

InMedia Loci.

Comunità, media e interazioni

Progetto finanziato nell'ambito del Programma Operativo Regionale della Regione Piemonte

"Competitività regionale e occupazione" - F.E.S.R. 2007/2013

POLO DELLA CREATIVITA' DIGITALE E DELLA MULTIMEDIALITA'

Traiettoria tecnologica: INTERMEDIAZIONE NEL CONTESTO DELLA MULTIMEDIALITA'
Linea di sviluppo: Buone pratiche e modelli di produzione/distribuzione di opere multimediali

Partnership:

POLITECNICO DI TORINO – DIST - Dipartimento Interateneo di Scienze, Progetto e Politiche del Territorio
Punto Rec Studios S.r.l.
PROFUTURA S.r.l.
ARS MEDIA S.r.l.
OVOLAB S.r.l.
RAI – RADIOTELEVISIONE ITALIANA S.p.A.

Descrizione Progetto:

La proposta di progetto ha l'obiettivo di identificare e sperimentare soluzioni per la valorizzazione di ambienti naturali e comunità locali, all'interno del territorio regionale, attraverso scenari ed esperienze d'uso, capaci di garantire l'interazione, lo scambio e l'integrazione tra contenuti digitali posseduti da soggetti istituzionali (broadcaster) e contenuti realizzati da soggetti grassroots, siano essi individui, associazioni o gruppi attivi sul territorio. La sperimentazione di soluzioni per la condivisione e il riutilizzo di contenuti digitali, istituzionali e grassroots, rappresenta una strategia per migliorare la valorizzazione del territorio attraverso dinamiche partecipative e location based/location aware che hanno sia nei residenti sia nei visitatori/turisti soggetti attivi nel processo creativo e comunicativo.

Il framework da cui parte la proposta è quello crossmediale, che estende l'approccio multiplatforma facendo in modo che un singolo progetto comunicativo e la filiera di produzione digitale siano supportati da più mezzi di comunicazione, utilizzati in modo complementare. In tal senso il progetto sperimenterà soluzioni diverse, con particolare attenzione alle applicazioni mobile, per supportare in modo integrato l'obiettivo di gestire contenuti digitali rendendoli:

- accessibili da diverse situazioni d'uso (in mobilità, residenziale, in loco), attraverso interfacce innovative che facciano uso delle tecnologie e di strategie linguistiche e narrative dei videogiochi, delle forme di divulgazione scientifica con particolare riferimento alle tecnologie di visualizzazione 3D, sia stereoscopiche che di ricostruzione virtuale, e attraverso la progettazione di paesaggi sonori digitali e di sound design;

- rielaborabili e redistribuibili attraverso le dinamiche della creatività grassroots, abilitando forme di remix e di mashup e di condivisione di user generated content;
- socializzabili all'interno di network e comunità locali connesse, capitalizzando e integrando le culture locali, le competenze e le conoscenze dei soggetti che popolano il territorio e che in tal modo contribuiscono alla valorizzazione del territorio stesso.

Per raggiungere gli obiettivi delineati, il progetto si concentra sia sul riutilizzo e sia sulla progettazione ex novo crossmediale dei contenuti, per favorire l'accesso, la rielaborazione e l'integrazione dei patrimoni digitali istituzionali e non. Tale approccio verrà sperimentato all'interno di alcuni case study selezionati sia in area non urbana del territorio regionale sia urbana (medio-piccoli centri).

Il progetto affronterà inoltre in modo olistico (superando la rigida separazione tra provider e consumer e operando su ruoli negoziabili) le problematiche connesse alla doppia logica della convergenza, che vede un processo ascendente (dagli utenti che fruiscono e rielaborano i contenuti digitali ai soggetti istituzionali) ed un processo discendente (dai soggetti istituzionali che progettano e distribuiscono i contenuti broadcast ai fruitori). Verranno considerate le problematiche legate alla gestione dei diritti dei patrimoni digitali e ai possibili modelli di business, alle dinamiche di canalizzazione della creatività grassroots da parte dei produttori di contenuti istituzionali (identificando strategie e strumenti per rendere riutilizzabili i contenuti grassroots e/o per consentire una coprogettazione e corealizzazione partecipata) e alle ricadute economiche sul territorio.

Parole chiave:

- **Disponibilità:** è l'azione in larga misura già realizzata da parte di enti prevalentemente pubblici, determinante per la costituzione di patrimoni e loro digitalizzazione.
- **Accessibilità e raggiungibilità:** l'utente non professionale realizza una prima forma di conoscenza sia fisica sia virtuale (cioè in loco o a distanza). La disponibilità è la condizione preliminare che permette di accedere e raggiungere questi patrimoni e i loro contenitori storici; è possibile l'accesso guidato con interazione semplice ed ergonomica.
- **Partecipazione e socializzazione:** inserendosi nella prospettiva dei locative media, dei social network e delle forme collaborative di conoscenza divulgate dagli U.G.C. (User Generated Content) si enfatizza la conoscenza come atto non solo individuale ma sociale, anello indispensabile per la formazione di comunità e di società. I contenuti vengono rigenerati dagli utenti, arricchendo le informazioni e soprattutto le esperienze che gli utenti stessi, i visitatori di ambienti urbani e non urbani riescono a rappresentare con media e tecnologie domestiche.