

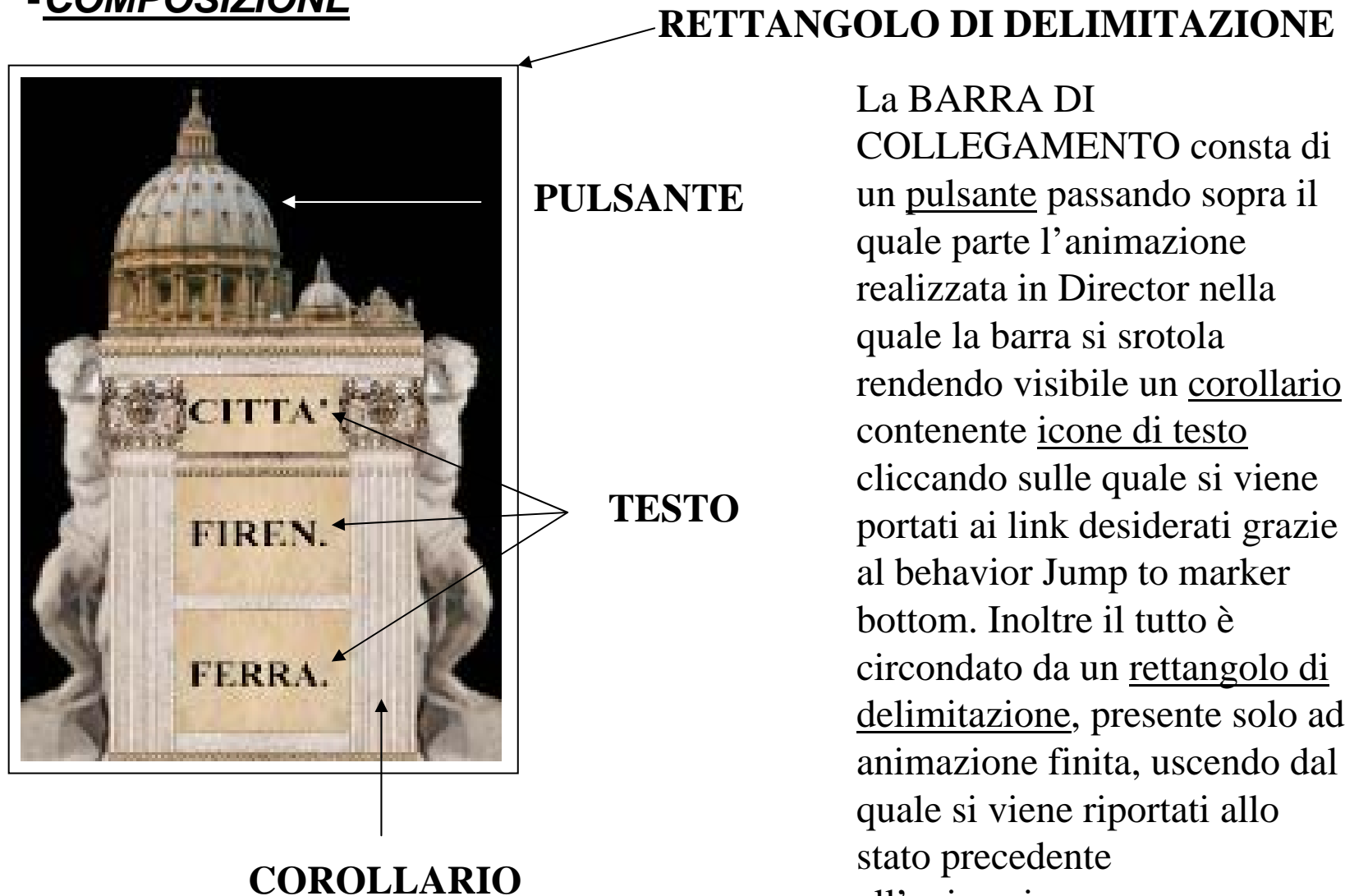
DELIRIO D'ONNIPOTENZA



di
Valentino Danilo

FOCUS ON: BARRA DI COLLEGAMENTO

▪ COMPOSIZIONE



RETTANGOLO DI DELIMITAZIONE

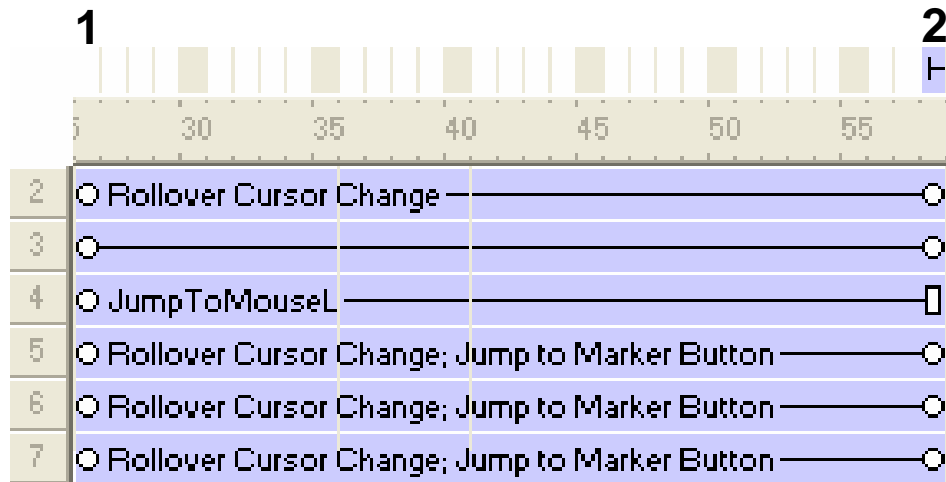
PULSANTE

TESTO

COROLLARIO

La BARRA DI COLLEGAMENTO consta di un pulsante passando sopra il quale parte l'animazione realizzata in Director nella quale la barra si srotola rendendo visibile un corollario contenente icone di testo cliccando sulle quale si viene portati ai link desiderati grazie al behavior Jump to marker bottom. Inoltre il tutto è circondato da un rettangolo di delimitazione, presente solo ad animazione finita, uscendo dal quale si viene riportati allo stato precedente all'animazione

▪ FUNZIONAMENTO



1



2

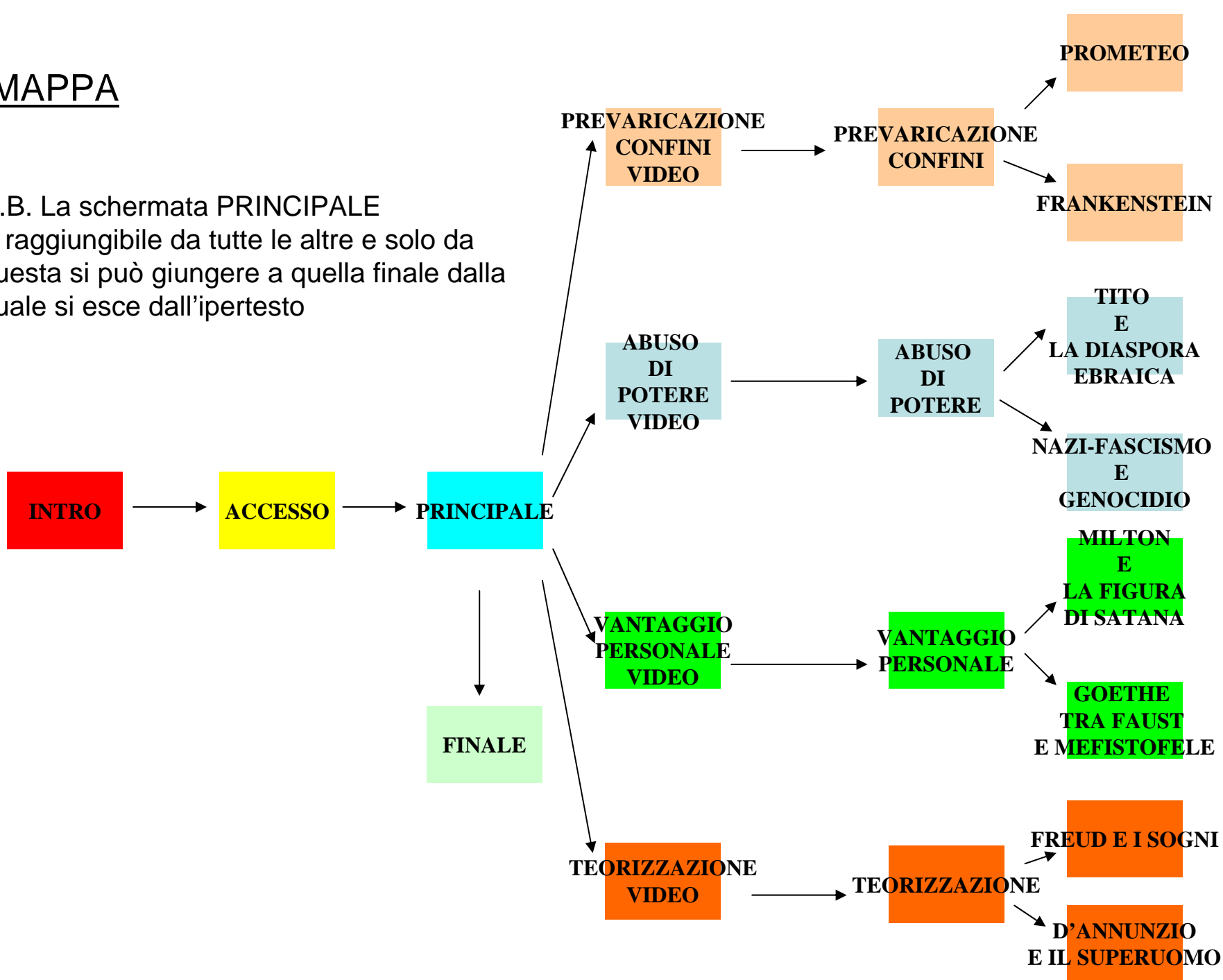


**N.B. IL PROCESSO PUO' RIGUARDARE ANCHE
PIU' BARRE POSTE NELLA STESSA
SCHERMATA**

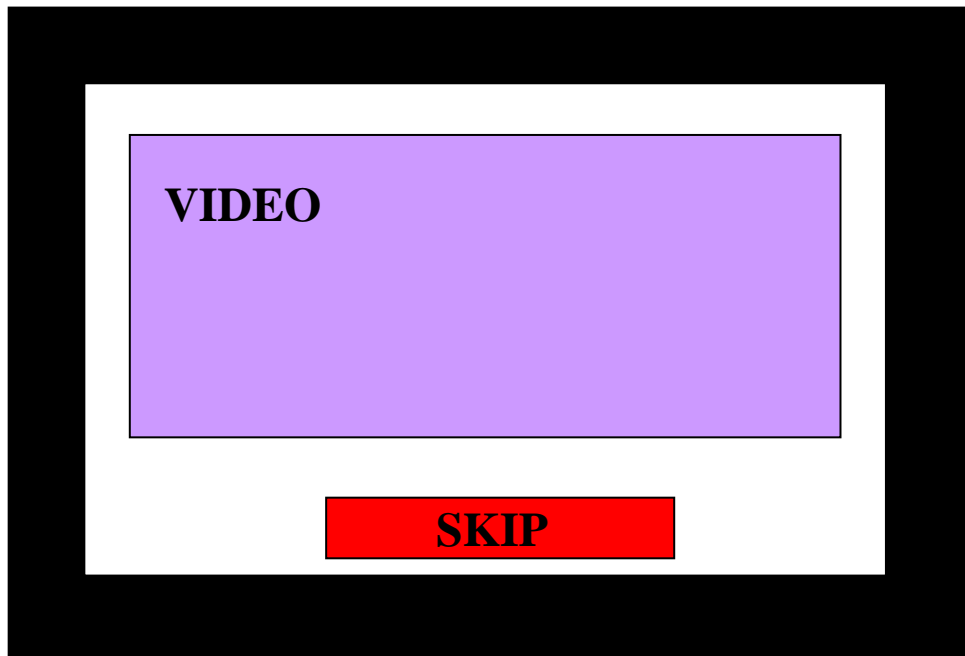
Quando ci si trova alla fase 1, l'animazione è già partita. Per giungervi si è partiti da una situazione 0, assegnando al pulsante i behaviors Rollover cursor change [FINGER], Jump to marker bottom on mouse enter [1], sicché si è portati alla schermata dell'animazione. Essa, a seconda della grandezza del corollario, avrà lunghezza in frames propria, e terminerà con la fase 2, al cui termine vi è un hold on current frame per rendere accessibile la navigazione e nella quale vi è un rettangolo di delimitazione uscendo dal quale, per il behavior Jump to marker bottom on mouse leave [0] si è portati alla situazione 0, con la possibilità di ripetere il processo

MAPPA

N.B. La schermata PRINCIPALE
È raggiungibile da tutte le altre e solo da
questa si può giungere a quella finale dalla
quale si esce dall'ipertesto



SCHERMATA 1: INTRODUZIONE



800 pixel

cornice

600 pixel

SFONDO: Nero

MUSICA: Assente

VIDEO: Scena tratta dal film “Full Metal Jacket” di Stanley Kubrik, cap. 2, accompagnato dalle voci e musiche originali

▪ *Dimensioni*: 456x365 px

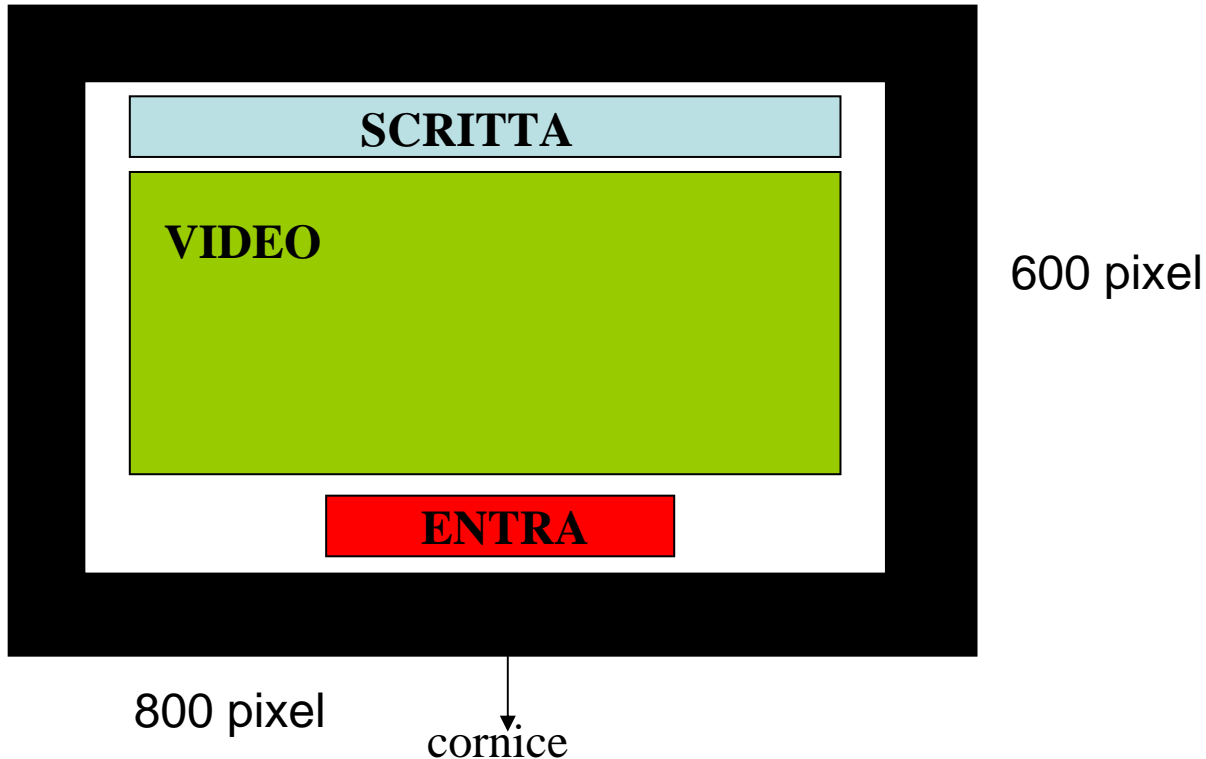
▪ *Behaviour*:
Post QT go to marker

SKIP: Scritta realizzata in illustrator, animata in Final Cut Pro e successivamente importata ed esportata da Flash per essere ridotta in dimensioni

▪ *Dimensioni*: 215x40 px

▪ *Behaviours*:
Rollover cursor change
[FINGER]
Jump to marker bottom
[ACCESSO]

SCHERMATA 2: ACCESSO



SCRITTA: Realizzata in Illustrator porta il titolo dell'Ipermedia

▪ *Dimensioni*: 246x26 px

SFONDO: Nero

MUSICA: Verdi-Requiem

VIDEO: Serie di immagini e video tratti da archivi storici ed opere d'arte montati in Final Cut Pro

▪ *Dimensioni*: 456x365 px

ENTRA: Scritta realizzata in illustrator, animata in Final Cut Pro e successivamente importata ed esportata da Flash per essere ridotta in dimensioni

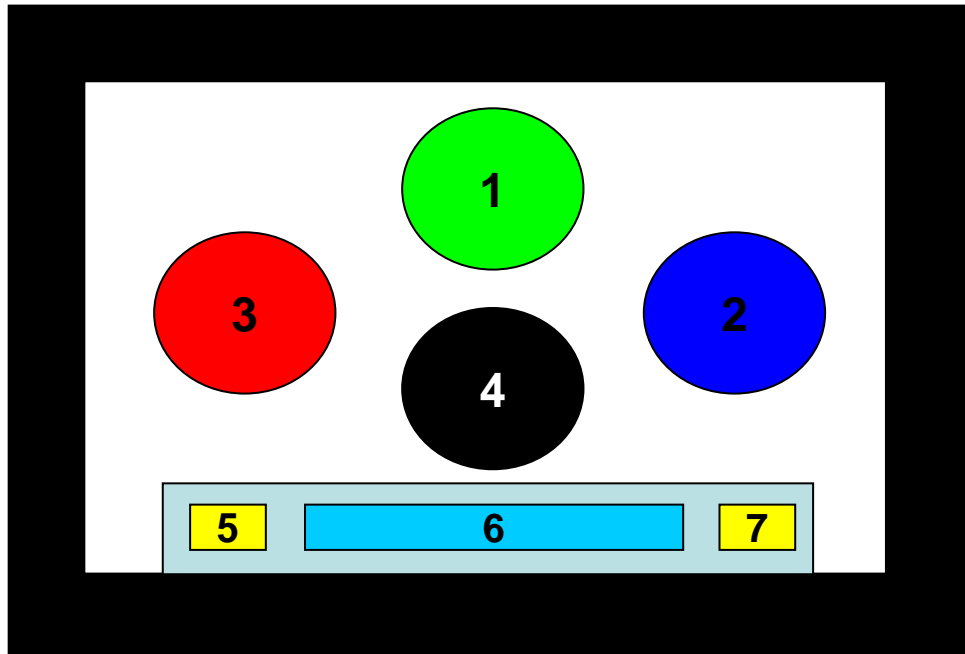
▪ *Dimensioni*: 215x40 px

▪ *Behaviours*:

Rollover cursor change
[FINGER]

Jump to marker bottom
[PRINCIPALE]

SCHERMATA 3: PRINCIPALE



800 pixel

↓
cornice

600 pixel

1,2,3,4: Video realizzati in Final Cut Pro, contenenti una breve scena caratterizzante la schermata a cui porta, e successivamente importato ed esportato da Flash per essere ridotta in dimensioni

▪ *Dimensioni:* diametro 200 px

▪ *Behaviour:*

Rollover cursor change [FINGER]

Jump to marker bottom

1:[PREVARICAZIONE DEI CONFINI VIDEO]

2:[ABUSO DI POTERE VIDEO]

3:[VANTAGGIO PERSONALE VIDEO]

4:[TEORIZZAZIONE VIDEO]

5,6,7: Immagini realizzate in Photoshop, utilizzate come icone

▪ *Dimensioni:* 5:42x93 px 6:200x90 px 7:42x93 px

▪ *Behaviour:*

Rollover cursor change [FINGER]

Rollover Member change

Jump to marker bottom

5:[INTRODUZIONE]

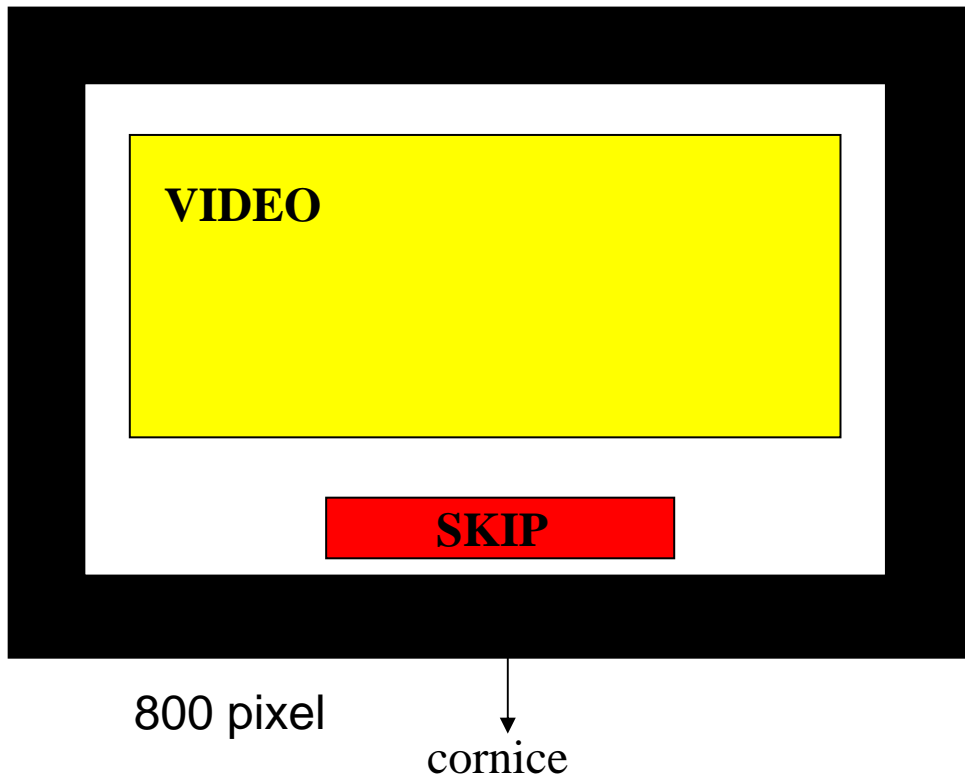
6:[USCITA]

7:[INDIETRO]

SFONDO: Nero

MUSICA: Verdi-Requiem

SCHERMATA 4: PREVARICAZIONE DEI CONFINI VIDEO



SFONDO: Nero

MUSICA: Assente

VIDEO: Serie di video tratti dal film “Frankenstein” e di immagini montate in Final Cut Pro

▪ *Dimensioni*: 456x365 px

▪ *Behaviour*:

Post QT go to marker

SKIP: Scritta realizzata in illustrator, animata in Final Cut Pro e successivamente importata ed esportata da Flash per essere ridotta in dimensioni

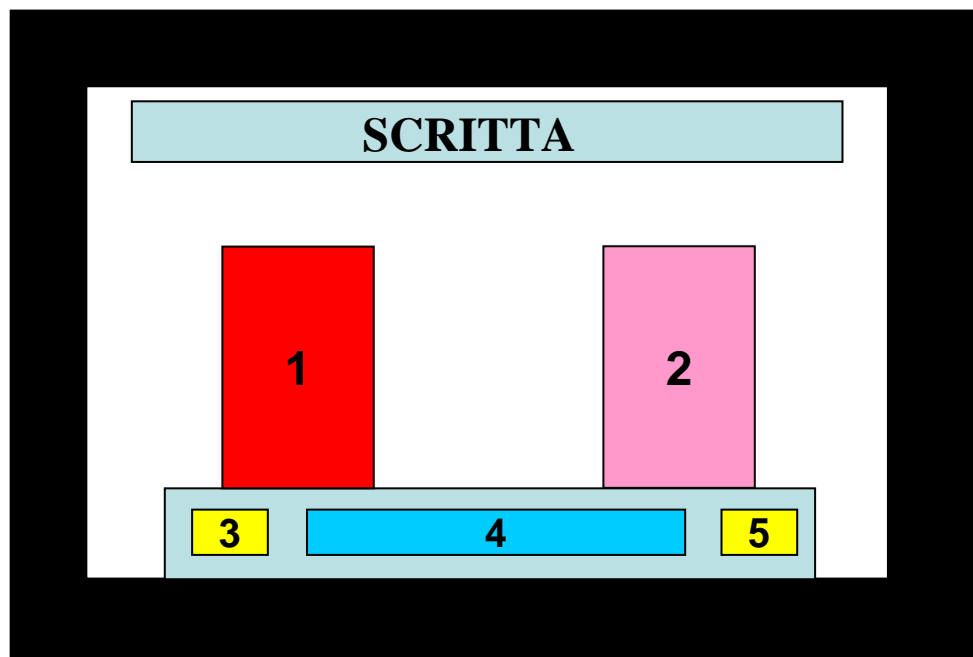
▪ *Dimensioni*: 215x40 px

▪ *Behaviours*:

Rollover cursor change
[FINGER]

Jump to marker bottom
[PREVARICAZIONE DEI
CONFINI]

SCHERMATA 5: PREVARICAZIONE DEI CONFINI



800 pixel

cornice

600 pixel

SFONDO: Nero

MUSICA: Mozart-Requiem

SCRITTA: Realizzata in Illustrator porta il titolo della schermata

▪ *Dimensioni*: 246x26 px

1,2: Immagini realizzate ed elaborate in Photoshop, utilizzate come icone

▪ *Dimensioni*: 1:300x350 px
2:300x350 px

▪ *Behaviours*:

Rollover cursor change
[FINGER]

Rollover Member change
Jump to marker bottom

1:[PROMETEO]

2: [FRANKENSTEIN]

3,4,5: Immagini realizzate in Photoshop, utilizzate come icone

▪ *Dimensioni*: 3:42x93 px 4:200x90 px 5:42x93 px

▪ *Behaviours*:

Rollover cursor change [FINGER]

Rollover Member change

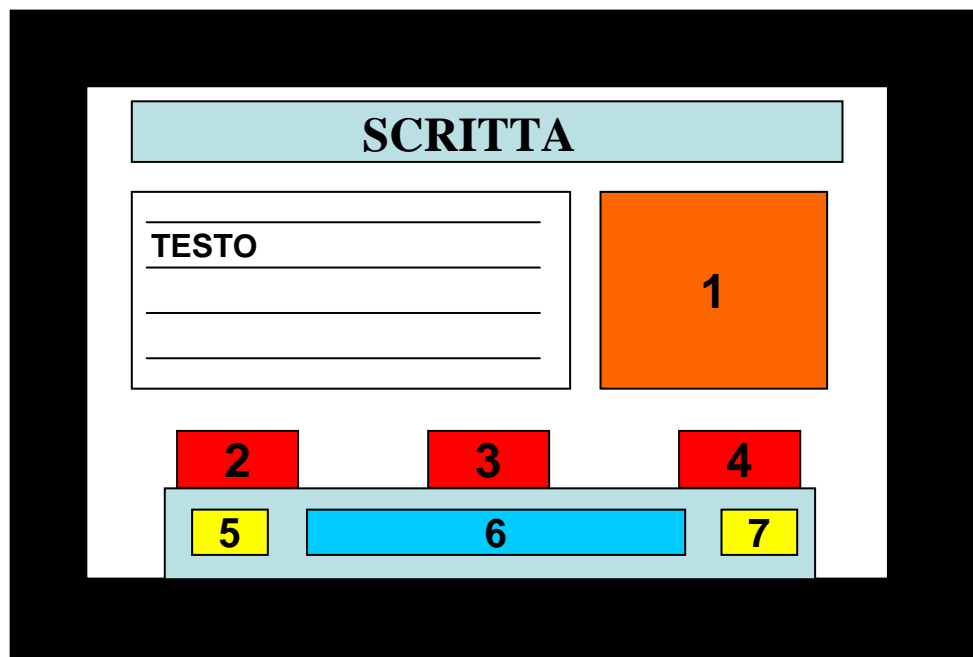
Jump to marker bottom

3: No behavior

4: [PRINCIPALE]

5: No behavior

SCHERMATA 6: PROMETEO



800 pixel

cornice

2,3,4: Barre di navigazione per il cui funzionamento rimando alla sezione FOCUS ON: BARRA DI COLLEGAMENTO

SFONDO: Nero

MUSICA: Mozart-Requiem

SCRITTA: Realizzata in Illustrator porta il titolo della schermata

▪ *Dimensioni:* 246x26 px

TESTO: Testo realizzato in immagine e trasformato in animazione tramite il programma SWF'n Slide pro

▪ *Dimensioni:* 550x250 px

1: Animazione contenente una serie di immagini pertinenti al testo, realizzata in Flash

▪ *Dimensioni:* 250x250 px

5,6,7: Immagini realizzate in Photoshop, utilizzate come icone

▪ *Dimensioni:* 5:42x93 6:200x90 7:42x93

▪ *Behaviour:*

Rollover cursor change [FINGER]

Rollover Member change

Jump to marker bottom

5:[PREVARICAZIONE CONFINI]

6: [PRINCIPALE]

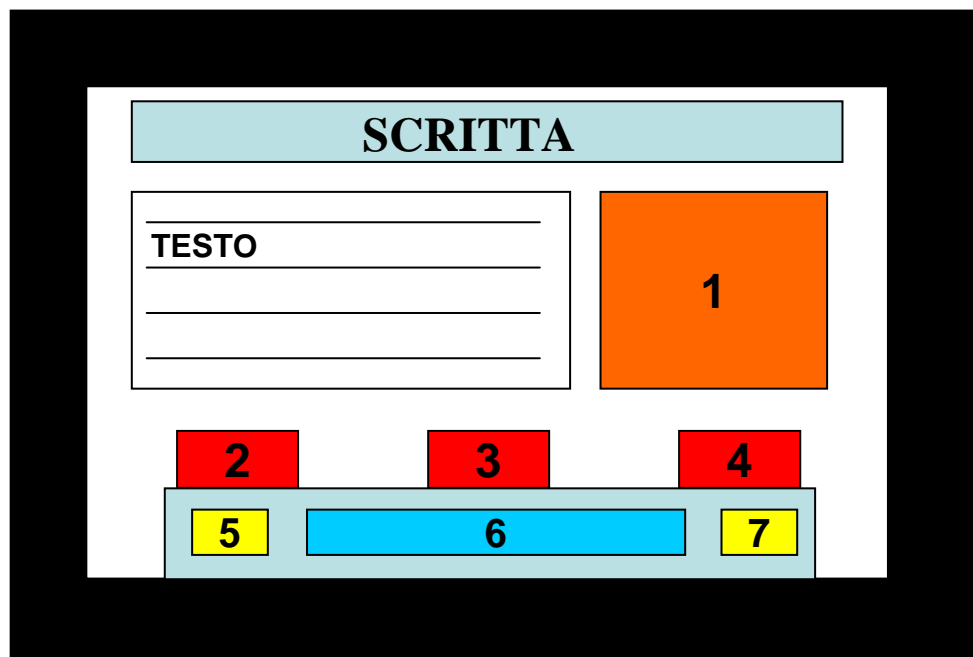
7:No Behavior

600 pixel

TESTO PROMETEO

Prometeo è la figura che per aiutare l'uomo ad uscire dalla sua situazione di debolezza ed inferiorità, dovuta alla sbadataggine di Epimeteo, gli fornisce lo strumento grazie al quale può elevarsi al di sopra di tutte le altre specie: il fuoco. Tale donazione però venne concepita solo come un tentativo di risoluzione e giustizia, che presupponesse un uso per elevarsi alla stregua degli altri esseri. Prometeo paga una colpa non per sé, ma per coloro che vennero ad ira agli dei, in particolare a Zeus, poiché in possesso di uno strumento di estrema forza ma anche fonte di pericolo. Per evitare che l'uomo ne facesse un uso smodato, nonostante la condanna all'azione del titano, Zeus decise di concedere all'uomo anche la giustizia e la capacità di governare per evitare che il fuoco potesse essere usato eccessivamente ed in maniera errata. Ma tutto ciò fu inutile e neanche la punizione di Prometeo e le conseguenze nefaste prospettate dal re degli dei riuscirono a dissuadere l'uomo dall'usarlo con moderazione e saggezza; il genere umano così, come poi spesso accadde, venne accecato dalla bramosia di essere superiore ed imporsi, fraintendendo un'opera di giustizia ed utilizzando mezzi le cui valenze erano ben lontane da come vennero successivamente concepite.

SCHERMATA 7: FRANKENSTEIN



800 pixel

cornice

2,3,4: Barre di navigazione per il cui funzionamento rimando alla sezione FOCUS ON: BARRA DI COLLEGAMENTO

SFONDO: Nero

MUSICA: Mozart-Requiem

SCRITTA: Realizzata in Illustrator porta il titolo della schermata

▪ *Dimensioni:* 246x26 px

TESTO: Testo realizzato in immagine e trasformato in animazione tramite il programma SWF'n Slide pro

▪ *Dimensioni:* 550x250 px

1: Animazione contenente una serie di immagini pertinenti al testo, realizzata in Flash

▪ *Dimensioni:* 250x250 px

5,6,7: Immagini realizzate in Photoshop, utilizzate come icone

▪ *Dimensioni:* 5:42x93 px 6:200x90 px 7:42x93 px

▪ *Behaviour:*

Rollover cursor change [FINGER]

Rollover Member change

Jump to marker bottom

5:[PREVARICAZIONE CONFINI]

6:[PRINCIPALE]

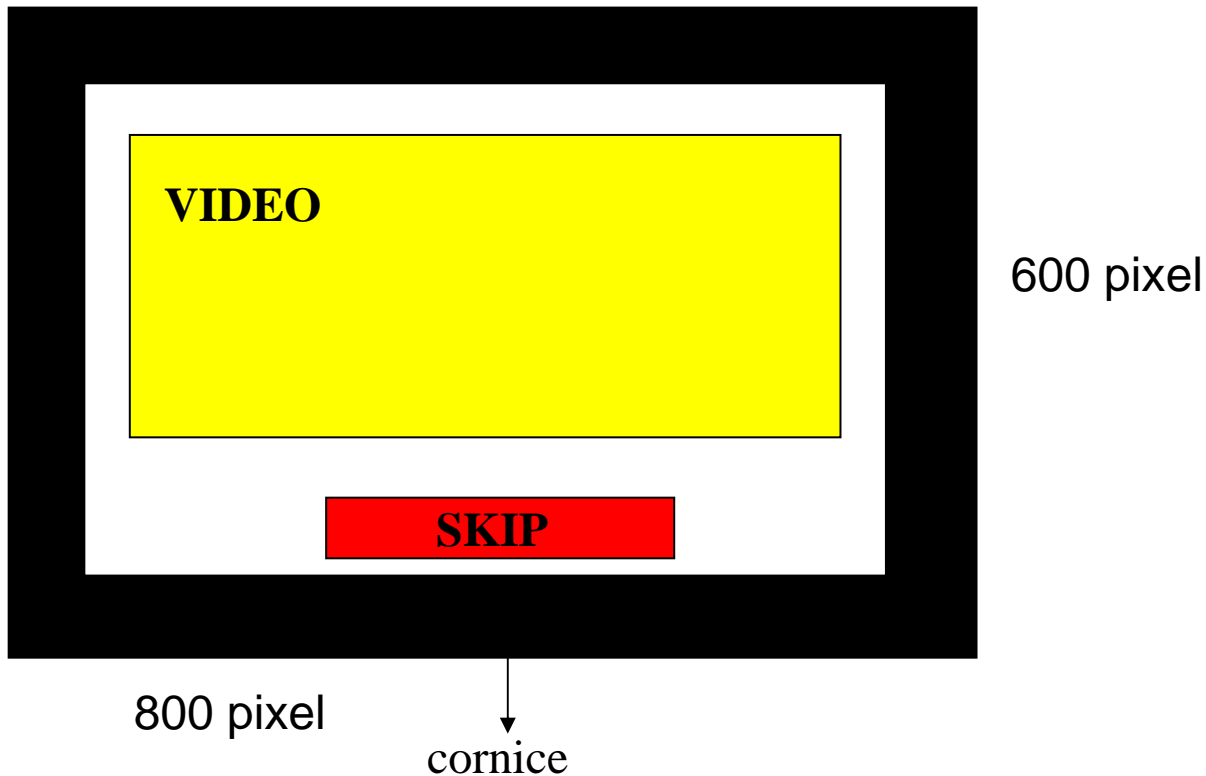
7:No Behavior

600 pixel

TESTO FRANKENSTEIN

Frankenstein è la ripresa dell'azione di Prometeo in epoca moderna, con annesse problematiche più attuali senza che queste esulino dalla concezione archetipa trasmessa già dal mito greco. Nel romanzo di Mary Shelley il rapporto divinità-uomo è ancor più forte, seppur espresso in maniera indiretta, con l'uomo che tenta di prevaricare i confini impostigli, grazie alla conoscenza e non per mezzo di un'entità, Prometeo, che incarna un valore adottato dallo stesso uomo. Un uomo che, se tenta di sopravvivere nel mito greco, qui tenta anche di sostituirsi alla divinità creando un clima di terrore e di orrida atrocità che gli si riversa contro, quasi lo stesso Dio volesse punire direttamente l'uomo, ormai indipendente e non figlio di azioni eseguite da altri. Ciò viene reso ancor più esplicito mediante il tema della creazione, l'attività che distingue un mortale dalla divinità. Questa può parer giusta se collaborando con lo stesso Dio, come avvenne per Prometeo, gli si può fornire un aiuto affinché attecchisca un ordinamento etico e di giustizia, e non tentando di sostituirsi in tutto e per tutto alla stessa divinità, dal momento che l'uomo non ha i mezzi necessari per sopportare e gestire una situazione del genere.

SCHERMATA 8: ABUSO DI POTERE VIDEO



SFONDO: Nero

MUSICA: Assente

VIDEO: Serie di video tratti dal film “Shindler’s List” e “Jona che visse nella Balena” e di immagini montate in Final Cut Pro

▪ *Dimensioni*: 456x365 px

▪ *Behaviour*:

Post QT go to marker

SKIP: Scritta realizzata in illustrator, animata in Final Cut Pro e successivamente importata ed esportata da Flash per essere ridotta in dimensioni

▪ *Dimensioni*: 215x40 px

▪ *Behaviours*:

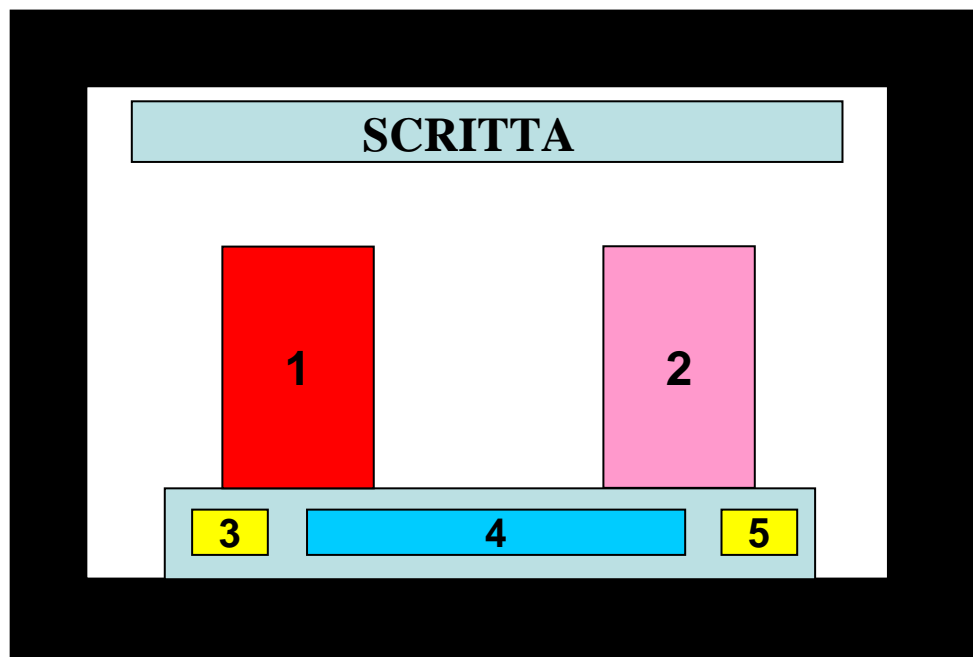
Rollover cursor change

[FINGER]

Jump to marker bottom

[ABUSO DI POTERE]

SCHERMATA 9: ABUSO DI POTERE



800 pixel

↓
cornice

600 pixel

SFONDO: Nero

MUSICA: Mozart-Requiem

SCRITTA: Realizzata in Illustrator porta il titolo della schermata

▪ *Dimensioni*: 246x26 px

1,2: Immagini realizzate ed elaborate in Photoshop, utilizzate come icone

▪ *Dimensioni*: 1:300x350 px
2:300x350 px

▪ *Behaviours*:
Rollover cursor change [FINGER]
Rollover Member change
Jump to marker bottom

1:[TITO E LA DIASPORA EBRAICA]
2: [NAZI-FASCISMO E GENOCIDIO]

3,4,5: Immagini realizzate in Photoshop, utilizzate come icone

▪ *Dimensioni*: 3:42x93 px 4:200x90 px 5:42x93 px

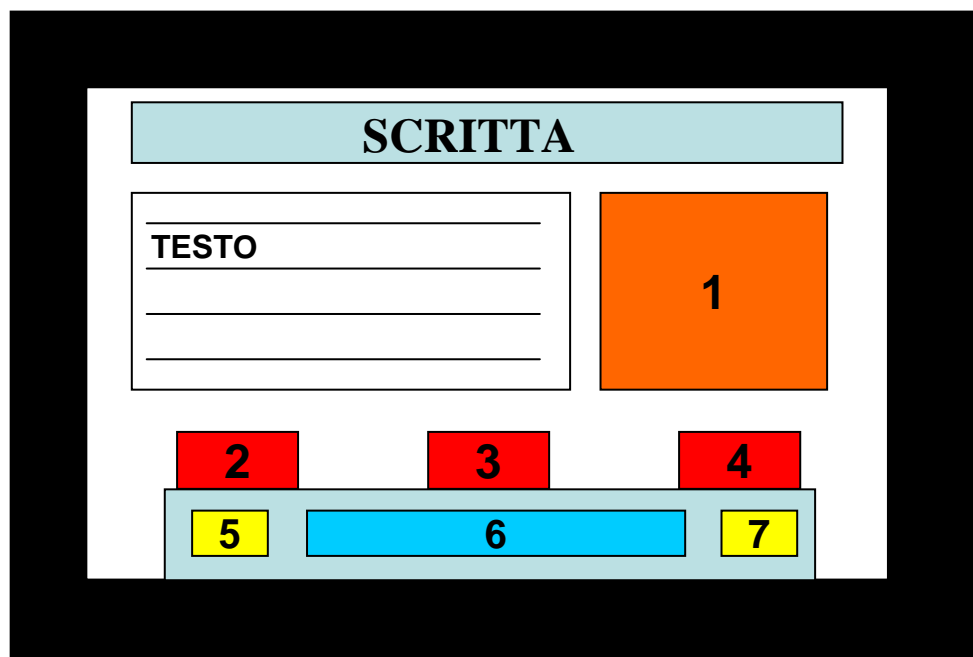
▪ *Behaviours*:
Rollover cursor change [FINGER]
Rollover Member change
Jump to marker bottom

3:No behavior

4:[PRINCIPALE]

5:No behavior

SCHERMATA 10: TITO E LA DIASPORA EBRAICA



600 pixel

800 pixel

↓
cornice

2,3,4: Barre di navigazione per il cui funzionamento rimando alla sezione FOCUS ON: BARRA DI COLLEGAMENTO

SFONDO: Nero

MUSICA: Mozart-Requiem

SCRITTA: Realizzata in Illustrator porta il titolo della schermata

▪ *Dimensioni*: 246x26 px

TESTO: Testo realizzato in immagine e trasformato in animazione tramite il programma SWF'n Slide pro

▪ *Dimensioni*: 550x250 px

1: Animazione contenente una serie di immagini pertinenti al testo, realizzata in Flash

▪ *Dimensioni*: 250x250 px

5,6,7: Immagini realizzate in Photoshop, utilizzate come icone

▪ *Dimensioni*: 5:42x93 px 6:200x90 px 7:42x93 px

▪ *Behaviour*:

Rollover cursor change [FINGER]

Rollover Member change

Jump to marker bottom

5:[ABUSO DI POTERE]

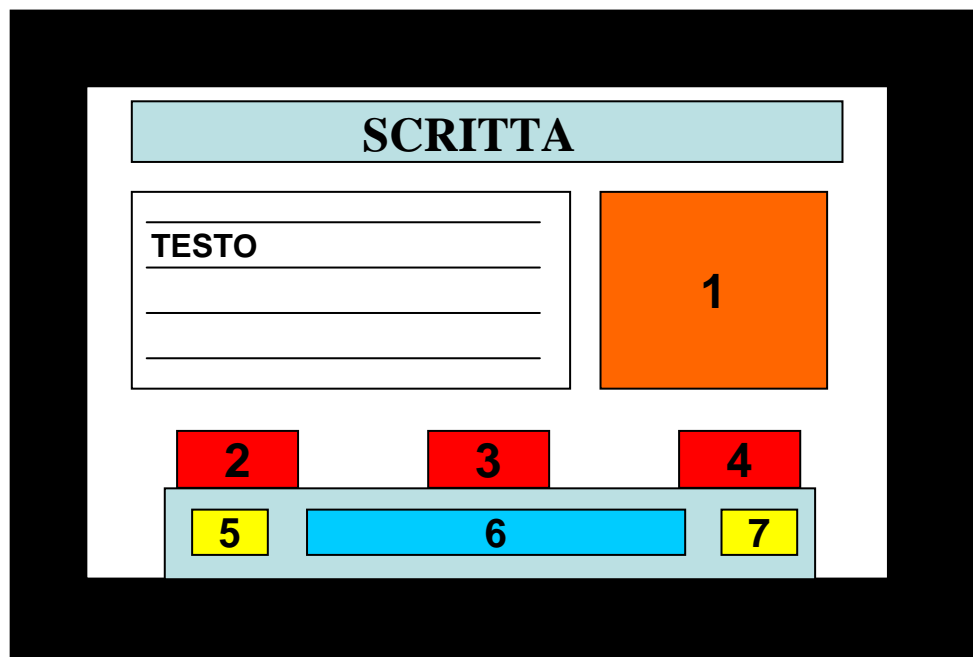
6:[PRINCIPALE]

7:No Behavior

TESTO TITO E LA DIASPORA EBRAICA

I romani furono il popolo che meglio incarnò i valori bellici e giuridici, i quali però si resero protagonisti di azioni che erano ben lungi dalla concezione per la quale si prodigavano, supportandone un'espansione anche al di fuori dei confini dell'impero. Ciò avvenne per la diaspora degli ebrei, rei di aver esasperato nei secoli l'impero per le continue rivolte delle popolazioni di quei territori. La diplomazia e la giustizia in molti casi, anche portati al limite, presuppongono ragionamenti complessi che portino a soluzioni non immediate e banali, ma che possano essere didascaliche nell'ottica del dominatore, rendendo possibile una convivenza che anche può non essere del tutto accettata. Ciò avveniva nei secoli precedenti, con una politica di dialogo, seppur già intrisa della concezione espansionistica che presupponeva il popolo dell'Urbe a capo di tutto, ma con una relativa apertura che permise l'importazione a Roma dei costumi di quelle popolazioni che si fondevano con la monarchia prima, e successivamente con la Res publica. Con l'azione di Tito del 70 d.C., emerse l'atteggiamento che nel corso dei secoli era andato cambiando con il concetto di fusione sostituito con quello di sottomissione, e quello di collaborazione con ubbidienza. Un comportamento figlio di una mentalità ormai cambiata e che avrebbe portato di lì a poco alla degenerazione dei costumi.

SCHERMATA 11: NAZI-FASCISMO E GENOCIDIO



SCRITTA: Realizzata in Illustrator porta il titolo della schermata

▪ *Dimensioni*: 246x26 px

TESTO: Testo realizzato in immagine e trasformato in animazione tramite il programma SWF'n Slide pro

▪ *Dimensioni*: 550x250 px

1: Animazione contenente una serie di immagini pertinenti al testo, realizzata in Flash

▪ *Dimensioni*: 250x250 px

5,6,7: Immagini realizzate in Photoshop, utilizzate come icone

▪ *Dimensioni*: 5:42x93 px 6:200x90 px 7:42x93 px

▪ *Behaviour*:

Rollover cursor change [FINGER]

Rollover Member change

Jump to marker bottom

5:[ABUSO DI POTERE]

6:[PRINCIPALE]

7:No Behavior

2,3,4: Barre di navigazione per il cui funzionamento rimando alla sezione FOCUS ON: BARRA DI COLLEGAMENTO

SFONDO: Nero

MUSICA: Mozart-Requiem

800 pixel

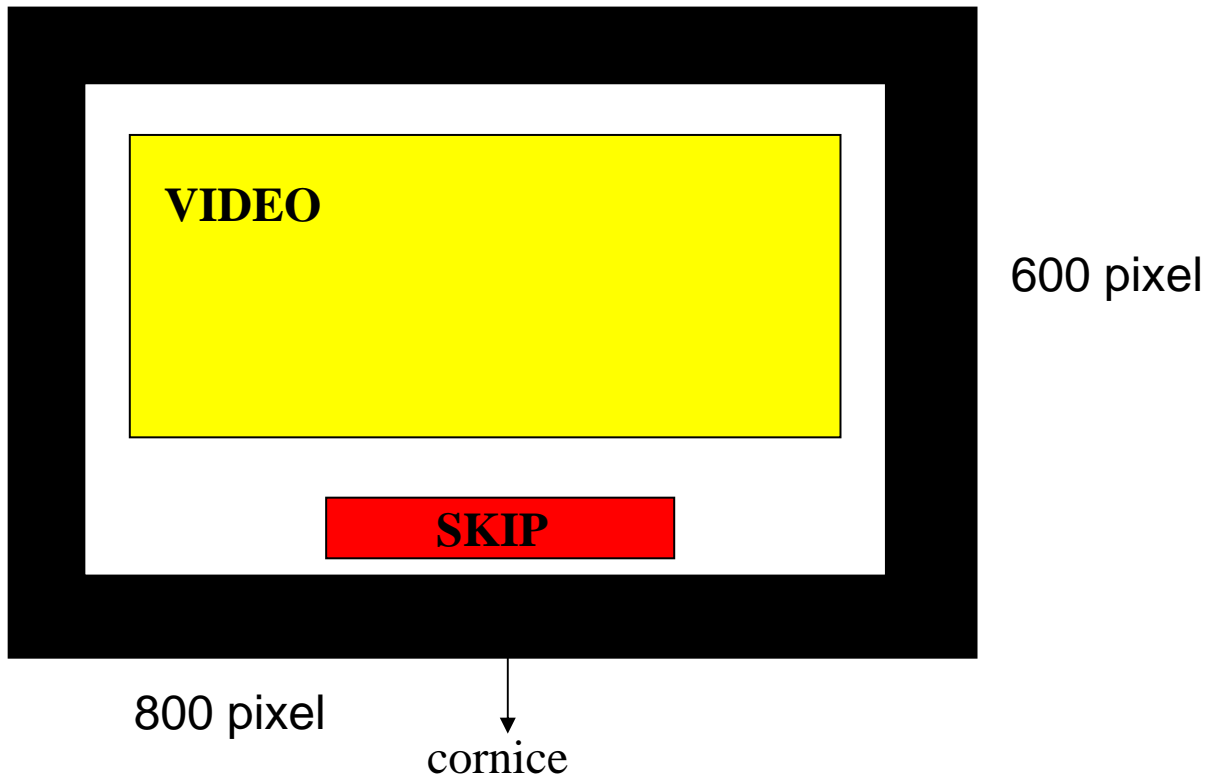
↓
cornice

600 pixel

TESTO NAZI-FASCISMO E GENOCIDIO

La mentalità romana affermatasi nell'impero nella sua ultima fase fu quella ripresa dai regimi totalitari, con prerogative simili a quelle dei romani. Con l'abolizione di diverse libertà, come quella di parola, di stampa e di riunione, l'obiettivo del regime era quello di impedire che potessero essere ordite azioni contro lo stesso e quindi, isolando i cittadini, potevano essere intentate azioni di terrore. Ma come si sa, in tutte le epoche, qualora la situazione non fosse delle migliori, oltre a nascondere i difetti ed i problemi, si tentava di illudere facendo apparire i remissivi come fortunati, provvedendo ad esempio con azioni che sancissero la superiorità di una razza su di un'altra. Tale atteggiamento fu consono al periodo dell'autarchia nazifascista, con gli ebrei nuovamente adottati come capro espiatorio. Questa volta però la scelta non fu "casuale", come poté sembrare in epoca romana, ma con ragioni economiche e politiche ben precise, che non basteranno mai a giustificarne l'azione. Atteggiamento esasperato oltretutto dalle pene che vennero inflitte oltre alle umiliazioni al popolo ebraico, deportato nei campi di sterminio, in cui erano trattati come schiavi e non venivano considerati più di un oggetto. Se quindi tali soprusi all'umanità siano potuti avvenire non è da imputare soltanto ai regimi, ma a tutti coloro che ne permisero l'ascesa al potere, incapaci di opporsi e tantomeno di privarsi di quei privilegi di cui ancor oggi dice di andare fiero.

SCHERMATA 12: VANTAGGIO PERSONALE VIDEO



SFONDO: Nero

MUSICA: Assente

VIDEO: Serie di video tratti dal film “Il Signore degli Anelli” ed altri e di immagini montate in Final Cut Pro

▪ *Dimensioni*: 456x365 px

▪ *Behaviour*:

Post QT go to marker

SKIP: Scritta realizzata in illustrator, animata in Final Cut Pro e successivamente importata ed esportata da Flash per essere ridotta in dimensioni

▪ *Dimensioni*: 215x40 px

▪ *Behaviours*:

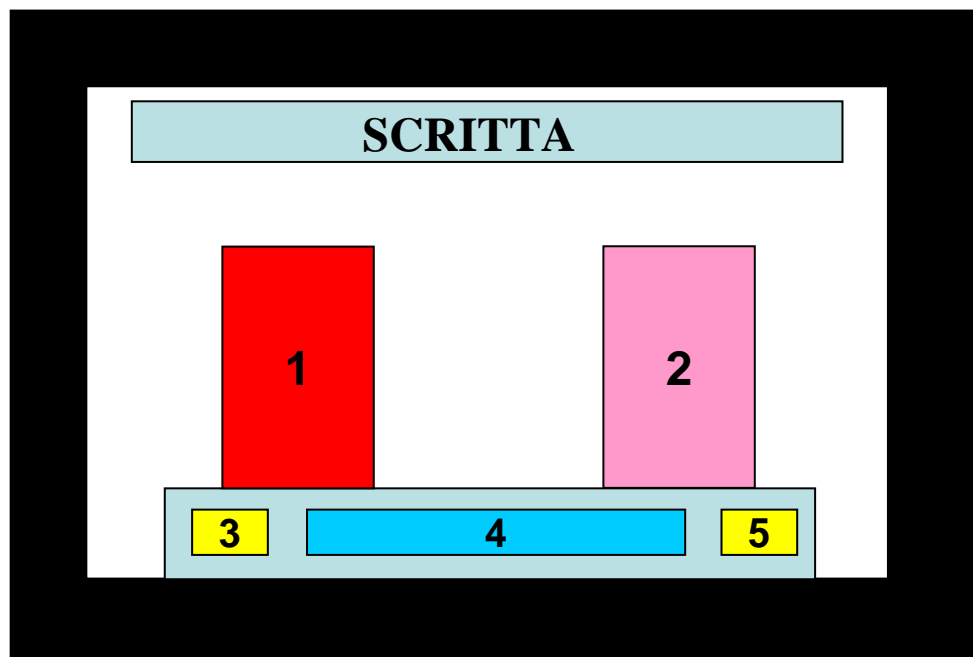
Rollover cursor change

[FINGER]

Jump to marker bottom

[VANTAGGIO PERSONALE]

SCHERMATA 13: VANTAGGIO PERSONALE



800 pixel

↓
cornice

SFONDO: Nero

MUSICA: Mozart-Requiem

SCRITTA: Realizzata in Illustrator porta il titolo della schermata

▪ *Dimensioni*: 246x26 px

1,2: Immagini realizzate ed elaborate in Photoshop, utilizzate come icone

▪ *Dimensioni*: 1:300x350 px

600 pixel 2:300x350 px

▪ *Behaviours*:

Rollover cursor change [FINGER]

Rollover Member change

Jump to marker bottom

1:[MILTON E LA FIGURA DI SATANA]

2:[GOETHE TRA FAUST E MEFISTOFELE]

3,4,5: Immagini realizzate in Photoshop, utilizzate come icone

▪ *Dimensioni*: 3:42x93 px 4:200x90 px 5:42x93 px

▪ *Behaviours*:

Rollover cursor change [FINGER]

Rollover Member change

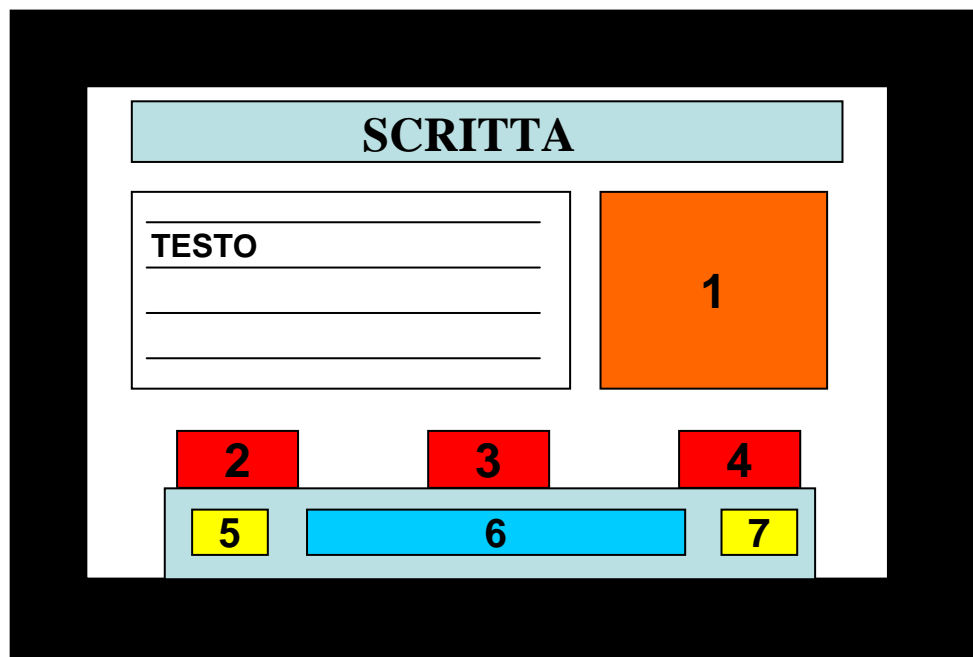
Jump to marker bottom

3:No behavior

4:[PRINCIPALE]

5:No behavior

SCHERMATA 14: MILTON E LA FIGURA DI SATANA



600 pixel

800 pixel

cornice

2,3,4: Barre di navigazione per il cui funzionamento rimando alla sezione FOCUS ON: BARRA DI COLLEGAMENTO

SFONDO: Nero

MUSICA: Mozart-Requiem

SCRITTA: Realizzata in Illustrator porta il titolo della schermata

▪ *Dimensioni:* 246x26 px

TESTO: Testo realizzato in immagine e trasformato in animazione tramite il programma SWF'n Slide pro

▪ *Dimensioni:* 550x250 px

1: Animazione contenente una serie di immagini pertinenti al testo, realizzata in Flash

▪ *Dimensioni:* 250x250 px

5,6,7: Immagini realizzate in Photoshop, utilizzate come icone

▪ *Dimensioni:* 5:42x93 px 6:200x90 px 7:42x93 px

▪ *Behaviour:*

Rollover cursor change [FINGER]

Rollover Member change

Jump to marker bottom

5:[VANTAGGIO PERSONALE]

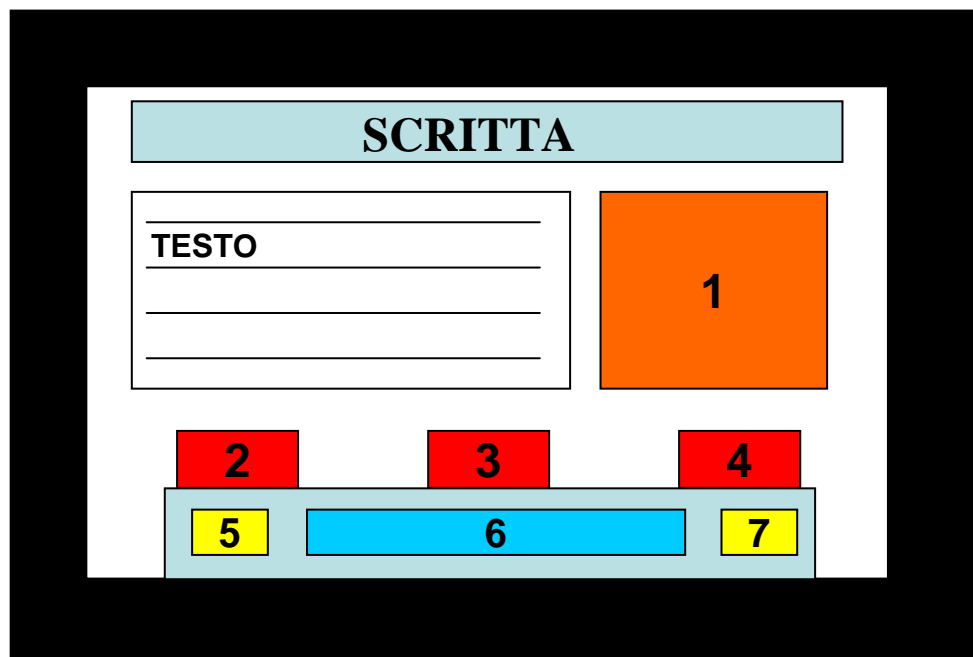
6:[PRINCIPALE]

7:No Behavior

TESTO MILTON E LA FIGURA DI SATANA

Considerare Satana non il male può essere particolare, un eroe una sfida. Questo fu ciò che Milton tentò di spiegare nel suo Paradise Lost, o Paradiso Perduto, cercando però di non essere frainteso. Un eroe è colui che tenta di affermare la sua concezione e talvolta se stesso ad un ordine vigente, senza considerare se ciò che compie è giusto è giusto o anche buono. Milton ci propone un individuo afflitto da problematiche elevate come la giustizia divina e la fedeltà, tentando di risolvere la situazione senza mai ammettere la proposizione di ciò che avrebbe potuto fare il protagonista se si fosse trovato in quella situazione. Un Satana che però esplicitamente si dichiara fiero di ciò che ha fatto al punto da tentare una nuova azione nei confronti del Divino, anche se in potenza non potrà mai essere raggiunto. La sua è quasi una sete senza fine di potere, che lo porta a considerare la situazione solo da un punto di vista critico e non morale, facendosi portavoce di una concezione in cui risulta più importante criticare che proporre, ma che non è risolutiva ed impedisce a chi se ne fa portavoce di elevarsi dalla propria condizione.

SCHERMATA 15: GOETHE TRA FAUST E MEFISTOFELE



600 pixel

800 pixel

↓
cornice

2,3,4: Barre di navigazione per il cui funzionamento rimando alla sezione FOCUS ON: BARRA DI COLLEGAMENTO

SFONDO: Nero

MUSICA: Mozart-Requiem

SCRITTA: Realizzata in Illustrator porta il titolo della schermata

▪ *Dimensioni*: 246x26 px

TESTO: Testo realizzato in immagine e trasformato in animazione tramite il programma SWF'n Slide pro

▪ *Dimensioni*: 550x250 px

1: Animazione contenente una serie di immagini pertinenti al testo, realizzata in Flash

▪ *Dimensioni*: 250x250 px

5,6,7: Immagini realizzate in Photoshop, utilizzate come icone

▪ *Dimensioni*: 5:42x93 px 6:200x90 px 7:42x93 px

▪ *Behaviour*:

Rollover cursor change [FINGER]

Rollover Member change

Jump to marker bottom

5:[VANTAGGIO PERSONALE]

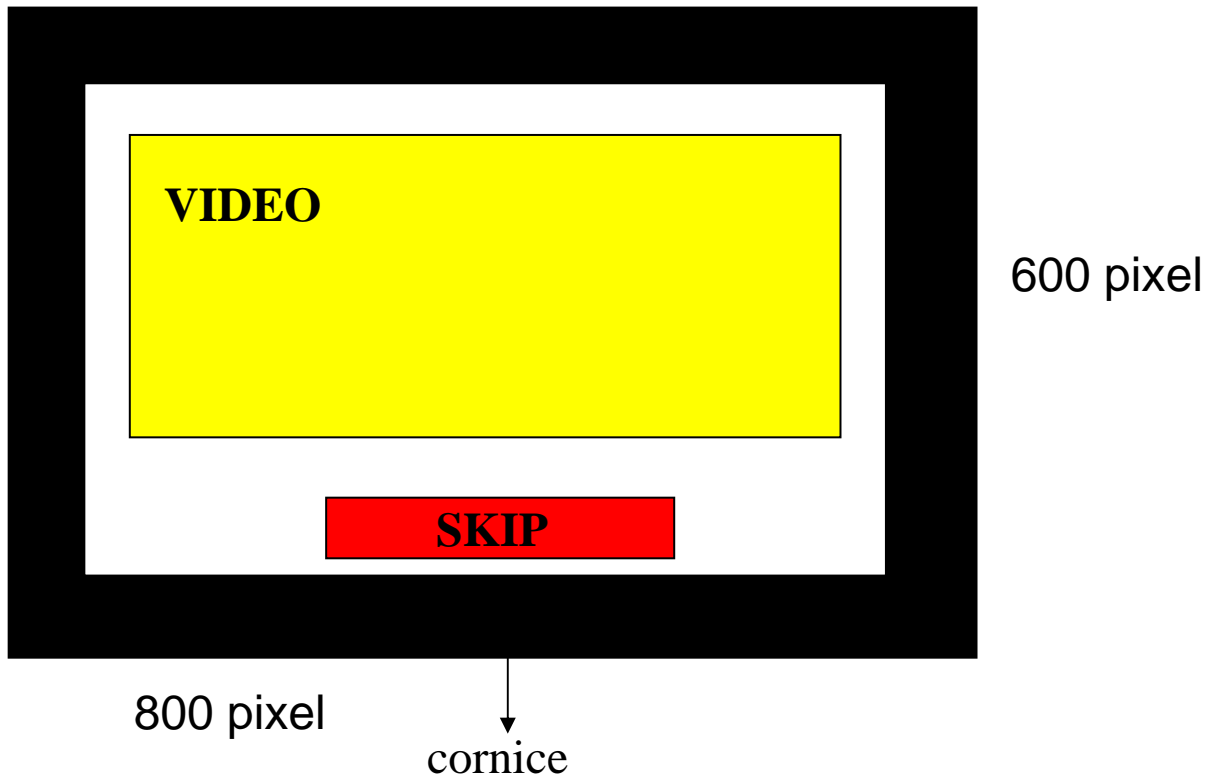
6:[PRINCIPALE]

7:No Behavior

TESTO GOETHE TRA FAUST E MEFISTOFELE

Goethe componendo il Faust, si è trovato ad analizzare due figure opposte, Faust e Mefistofele, che però per taluni aspetti hanno tratti molto comuni. Mefistofele è il maligno ma non l'eroe, diverso quindi dal Satana di Milton. Non può sussistere senza che vi sia un uomo che ne presupponga l'esistenza, e più che un personaggio indipendente, che agisca secondo una propria volontà, è una riflessione dei pensieri e dei del protagonista, che vengono disillusi poiché è solo inganno. Faust dall'altro lato invece è uno scettico che non riesce a trovare l'applicazione a tutto ciò che ha studiato, il quale per vedere applicato ciò che aveva scorto nei libri e quindi capire, tutto sintetizzato in un attimo di felicità, darebbe persino l'anima allo stesso Mefistofele. Ma ciò non sarebbe possibile restando nei limiti umani, e perciò desidera travalicarli aspirando a quell'onnipotenza promessagli da Mefistofele. Faust impara a conoscere il maligno stando perennemente a contatto con lui, e presto si accorge che ciò che gli promette non può sussistere poiché è solo inganno. Indirettamente dunque lo fa giungere a quella conoscenza suprema da lui tanto agognata rappresentata dalla fede che lo conduce alla salvezza.

SCHERMATA 16: TEORIZZAZIONE VIDEO



SFONDO: Nero

MUSICA: Assente

VIDEO: Serie di video tratti dai filmati d'epoca o film pertinenti e video e di immagini montate in Final Cut Pro

▪ *Dimensioni*: 456x365 px

▪ *Behaviour*:

Post QT go to marker

SKIP: Scritta realizzata in illustrator, animata in Final Cut Pro e successivamente importata ed esportata da Flash per essere ridotta in dimensioni

▪ *Dimensioni*: 215x40 px

▪ *Behaviours*:

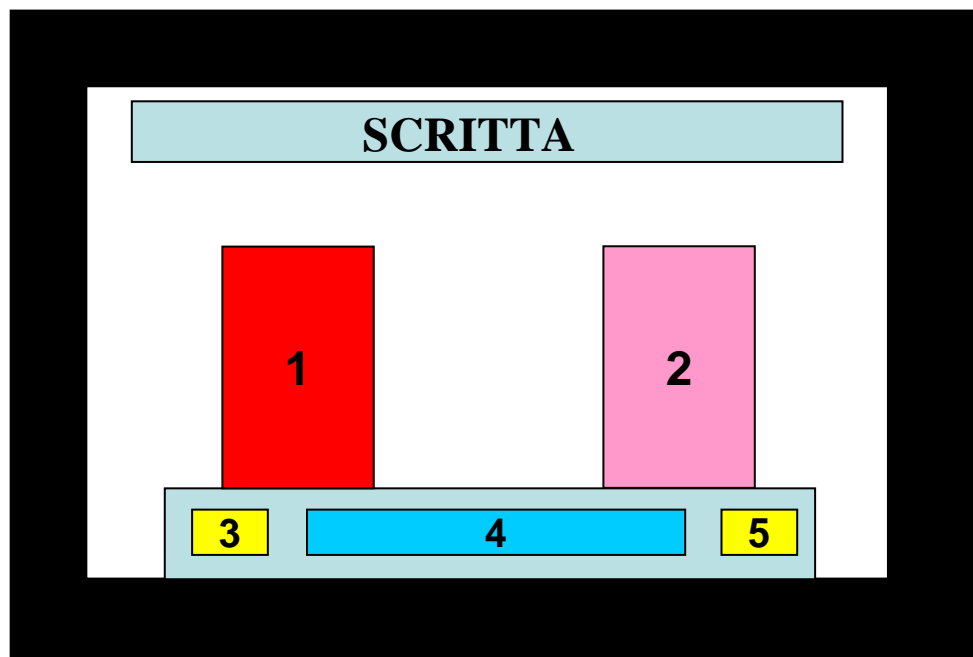
Rollover cursor change

[FINGER]

Jump to marker bottom

[TEORIZZAZIONE]

SCHERMATA 17: TEORIZZAZIONE



800 pixel

↓
cornice

SFONDO: Nero

MUSICA: Mozart-Requiem

SCRITTA: Realizzata in Illustrator porta il titolo della schermata

▪ *Dimensioni*: 246x26 px

1,2: Immagini realizzate ed elaborate in Photoshop, utilizzate come icone

▪ *Dimensioni*: 1:300x350 px

2:300x350 px

▪ *Behaviours*:

Rollover cursor change [FINGER]

Rollover Member change

Jump to marker bottom

1:[FREUD E I SOGNI]

2: [D'ANNUNZIO E IL SUPERUOMO]

600 pixel

3,4,5: Immagini realizzate in Photoshop, utilizzate come icone

▪ *Dimensioni*: 3:42x93 px 4:200x90 px 5:42x93 px

▪ *Behaviours*:

Rollover cursor change [FINGER]

Rollover Member change

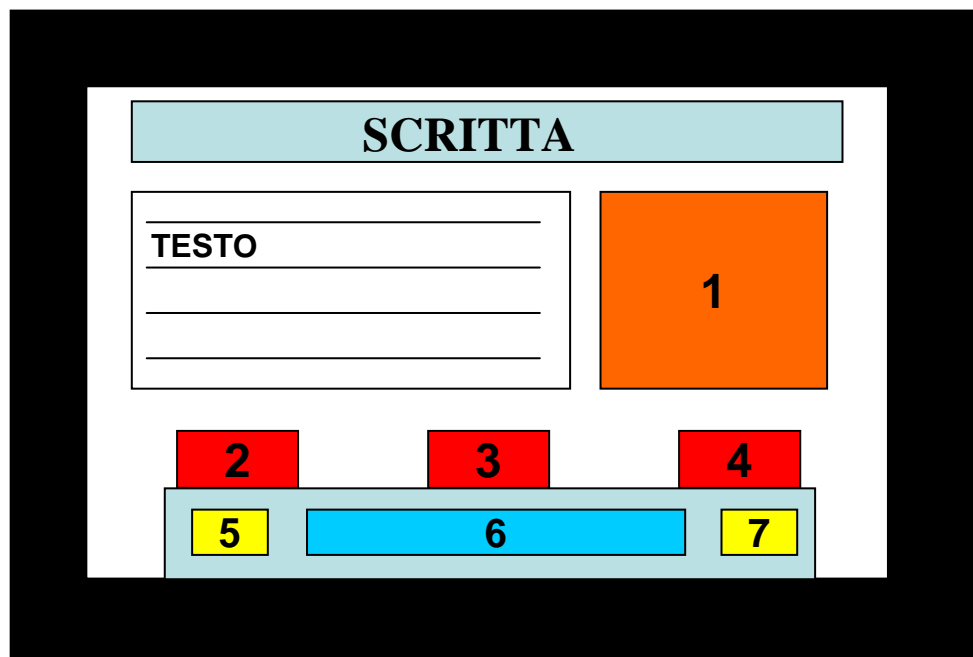
Jump to marker bottom

3:No behavior

4:[PRINCIPALE]

5:No behavior

SCHERMATA 18: FREUD E I SOGNI



600 pixel

800 pixel

cornice

2,3,4: Barre di navigazione per il cui funzionamento rimando alla sezione FOCUS ON: BARRA DI COLLEGAMENTO

SFONDO: Nero

MUSICA: Mozart-Requiem

SCRITTA: Realizzata in Illustrator porta il titolo della schermata

▪ *Dimensioni:* 246x26 px

TESTO: Testo realizzato in immagine e trasformato in animazione tramite il programma SWF'n Slide pro

▪ *Dimensioni:* 550x250 px

1: Animazione contenente una serie di immagini pertinenti al testo, realizzata in Flash

▪ *Dimensioni:* 250x250 px

5,6,7: Immagini realizzate in Photoshop, utilizzate come icone

▪ *Dimensioni:* 5:42x93 px 6:200x90 px 7:42x93 px

▪ *Behaviour:*

Rollover cursor change [FINGER]

Rollover Member change

Jump to marker bottom

5:[TEORIZZAZIONE]

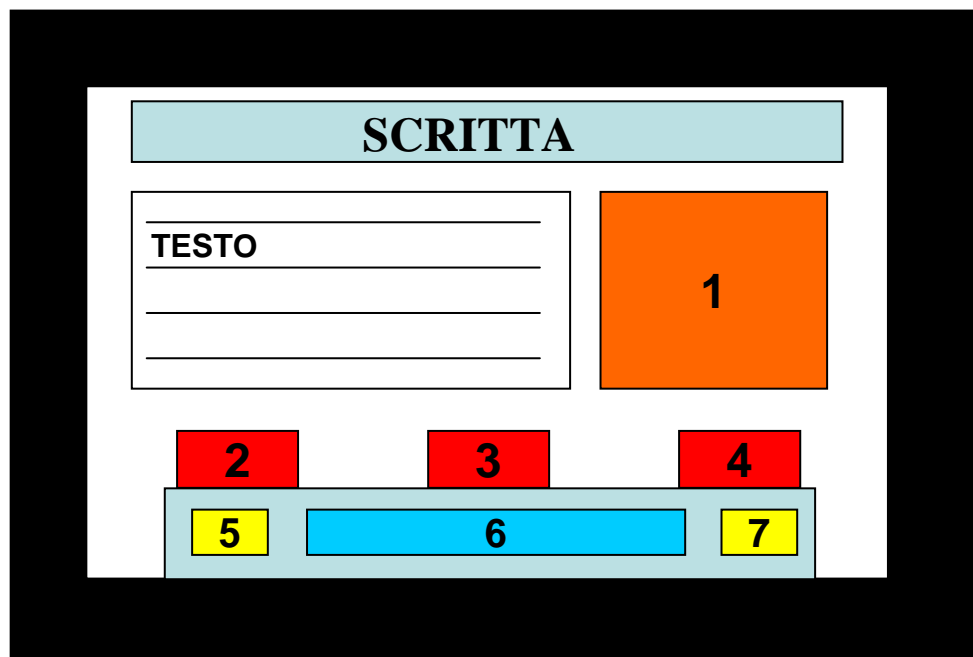
6:[PRINCIPALE]

7:No Behavior

TESTO FREUD E I SOGNI

Freud, nella sua trattazione scientifico filosofica, si occupa dei sogni, definendoli uno stato mentale nel quale l'individuo, pur dormendo, ha una completa percezione sensoriale che lo porta a vivere la situazione come vera. Durante questi si materializzano i desideri dell'inconscio umano, sopiti e presenti fin da bambini, che vengono vissuti ed interpretati come i momenti che ognuno desidera vivere più di altri. Momenti in cui l'uomo è al centro della vicenda, può ciò che non può e si realizza completamente, dando sfogo alle proprie intenzioni talvolta irrealizzabili. Uomo che desidera dunque ciò che non ha e che quindi non si curerebbe del modo in cui ottenerlo, poiché secondo lui, ciò che è desiderato nell'inconscio, deve essere realizzato poiché più grande dello stesso individuo.

SCHERMATA 19: D'ANNUNZIO E IL SUPERUOMO



800 pixel

cornice

2,3,4: Barre di navigazione per il cui funzionamento rimando alla sezione FOCUS ON: BARRA DI COLLEGAMENTO

SFONDO: Nero

MUSICA: Mozart-Requiem

SCRITTA: Realizzata in Illustrator porta il titolo della schermata

▪ *Dimensioni:* 246x26 px

TESTO: Testo realizzato in immagine e trasformato in animazione tramite il programma SWF'n Slide pro

▪ *Dimensioni:* 550x250 px

1: Animazione contenente una serie di immagini pertinenti al testo, realizzata in Flash

▪ *Dimensioni:* 250x250 px

600 pixel

5,6,7: Immagini realizzate in Photoshop, utilizzate come icone

▪ *Dimensioni:* 5:42x93 px 6:200x90 px 7:42x93 px

▪ *Behaviour:*

Rollover cursor change [FINGER]

Rollover Member change

Jump to marker bottom

5:[TEORIZZAZIONE]

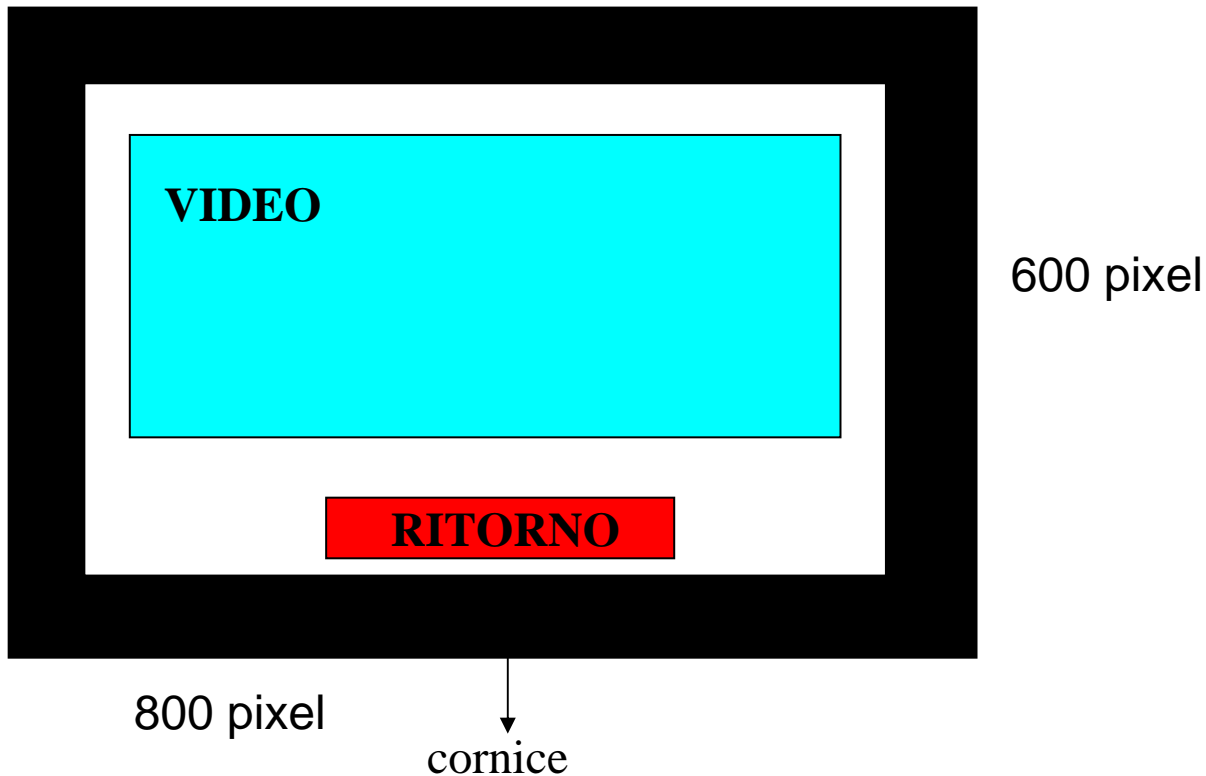
6:[PRINCIPALE]

7:No Behavior

TESTO D'ANNUNZIO E IL SUPERUOMO

Forte dell'esperienza di Nietzsche, D'Annunzio riesce ad elaborare una teoria del superuomo lontana da quella del filosofo tedesco per la concezione retrospettiva che lo caratterizza, ritenendolo a tutti gli effetti un ente superiore agli altri e non oltre questi, quasi fosse un concetto. D'Annunzio esponente del decadentismo si fa portavoce dei valori di quella corrente nella quale l'uomo, circondato da un alone di nefasta negatività e pessimismo, lotta solo contro il mondo nella speranza di capovolgerlo e renderlo migliore. Il superuomo è una figura ideale, che incarna l'aspirazione umana, la quale più vi è vicina e più è da considerarsi superiore. E' un'idealizzazione esasperata dalla corrente nazionalista che andava affermandosi in quegli anni e che era alla ricerca di figure e canoni di riferimento perché potesse portare ad una sua affermazione in campo culturale tale da assumere credibilità e riscuotere consensi. Tale teoria però ha portato a dei codici estetici che sono sfociati nell'etica al punto da dare origine alle discriminazioni razziali tipiche di quegli anni.

SCHERMATA 20: FINALE



SFONDO: Nero

MUSICA: Assente

VIDEO: Scene tratte da film e filmati usati per i precedenti video, contenenti la conclusione che suggella l'elaborato e ringraziamenti

▪ *Dimensioni*: 456x365 px

▪ *Behaviour*:

Rollover cursor change
[FINGER]
Post QT exit
Exit

RITORNO: Scritta realizzata in illustrator, animata in Final Cut Pro e successivamente importata ed esportata da Flash per essere ridotta in dimensioni

▪ *Dimensioni*: 215x40 px

▪ *Behaviours*:

Rollover cursor change
[FINGER]
Jump to marker bottom
[PRINCIPALE]