

**ARCHIVI VIDEO DIGITALI E VALORIZZAZIONE DEI CONTENUTI DEI MUSEI  
MULTIMEDIALI INTERATTIVI  
NELL'AMBITO DEL TERRITORIO**

White Paper

Dicembre , 2004

**DIVICAS Srl**  
Genova - Italy

## La Società multimediale

La società dell'Information Technology si sta sempre più caratterizzando verso la **creazione , gestione e la fruizione di informazioni e contenuti multimediali** e l'informazione elaborata e distribuita rappresenta una complessa e articolata aggregazione di immagini, audio e dati.

Per il cittadino / utente la Società dell'informazione multimediale offre in prospettiva nuovi modi per un migliore e rapido accesso all'informazione stessa , una comunicazione più completa ed un alto livello di interattività.

E proprio nel settore pubblico il multimediale offre interessanti prospettive in aree quali **l'istruzione, la medicina, la cultura** .

In tale contesto la tecnologia informatica svolge un ruolo essenziale nella creazione e nella produzione del contenuto, sia per il settore cinematografico che per quello delle emissioni radiotelevisive. Il modo in cui viene prodotto, distribuito e consumato il materiale audiovisivo sta evolvendo: il contenuto diventa "**scalabile**" e può dunque essere usato in contesti diversi e distribuito su infrastrutture di reti differenti. La chiave di volta è la famiglia di norme tecniche MPEG per la codifica digitale delle immagini in movimento che, codificate in questo formato, possono essere modificate, trasformate, o trasmesse alla stregua di qualsiasi altra informazione digitale: i sistemi e le reti che gestiscono l'informazione sono naturalmente indifferenti alla natura del materiale d'origine (immagine, suono o testo che sia). La codifica digitale della fonte rappresenta dunque la base della convergenza tecnica.

Possiamo pertanto affermare che le moderne tecnologie hanno permesso di **superare la barriera della fruizione legata ad un supporto "fisico"** , quali la foto stampata , la pellicola cinematografica , il nastro audio o quello video .

Tali supporti infatti permettono una **fruizione singola o per gruppi di utenti (es. cinema) e la diffusione del contenuto è limitata dal numero di copie del supporto stesso, spesso con vincoli temporali** (orari degli spettacoli).

Innovazioni quali la televisione e il videoregistratore hanno profondamente cambiato il tipo di fruizione , allargando la base degli utenti ( televisione ) o affrancando l'utente dai vincoli temporali (videoregistratore) .

Il DVD , la televisione digitale / satellitare , le PAY TV near-on-demand hanno ulteriormente migliorato il tipo servizio aumentando la qualità offerta (DVD / televisione digitale), la scelta di contenuti pregiati (PAY TV) e le possibilità di fruizione adattate alle esigenze temporali dettate dai moderni ritmi di vita e lavoro (TV near-on-demand, Video on Demand).

Tuttavia le sorgenti del contenuto sono ancora in gran parte quelle tradizionali, basate su tecnologie analogiche .

Al di là delle limitazioni già viste ne esiste una fondamentale, legata alla **vita del supporto** stesso che , essendo letto con un processo a contatto , ha per sua natura una vita limitata ed è soggetto a deteriorarsi nel tempo .

Si stima che la vita media di un nastro video , correttamente conservato e mantenuto, sia di 10-15 anni al massimo . Il processo di copia / replica permette in alcuni casi di allungare tale vita, ma a scapito della qualità dell'informazione .

Con il crescere delle richieste e della pervasività della Società multimediale , si aprono interessanti prospettive per una sempre migliore fruizione dei contenuti, in cui predominano le scelte di un utente sempre più esigente .

Le richieste sono infatti :

- personalizzazione sempre più spinta , con ampio spettro di scelte sia in termini di contenuti che di orari e modalità di fruizione
- elevata qualità
- interattività
- elevato contenuto informativo ( video abbinato a testi di approfondimento , etc.. )
- nuovi media ( Internet , Banda Larga , ADSL , etc..)

La chiave di volta per poter soddisfare tale domanda è la **tecnologia del Video Digitale e della Videoarchiviazione** , che permette di abbattere le ultime barriere "fisiche " , e i massicci investimenti che vengono effettuati in tutto il mondo ne sono una spia significativa .

Non ultimo la tecnologia digitale elimina i problemi dovuti al degrado del supporto .

Un'applicazione in cui tali tecnologie risultano fondamentali per la realizzazione di strutture all'avanguardia, è sicuramente quella relativa ai **Musei Multimediali Interattivi**.

## IL MUSEO "IN RETE "

Molti musei, ormai, hanno deciso di aprire siti o spazi su Internet. Attraverso Internet un museo può :

- diffondere il suo **catalogo**
- informare sulle sue **attività collaterali**
- vendere **biglietti**
- accettare **prenotazioni** per organizzare meglio le visite
- dialogare con altri musei per mantenersi aggiornato
- vendere servizi di riproduzione e consulenza
- vendere in modalità **e-commerce** pubblicazioni, oggettistica, etc..

E, ovviamente, può svolgere **attività didattica**, impegnando meno risorse ed ampliando enormemente il suo raggio d'azione.

Il museo "nella rete" sarà ancora simile al vecchio museo che siamo abituati a conoscere? Certamente no: **il museo sta cambiando**, la sua natura si sta evolvendo. Da luogo privilegiato per la conservazione di preziosi manufatti sta diventando una sorta di **centro-servizi** che dovrà imparare a offrire **informazioni con elevato valore aggiunto**, particolarmente sul terreno educativo e formativo, **in stretta sinergia con il territorio di appartenenza**.

**E la chiave di volta per realizzare un museo "in rete" realmente efficace è sicuramente la multimedialità e l'interattività.**

Questo mutamento spaventa, ma al contempo entusiasma. La novità consiste nel modo in cui questo processo di "snaturamento" avviene: apparentemente, esso è opera di una tecnologia, non dell'evolversi di una visione del mondo, ed è probabilmente per questo che la maggior parte degli operatori tende a vivere la situazione drammaticamente, come se dovesse fronteggiare un'invasione che giudica ineluttabile ma non ritiene del tutto giustificata.

Il museo "reale" viene in questo modo contrapposto a quello "interattivo", come se si trattasse di due entità diverse, una delle quali, quella che rappresenta la tradizione, destinata a soccombere.

Si tratta di un atteggiamento ingiustificato, analogo alla diffidenza nei confronti dei Cd-Rom o di Internet, visti come possibili responsabili della presunta e improbabile "morte del libro".

Nella descrizione di questa esperienza multimediale vogliamo invece provare ad analizzare senza pregiudizio la situazione e a smentire la necessità di dividersi tra apocalittici e integrati.

## LE ESIGENZE DEL MUSEO MULTIMEDIALE INTERATTIVO

Vi sono alcune esigenze primarie da soddisfare nella realizzazione di sistemi per i Musei Multimediali Interattivi :

- implementazione di **sistemi di catalogazione e ricerca** destinati ai ricercatori e ai conservatori che lavorano alle collezioni, per facilitare l'accesso e la ricerca di artefatti in vista di esposizioni e pubblicazioni
- implementazione di **sistemi multimediali interattivi** destinati ad essere installati proprio nelle esposizioni. Con questi supporti multimediali si vuole permettere al visitatore di esplorare il tema proposto, esigenza fondamentale ad esempio nei Musei Tematici, in cui i soggetti trattati possono variare molto
- valorizzazione dell'**artefatto** : l'artefatto è una parte importante dell'esposizione, ma la multimedialità ha un ruolo complementare alla presentazione di artefatti nel senso che permette di approfondire il tema intorno all'oggetto stesso : permette infatti di manipolarlo, di manipolarne l'immagine, le manifestazioni, in modo interattivo
- valorizzazione del "**museo nascosto**": permette di esplorare oggetti che non si sono potuti includere, ad esempio per mancanza di spazio, nell'esposizione

Con l'interattività infine si può approfondire, si può presentare l'oggetto secondo una tematica che segue la logica dell'esplorazione, e dunque permette al visitatore di essere attivo nella sua esplorazione e di ritenere una maggiore quantità di informazioni concernenti il tema che si voleva trattare.

In sintesi si ottiene :

- la valorizzazione del museo come **luogo da visitare e da vivere, con partecipazione e divertimento**
- una forte integrazione con il territorio e una **capillare promozione dell'esposizione museale in sinergia con le risorse turistiche, paesaggistiche ed ambientali ( percorsi culturali )**
- **un'interattività spinta sia locale che remota** ( rete di contatti , Internet, etc..)

## L'OFFERTA DI DIVICAS

**DIVICAS** è in grado, anche attraverso le competenze e le strutture di produzione delle Società che la partecipano, di offrire i seguenti servizi :

-Realizzazione "chiavi in mano" di sistemi integrati per **D**igitalizzare, **I**ndicizzare, **G**estire e **A**rchiviare contenuti multimediali

- Realizzazione "chiavi in mano" di sistemi integrati per **R**icercare, **E**strarre, **E**laborare ed **I**nviare contenuti multimediali su una molteplicità di mezzi e media.

-**Fornitura dei contenuti video** a supporto dell'esposizione, ivi inclusa la loro ricerca a livello mondiale e la **gestione dei relativi diritti** di sfruttamento

-**Elaborazione e trattamento dei contenuti**, ivi inclusa la sceneggiatura, la post-produzione e la creazione di videografica e effetti speciali in tecnologia digitale

-Studio, Progettazione e realizzazione di **siti Internet** ottimizzati per la fruizione di contenuti museali, iva compresa la realizzazione di applicazioni di "**Museo Virtuale**"

-**Studio e realizzazione dei prodotti multimediali** per il "Museum Shop" , quali Videocassette, **DVD**, CD

-**Studio e realizzazione dei supporti cartacei**, quali monografie e depliant, nonché dell'oggettistica per il "Museum Shop"

-Consulenza per la **commercializzazione dei contenuti museali** attraverso media quali Canali TV tradizionali, Canali TV tematici, Internet e Video on Demand.

-Consulenza per la **commercializzazione dei prodotti multimediali** del "Museum Shop"

**APPENDICE C : ESEMPI DI REALIZZAZIONI**

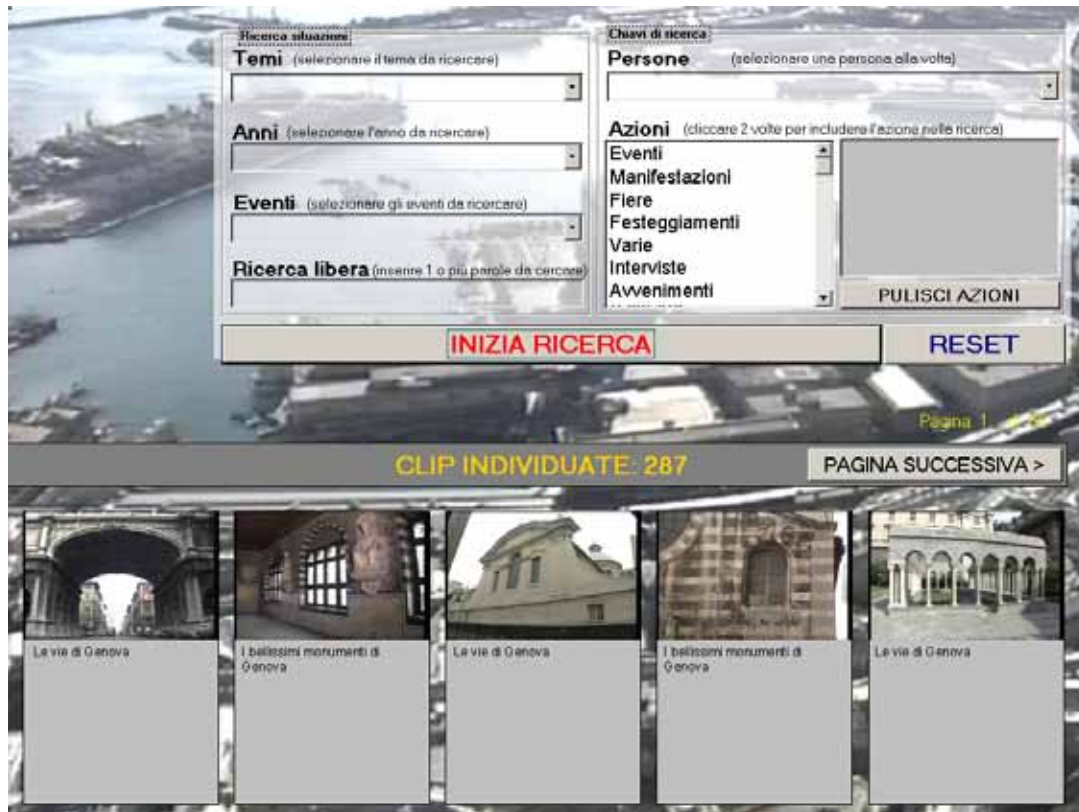
**Esempio di Totem interattivo**



**Esposizione Museale tematica ( Ciclismo ) : Videoteca interattiva**



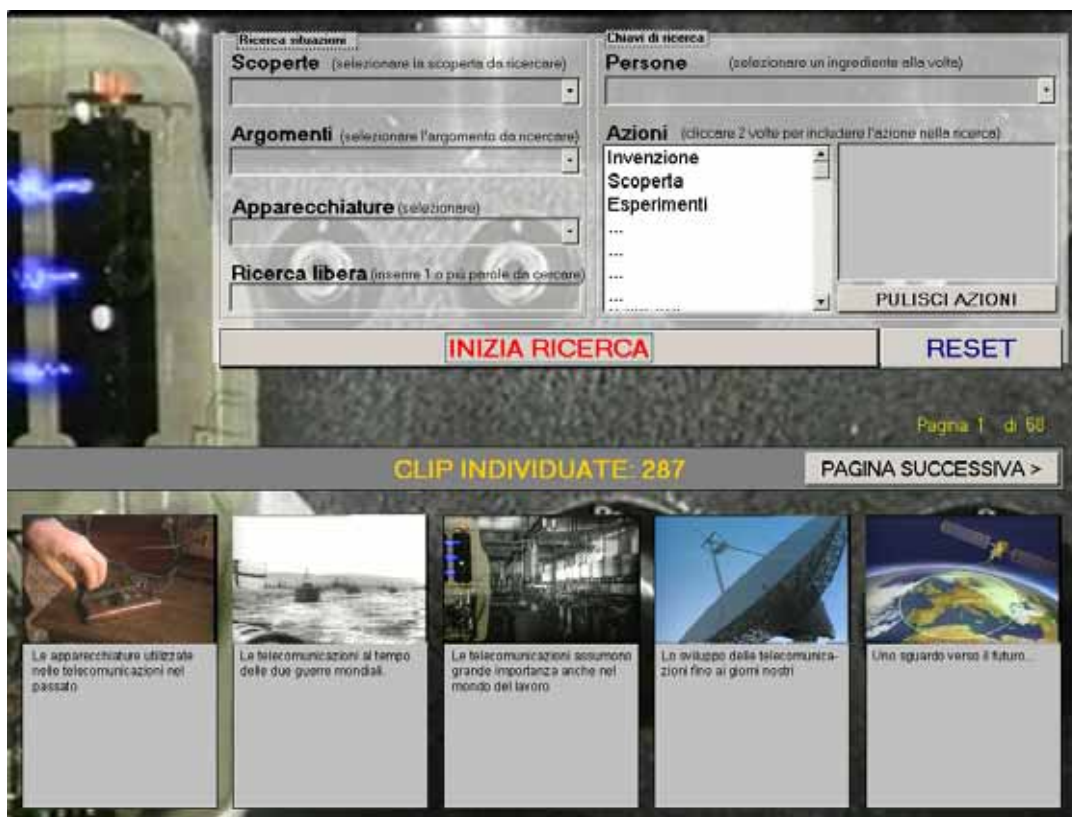
**Bozza Progetto Videoteca Città di Genova ( Genova 2004 )**



**Genova 2004 : videoteca esposizione "Per fili e per segni "**  
**Esempio di schermata totem multimediale interattivo "touch screen"**



**Genova 2004 : videoteca esposizione "Per fili e per segni "**  
**Videoteca interattiva**



**Videoteca Internet**



**Evento Progetto Leonardo by Renzo Piano ( Genova High Tech Spa)**

