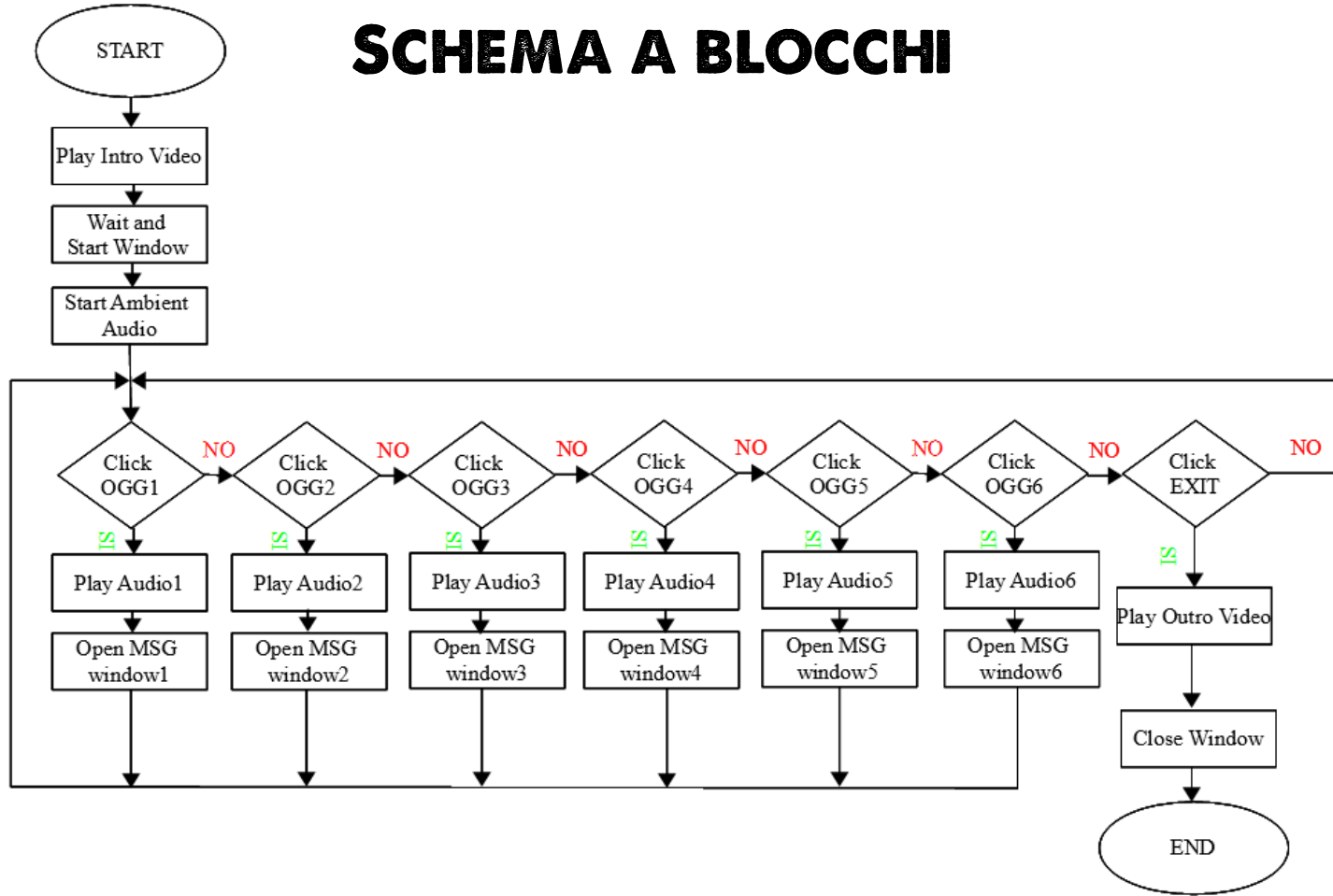


CONCEPT GRAFICO

Lo stile grafico che abbiamo deciso di utilizzare si rifà ad alcuni classici del videogame anni 90' come Monkey Island e i mini-giochi spesso in regalo con alcune marche di cereali, unendo modelli 3d e pixel art.



SCHEMA A BLOCCHI



Esame di Tecniche Audiovisive Web



ANNO ACCADEMICO 2021/2022