

## **Machinima on TV**

### **Presentazione**

*Machinima on TV* è uno studio di produzione di format e contenuti per la TV realizzati attraverso una nuova tecnica di animazione digitale, chiamata “machinima”.

Il machinima è un nuovo modo di creare contenuti digitali 3D, basato sull'utilizzo dei mondi virtuali e sulla possibilità di girare le scene in “real time” all'interno degli ambienti virtuali, senza dover creare ogni oggetto ex novo, come accade con la computer graphics, tradizionale basata sul rendering.

### **Contesto**

In questo scenario epocale, la TV sta fortemente ripensando se' stessa e le proprie logiche produttive. In primo luogo, la digitalizzazione della TV stessa ha prodotto una moltiplicazione dei canali, frammentando l'audience. L'avvento dei contenuti satellitari prima e del digitale terrestre, poi hanno prodotto una crescita esponenziale del numero dei canali, mettendo in evidenza la parcellizzazione e miniaturizzazione dell'audience e delle demografiche.

In secondo luogo, la convergenza tra TV e Web, da tempo ventilata ed ora effettivamente in corso, sta favorendo la nascita di nuove modalità produttive (crowdsourcing) e di nuovi formats. Il web sempre più frequentemente viene concepito come laboratorio di formats e nuove idee innovative. Altrettanto frequentemente il web nelle sue infinite sfaccettature diventa il modello di riferimento per creare nuovi modelli di business e produzione. Alcuni modelli di interazione forte tra web e tv sono già in corso, si pensi a Current TV. Oppure si pensi a Youtube, che sempre più si sta ponendo come televisione online dal palinsesto infinito.

In questo contesto multiforme, una serie di aspetti diventano cruciali per la nuova tv. Da un lato la possibilità di sviluppare produzioni efficaci a costi ridotti. Dall'altro di incontrare e convergere con il web, attraverso nuove modalità produttive. *Machinima on TV* è una risposta all'evoluzione della TV, dal punto di vista dell'animazione digitale.

Soprattutto intende rappresentare una risposta efficace alle sfide lanciate dalla TV del futuro

1. Modalità produttiva basata su convergenza Web-Tv
2. Produzione di format TV low cost
3. Nuovo tipo di estetica basata su tecniche innovative (il machinima, appunto)

## **Machinima on TV**

*Machinima on TV* si propone come uno studio di produzione di format TV basati sulla tecnica machinima. In pratica si propone di portare sul mercato della TV nuovi contenuti, nuovi format ed anche nuovi modelli produttivi e di creazione dei contenuti.

Rispetto all'animazione 3D tradizionale, il machinima presenta una serie di vantaggi competitivi.

### **1. Low Cost**

Il machinima è molto più veloce e molto meno costoso della computer graphics basata sul rendering. Il girato viene realizzato all'interno di spazi customizzabili all'interno dei mondi virtuali. Personaggi, scene, scripts, animazioni, sono molto facilmente customizzabili. E a costi contenuti tutto il materiale può essere adattato alle specifiche situazioni.

### **2. 2.0 = Crowdsourcing**

Non si tratta di uno slogan. Ma di una filosofia produttiva. Il machinima è una tecnica nata dal basso. In pratica i primi machinimists hanno capito che potevano sfruttare i motori grafici dei mondi virtuali, per creare/girare/registrare scene cinematografiche, simili a quelli del cinema 3D tradizionale. Dopodiché la tecnica e l'approccio machinima si è diffuso in rete, grazie al passaparola. La logica che sta dietro al machinima, è quella della collaborazione, della condivisione, del riciclo creativo dei contenuti. Machinima on TV intende rimanere fedele a questo approccio, creando una logica produttiva di tipo: "crowdsourcing"

Che cosa si intende con crowdsourcing? Si intende una logica di interscambio tra web e TV. Questo aspetto verrà realizzato principalmente attraverso una partnership industriale con il portale [www.koinup.com](http://www.koinup.com) che da due anni è uno dei principali punti di riferimento del movimento machinima. La partnership è finalizzata a stimolare la community di Koinup per produrre idee, format, contenuti dal basso che poi possono essere utilizzati e ripensati come format veri e propri nell'ambito della produzione televisiva.

### **Come si realizza un machinima?**

Sostanzialmente i passaggi sono 4:

1. Costruzione set all'interno dei mondi virtuali
2. Produzione del girato in real-time nei virtual worlds
3. Editing/montaggio in post-produzione
4. Doppiaggio, effetti e confezione dei format

Ulteriori informazioni sul machinima, come forma espressiva e come metodo di creazione di animazioni 3D, si possono trovare sui seguenti siti:

[www.machinima.com](http://www.machinima.com)

[www.koinup.com](http://www.koinup.com)

[www.youtube.com](http://www.youtube.com)

## **Machinima. Biglietto di andata e ritorno dal web alla TV**

Nata come forma d'espressione dal basso e amatoriale, il machinima si è ben presto sviluppato in un nuovo modo di fare animazione 3D ed è stato recentemente sdoganato anche da alcuni importanti player del settore: MTV, Blizzard LTD, etc. che ne hanno proposto un uso professionale, mainstream.

*Machinima on TV* avvalendosi dei principali registi machinima e di altre professionalità provenienti dal mondo della TV si propone di creare dei formats e dei contenuti (serie, shows, etc) basati sull'uso del machinima per il palinsesto TV

### **Che cosa fa Machinima on TV**

Machinima on TV si presenta come uno studio di produzione, basato sul machinima, che però a differenza dello studio di produzione tv tradizionale, guarda al 2.0 come modello produttivo, e si propone di creare una catena del valore che parte dal web e arriva alla TV, attraverso un uso intelligente degli user generated contents. A titolo esemplificativo, uno dei modelli di riferimento è quello di Current TV, che ha una parte web, dove gli utenti creano contenuti e format, e una parte TV, dove viene mandato in onda il "meglio di".

Tecnicamente Machinima on TV è un'entità innovativa, a metà tra lo studio di produzione e l'editore di contenuti.

Che cosa realizziamo:

1. Realizzazione di contenuti e format per la TV sviluppati con tecnica machinima
2. Nuove modalità di produzione (format TV collaborativi, convergenza web-tv, user generated contents, partnership con portali web)
3. Realizzazione di contenuti crossmediali, fruibili su ogni media. Dal web alla TV

### **Ipotesi di Format TV**

Solo a titolo esemplificativo si possono immaginare i seguenti format TV:

Pillole 3D : Blob di clips prese dalla rete. "Il meglio del machinima", visto con la lente del linguaggio televisivo

Remake di Classici: Classici della tv e del cinema, ricreati con il machinima. Un ritorno al passato, tutto in 3d

Music Splash : Format musicali, con le clip delle canzoni realizzate in machinima

## **Persone**

*Machinima on TV* è un progetto ideato, curato, progettato da Lorenzo Guerra, Pierluigi Casolari, Stefano Lazzari, con la partnership di Koinup & 2Lifecast. A breve attiveremo dei call to action per coinvolgere e creare dei progetti pilota con i principali machinimists italiani e poi di seguito internazionali. Tutti i registi machinima, sono invitati a contattarci e collaborare al progetto.

## **Perchè Investire in Machinima on TV?**

Il progetto è innovativo. La filosofia è 2.0. *Machinima on TV* un progetto di convergenza mediale: che coinvolge i mondi virtuali, il web e la TV. Coinvolge il territorio: attraverso i festivals e gli eventi. L'approccio 2.0 e modello crowdsourcing lo rendono un progetto dal forte impatto sociale e innovativo sotto il profilo creativo.

Machinima on TV non è una nuova tecnologia. Come spesso accade, oggi, la vera invenzione non consiste nel creare nuove tecnologie, ma nel saper sfruttare al meglio, in modo nuovo e innovativo, tecnologie che esistono già. Youtube per esempio, non è nato con un'invenzione in senso lato, ma con un uso nuovo di una tecnologia già esistente (flash player). Machinima on TV non produce nuove tecnologie, o brevetti. Ma semplicemente, sfrutta tecniche di produzione e tecnologie già esistenti (machinima) per creare una nuova tipologia di animazione digitale.

### **Pierluigi Casolari**

fondatore di Koinup srl, imprenditore web, docente di web marketing all'Accademia del Lusso

### **Stefano Lazzari**

presidente di 2lifecast, docente di tecnologia per IED, organizzatore di eventi

### **Lorenzo Guerra**

Social media expert, esperienza nella produzione TV, business manager per BlogTV