



# Ri-vivificazione di Materiali Multimediali in Rete: Prospettiva09

A. Baratè\*, L.A. Ludovico\*, D.A. Mauro\*, V. Michielon†, E. Ranieri†

\* Laboratorio di Informatica Musicale (LIM), Università degli Studi di Milano † Politecnico di Torino



## Introduzione

L'industria della comunicazione rappresenta un interessante territorio di ricerca per quanto riguarda le tematiche dell'archiviazione e della fruizione dei materiali. Tra le "imprese della creatività" si annoverano istituzioni tradizionali quali i teatri, che vantano un patrimonio archivistico esteso e una memoria storica e culturale consolidata. Il compito primario di tali istituzioni rimane la realizzazione di spettacoli dal vivo, per loro natura caratterizzati dall'eventualità, dall'accadimento, dall'idea dell'*hic et nunc*. Cionondimeno, emerge un interesse via via crescente nel preservare e rendere fruibile la documentazione relativa agli spettacoli. Il materiale archiviato non ha solo funzione storica e simbolica, ma anche di partecipazione all'evento, permettendo di prolungare l'esperienza dello spettatore e coinvolgendo nell'interazione anche un pubblico non fisicamente presente alla rappresentazione. Gli attuali strumenti per la fruizione di materiale multimediale via rete solitamente ricadono in uno dei seguenti scenari:

1. basi di dati di grandi dimensioni, geograficamente distribuite, ma povere di relazioni tra contenuti o scarsamente fruibili dal punto di vista multimediale;
2. basi di dati molto ricche per quanto riguarda l'eterogeneità dei materiali e le relazioni semantiche tra essi, ma limitate per quantità di dati e per possibilità da parte dei fruitori di alimentarle.

In questo contesto il problema teorico principale consiste nell'affrontare congiuntamente i temi dell'archiviazione e della comunicazione artistica. A tale difficoltà, si aggiungono le questioni di natura più prettamente tecnica inerenti la diffusione dei materiali multimediali in rete e l'interazione da parte dell'utente con tali materiali al fine di crearne di nuovi, secondo la logica partecipativa del Web 2.0.

## Background del progetto

Il Festival Prospettiva09 è stato il prologo della Stagione 2009/2010 del Teatro Stabile di Torino.



Figura 1: Screenshot dell'applicazione.

Dalla collaborazione tra Politecnico di Torino e Laboratorio di Informatica Musicale dell'Università degli Studi di Milano è nato un progetto, finanziato dalla Regione Piemonte e della Fondazione CRT, per la valorizzazione e ri-vivificazione della documentazione acquisita durante l'evento.

La teca digitale contempla materiali multimediali eterogenei, e in particolare: riprese video multi-angolo dello spettacolo, registrazioni audio, fotografie di scena, copioni e partiture, materiali utilizzati nella realizzazione e altri contributi speciali.

## L'applicazione Web

L'applicazione si compone di tre macro-aree.

**Fruizione tradizionale** - implementa una modalità di consultazione lineare dei materiali. Essa permette di visualizzare tutti i materiali multimediali contenuti nell'archivio digitale. Ad esempio, a partire da una galleria multimediale si possono presentare immagini e testi e riprodurre in streaming frammenti di filmati relativi a spettacoli e a interviste. Secondo questa modalità di fruizione, non emergono relazioni semantiche tra i materiali.

**Fruizione con interazione multimodale** - consente la consultazione dei documenti d'archivio in modo incrociato, sfruttando le relazioni tra partiture, copioni, video dello spettacolo da diverse angolazioni, audio, schemi di regia e via dicendo. Lo scopo di questa sezione consiste nel collegare documenti di varia natura e formato in modo innovativo, consentendo ad esempio la consultazione in parallelo della stessa informazione in forma testuale o all'interno di un video. A titolo di esempio, per l'utente è possibile seguire un attore mentre recita un brano e contemporaneamente scorrere il copione, e viceversa usare quest'ultimo come strumento di navigazione per far scorrere il video. Allo stesso modo, è possibile collegare la traccia di un'intervista con il frammento video o il documento testuale al quale il discorso si riferisce.

Per lo sviluppo del sistema è necessario affrontare i seguenti temi di ricerca:

- indicizzazione automatica di contenuti multimediali;
- estrazione automatica di metadati dai contenuti;
- integrazione di metadati e indici derivati dai contenuti;
- integrazione automatica di contenuti propri di livelli di rappresentazione differenti.

**Riuso dei materiali** - fornisce la possibilità di effettuare il montaggio online di rielaborazioni di uno spettacolo a scelta, utilizzando i contributi audio, video, grafici e testuali disponibili in archivio e pubblicandoli dopo averli rielaborati.

Attraverso un'interfaccia tipica di un programma di editing che contempla più tracce audio e video, l'utente può dunque realizzare un suo contributo e pubblicarlo.

Il risultato è una rassegna di "prospettive" differenti sugli eventi, ottenute favorendo la partecipazione da parte degli utenti alla creazione dell'archivio, accresciuto dai prodotti audiovisivi generati e condivisi con la community.

## Contatti:

Laboratorio di Informatica Musicale (LIM) - Università degli Studi di Milano  
Sito Web: <http://www.lim.dico.unimi.it>

Adriano Baratè [barate@dico.unimi.it](mailto:barate@dico.unimi.it)  
Luca A. Ludovico [ludovico@dico.unimi.it](mailto:ludovico@dico.unimi.it)  
Davide A. Mauro [mauro@dico.unimi.it](mailto:mauro@dico.unimi.it)

Politecnico di Torino  
Sito Web: <http://www.polito.it>

Vanessa Michielon [vanessa.michielon@polito.it](mailto:vanessa.michielon@polito.it)  
Elisabetta Ranieri [elisabetta.ranieri@polito.it](mailto:elisabetta.ranieri@polito.it)