

# Scenari della nuova editoria

## Editoria digitale

Maria A. Alberti

Informatica per la comunicazione digitale

AA 17/18

# Il lessico del panorama dei nuovi media

- Multimedia
  - Uso di media diversi per comunicare un'informazione. Riguarda il contenuto non la fruizione dello stesso
- Multicanale
  - Uso di canali di comunicazione diversi
  - Progettazione di formati che possono essere fruiti su media diversi
    - *Il signore degli anelli*: libro, film, radio, videogioco, gioco di ruolo. *Harry Potter*: libro, film, videogioco
- Convergenza
  - Media diversi che si integrano grazie alla codifica digitale omogenea. Il cellulare diventa anche macchina fotografica e lettore di musica etc.
  - Un singolo strumento fisico può offrire servizi che in passato erano resi da mezzi separati. Al contrario un servizio che era dato da un unico mezzo oggi può provenire da mezzi diversi.
  - Assistiamo alla dissolvenza dei confini tra strumenti e loro usi

# Il lessico dei nuovi media

- Crossmediale
  - Integrazione e connessione tra mezzi di comunicazione diversi. Programmi radio in TV, siti web e interazione via cellulare etc.
- Transmediale
  - Lo sviluppo di elementi di una storia attraverso molteplici canali con l'obiettivo di creare un'esperienza di intrattenimento omogenea e coordinata.
    - L'attenzione non è più su un personaggio o sulla trama ma su come si possono generare nuovi contesti da esplorare in piattaforme diverse
    - Ogni medium fornisce il proprio specifico contributo allo sviluppo di una storia e il pubblico si trova immerso in un universo narrativo che presenta molteplici punti di accesso.
  - Il pubblico può fornire feedback e collabora alla generazione di contenuti

# Narrazione transmediale

- L'emergenza della narrazione transmediale dovuta a 2 fattori
  - Il diffondersi di media come videogiochi, reti, piattaforme mobili
  - Incentivi economici nel condividere la basi di una storia su media diversi
- La narrazione transmediale si appoggia sulla socialità che l'uso delle reti consente e implica la partecipazione attiva alla produzione del contenuto

# Scenari nuovi media

Henry Jenkins nel saggio sulla cultura partecipativa, introduzione al libro *Convergence Culture*, NYU Press, 2006

*Porre il fuoco non sulla tecnologia emergente ma sulla pratica sociale emergente. Piuttosto che fare una lista di strumenti e applicazioni dobbiamo capire la logica che forgia questo momento di media in transizione. Le proprietà che individuiamo attraverso diverse piattaforme e diverse comunità suggeriscono il modo con cui viviamo in relazione ai nuovi media.*

[http://henryjenkins.org/2006/11/eight\\_traits\\_of\\_the\\_new\\_media.html](http://henryjenkins.org/2006/11/eight_traits_of_the_new_media.html)

In linea con l'osservazione di McLuhan (1969)

*I media solitamente vengono resi pubblici prima che vengano criticamente valutati*

Lo scontro non è tra media emergenti ma tra comunicazioni di massa dall'alto e quella generata dal basso

*Se gettassimo via il potere del broadcasting avremmo solo frammentazione culturale. Il potere della partecipazione non ha origine dalla distruzione della cultura commerciale, ma dalla sua riscrittura, dalla sua correzione ed espansione, dall'aggiungervi una varietà di prospettive, poi dal rimetterla in circolo diffondendola attraverso i media mainstream*

# Narrazione transmediale

*A process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience*

Henry Jenkins

- Un processo di narrazione quindi in cui singoli elementi della storia sono fruibili attraverso media e piattaforme diversi

# Caratteristiche dei nuovi media

## Innovativo

Nuovi usi, nuove comunità, nuove risposte estetiche. Un'amplificazione dei mezzi di espressione individuale e collettiva

## Convergente

Computer, cellulari che si trasformano in TV, internet, giochi... Canzone che diventa soneria o T-shirt. La convergenza è controllata dall'alto dalle multinazionali per allargare la loro fetta di mercato ma anche dal basso dagli utenti che vogliono avere il controllo dei media che amano

## Quotidiano

Perchè entrato nelle case e nelle famiglie. Nuovi media integrati nelle nostre interazioni sociali. Pervasiva e intima, invisibile: non ci accorgiamo più di esserne immersi

## Appropriabile

Possibilità di ricostituirsi immagini, audio in un collage che esprime i propri sentimenti. Creare e condividere i nostri contenuti con altri rompendo la separazione tra consumatore e produttore. Un'esplosione di creatività dal basso

# Caratteristiche dei nuovi media

## Partecipativo

Interconnessione supporta il flusso di comunicazione. Ma da un modello uno-molti proprio dei media di massa del secolo scorso emerge il modello molti-molti a rete, tipico delle piattaforme sociali odierne. Con la possibilità di essere visibili in una specifica comunità

## Globale

Un flusso di comunicazione che prevarica le frontiere nazionali con conseguenze non del tutto prevedibili sul piano culturale

## Generazionale

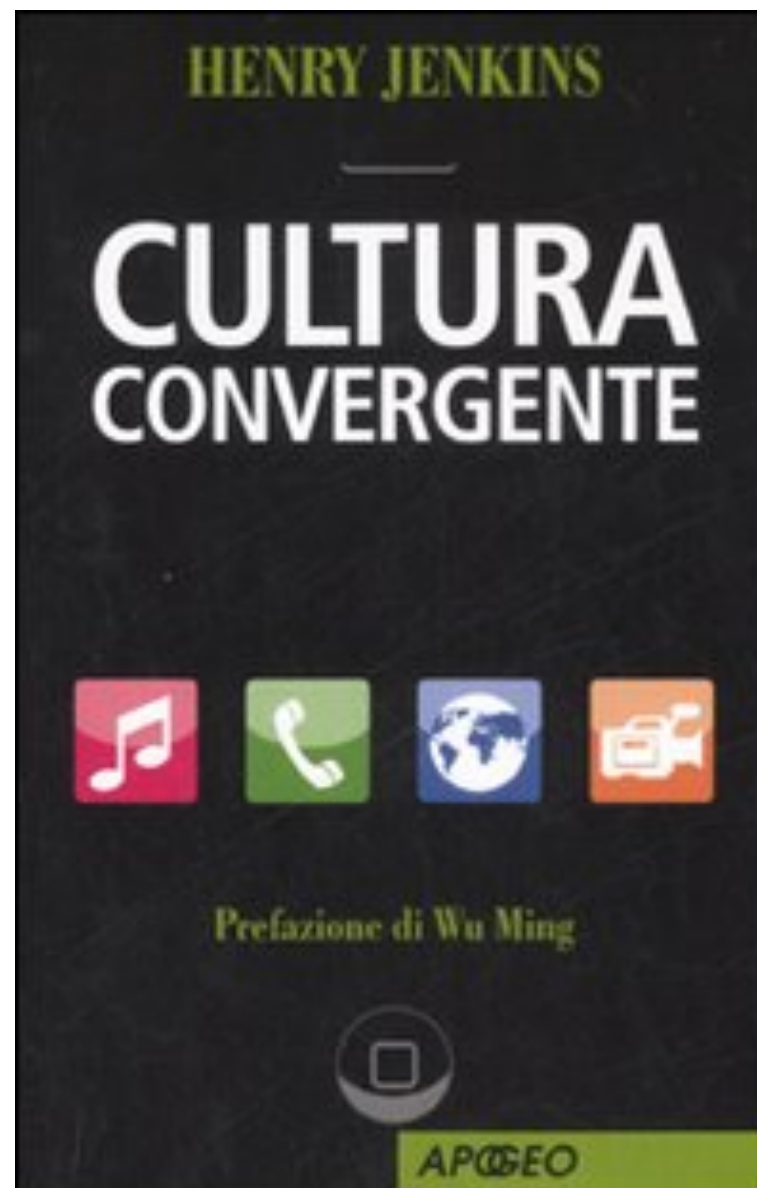
Tradizionalmente il trasferimento di competenze avviene tra le generazioni. Con i cambiamenti tecnologici e culturali accelerati, sono emersi nuovi modelli. Le generazioni dei genitori poco sanno e capiscono delle attività in rete dei figli e questi poco sanno dei valori e dei giudizi che forgiavano la disposizione ai media dei genitori

## Ineguale

La nuova cultura dei media non è elettiva ma rende invisibile chi ne è tagliato fuori. Espandere l'accesso alla rete offre la potenzialità di essere pubblici e di partecipare alla vita civile e culturale a nuovi settori ma questa opportunità è persa per chi non ne ha l'abilità e la disponibilità



# Cultura convergente



Si veda anche la prefazione di Wu Ming

<http://www.wumingfoundation.com/italiano/outtakes/culturaconvergente.htm>