

L'installazione prevede due percorsi, uno, chiamato "zona: Kensington" ed ispirato al primo libro di Barrie "Peter Pan nei giardini di Kensington", è dedicato all'ambiente del giardino, ; l'altro, chiamato "zona: isola che non c'è" e ispirato al secondo libro di Barrie, "Peter Pan e Wendy", è dedicato all'ambiente acquatico

COME SI SVOLGE IL GIOCO:

i bambini all'inizio entrano sul tappeto dove trovano proiettata una tavola iniziale che è il menu di scelta tra i due ambienti

Camminando sopra la zona verde si entrerà nella zona KENSINGTON, , camminando sopra la zona blu si entra nella zona ISOLA CHE NON C'E' - quindi si esegue il percorso che è composto per ciascuna zona di 7 giochi che si visualizzano uno per volta e in successione. Alla fine delle 7 tappe si ritorna alla tavola iniziale per scegliere di nuovo in quale zona entrare.

note generali

Considerato che noi lavoriamo ad una risoluzione del proiettore di 800x600 pixel che tradotto in cm è di 28,22 di larghezza per 21,17 di altezza (quasi un foglio di A4 per orizzontale), per avere una buona risoluzione delle immagini conviene lavorare già su disegni originali realizzati su fogli un pò più grandi: A3

Per quanto riguarda il punto di vista, dato che la proiezione avviene dall'alto e si visualizza sul tappeto che è a terra, vorremmo dare una visione più o meno realistica rispetto alla posizione spaziale dello spettatore/attore, considerando anche che nell'idea del gioco i bambini sono come "peter" che volando vede le cose dall'alto...

Per la realizzazione delle immagini, mantenere rigorosamente il punto di vista dall'alto può non essere sempre interessante, per cui può essere mantenuto dall'alto dove si può : scogli, prato, acqua, aquiloni, coccodrillo, nuvole ecc. Dove non si può possiamo angolarlo quanto serve, e lavorare anche su accorgimenti posturali, per esempio per sirene e bambini che emergono dall'acqua possono avere la testa un pò piegata con lo sguardo in su.

ATTENZIONE: Nelle tavole che ho fatto di esemplificazione la prospettiva in molti casi è frontale anziché dall'alto, questo perchè i disegni che avevo a disposizione estratti dal libro non mi permettevano di realizzarla. in alcuni casi dove proprio non avevo materiale grafico dal libro, ho cercato di dare l'idea con degli schizzi molto rozzi.

Per ogni pagina esplicativa del gioco c'è un link che si chiama "cosa serve" per accedere alla lista delle tavole che servono a realizzare quella scena di gioco

Spero che le semplici immagini esemplificative riescano a dare il senso dell'ambientazione.

per scaricare tutto il sito sul proprio computer cliccare qui

viene scaricato un file compresso del peso di 609 kb, che si chiama peter_web.zip una volta scaricato sull' hard disk basta fare doppioclic per decomprimerlo, verrà salvata una cartella che si chiama peter_web dentro c'è tutto il sito. Il file iniziale da aprire si chiama default.htm

per ogni problema, chiarimento ecc. la mia mail è mersi@arteco.org e il mio numero di telefono: 055 584241

elsa mersi