

Reco-Reco CrossmediaLab 0.3v Beta

*RecoReco CrossmediaLab 0.1V Beta
Draft 0.2
Walter Giacobelli*

*Prima versione :14 /12 /2009
Last review: 27/12/2009*

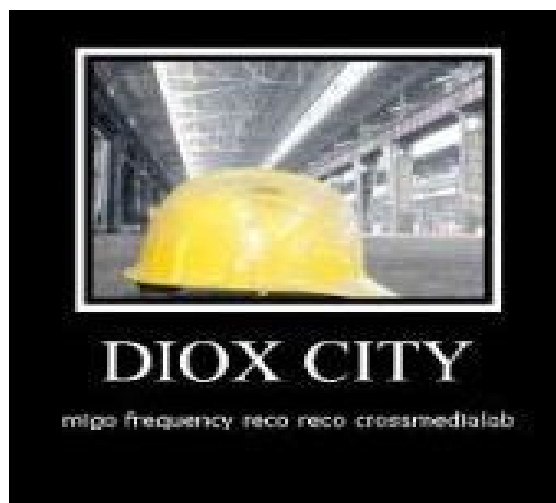


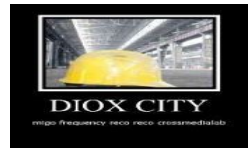
Reco Reco CrossmediaLab



presenta:

Opera Crossmediale " Diox City"





Indice generale

Capitolo 1) Il cuore dell'idea

.....

Capitolo 2) Analisi del prodotto/servizio

.....

Capitolo 3) Le persone e le alleanze per lo sviluppo locale

Analisi dei Partner.....

Capitolo 4) Piano Economico Finanziario

Core Business.....

Tabelle Economiche.....

Capitolo 1. Il cuore dell'idea

Reco Reco CrossmediaLab avviatosi da 2 anni come studio di registrazione, nell'anno corrente, attraverso la collaborazione con altre realtà operanti in altri settori della creatività, del montaggio video, della grafica 3d, del teatro-danza e di filmmaker che producono documentari e cortometraggi, ha identificato nel laboratorio 'crossmediale la propria vocazione operativa.

1.1 Cosa intendiamo per laboratorio crossmediale?

Un luogo fisico, ma anche di legami tra persone, in cui si intreccino differenti modelli di comunicazione mediatica (internet, web tv, web radio, computer grafica, 3D, ecc) e competenze interdisciplinari artistiche, tecnico-scientifiche, economiche, culturali, ecc, le cui interazioni siano in parte indirizzate verso una direttrice chiara e condivisa, in parte siano imponderabili e caotiche.

In questo modo sarà possibile realizzare:

- Laboratori musicali, rivolti sia al recupero di antiche sonorità tipiche del territorio, ma anche a contaminazioni legate all'introduzione di elettronica, campionamenti, contaminazioni (crossover) tra i vari generi.
- Registrazione, missaggio ed audio editing di progetti musicali di terze parti o prodotti come etichetta indipendente.
- Workshop di approfondimento sui software di audio editing, hard disk recording, sound design.
- Produzioni musicali.
- Doppiaggio e/o sincronizzazione audio.
- Soundtrack per pubblicità, documentari, film, cortometraggi.
- Produzione e montaggio video clip, documentari, cortometraggi.
- Realizzazione di prodotti multimediali ed in 3D a scopo didattico (edutainment), principalmente nei settori dei beni culturali ed archeologici, al fine di valorizzare le risorse storico-culturali territoriali.
- Produzione di eventi ed opere crossmediali in cui differenti arti e media si intreccino in maniera armonica, danza, arti visuali manuali e digitali, computer grafica, musica, teatro, danza.
- Linea di abbigliamento per abiti di scena, ma non solo, sul genere fantasy-cyberpunk, utilizzando materiali poveri, facilmente modellabili e recuperati (²lana cotta ad esempio).
- Progettazione partecipata ed incubazione di start up creative
- Attività di fundraising
- Ufficio stampa e comunicazione

1.2 Il valore aggiunto di un laboratorio crossmediale

Di seguito alcune delle caratteristiche di un laboratorio crossmediale

Apertura : Un laboratorio crossmediale, per sua natura è un luogo aperto alle novità, alle contaminazioni esperienziali, alla sperimentazione di tecnologie e forme espressive di avanguardia. E' un luogo dove non c'è una distinzione netta tra artista e tecnico (ricercatore, ingegnere, grafico, fisico, ad esempio), ma c'è una matrice comune di ricerca della sperimentazione e della novità, denominata etica hacker ed ovviamente di creatività.

Sperimentazione : Un laboratorio crossmediale, proprio perchè è il risultato di interazioni fra diversi soggetti con differenti esperienze è un luogo sempre dinamico, anche qualora si diffondano buone pratiche (cosa auspicabile) che diventino tradizione consolidata, queste diventano la base su cui costruire ulteriore innovazione e sperimentazione, anziché divenire procedura sclerotizzata.

Risultato differente alla somma delle singole parti: Il prodotto generabile da un laboratorio crossmediale, è imponderabile ed imprevedibile, unico e irripetibile, perchè è frutto di particolari alchimie interattive tra i suoi frequentatori, questo certamente non può preventivarsi a priori ma garantisce una tipicità e una potenzialità qualitativa delle produzioni, che dipende tanto dalle competenze e capacità dei soggetti che lo frequentano, che dai fattori ambientali che li sottendono.

Sintesi di aspetti locali e globali: In breve le produzioni realizzate in un laboratorio crossmediale, sono la rappresentazione della dinamicità e della multidisciplinarietà della società nella fase storica contemporanea, ed ogni laboratorio crossmediale è come se fosse un organismo che è collocabile in rete con altri laboratori crossmediali nel

1 **Crossmediale:** inteso come incontro di diversi media, arti e competenze tecnico-scientifiche
http://it.wikipedia.org/wiki/Cross_media

2 **Esempi di accessori** realizzati con la lana cotta <http://tinyurl.com/yhgjospw>

mondo, rappresentando un microcosmo frattale capace di assorbire e anticipare rispetto al resto della società, intuizioni, innovazioni, tendenze su scala globale, rielaborandoli su scala locale, per ritrasmettere su scala globale queste peculiarità aumentate (aspetto ³glocal).

Reco Reco CrossmediaLab ha fatto propri alcuni principi che si stanno sempre di più diffondendo nei processi in rete, ovvero:

- **Apertura** : capacità di ascolto, confronto e messa in discussione dei paradigmi esistenti
- ⁴**Peering** scambio libero e volontario di dati, informazioni e conoscenza tra due o più soggetti, al fine di ottenere un reciproco vantaggio in termini di condivisione di conoscenza, esperienze, dati, informazione, a fronte di una riduzione dei costi di approvvigionamento delle stesse.
- **Condivisione:** Strumenti e risorse messe a fattor comune, progettualità aperta a contributi interdisciplinari e alle contaminazioni.
- **Azione di portata globale:** capacità e possibilità di rendere estendibile su larga scala le idee, le prassi sperimentate in un contesto pilota, che siano risultate particolarmente efficaci.

1.3 L' Obiettivo

Diventare un laboratorio di progettualità artistica e creativa, di sperimentazione di nuovi linguaggi espressivi, ma anche di realizzazione di prodotti/servizi in cui si fondano al meglio arte e intrattenimento (Artentainment) e cultura ed intrattenimento (Edutainment).

1.4 La Visione

Contribuire alla diffusione sul territorio dei principi dell'⁵etica hacker, della condivisione e progettazione partecipata. Diventare uno dei nodi locali di una rete di relazioni e contatti a livello globale, al fine di apprendere, diffondere, rielaborare conoscenze e tecnologie basate su modelli open source, redistribuendo capitale sociale al territorio e viceversa, attingendo liberamente alle sue risorse umane, storiche, culturali, comunicandole al mondo.

1.5 Modelli di riferimento

- Chocolate Factory
La "fabbrica di cioccolato" nel quartiere artistico di Londra, è il cuore pulsante del talento creativo e di gruppi di lavoro attraverso una vasta gamma di forme artistiche quali le arti visive e design, musica, film e l'innovazione tecnologica in forme diverse.



- 3 **Glocalizzazione** o **glocalismo** è un termine introdotto dal [sociologo Zygmunt Bauman](#) per adeguare il panorama della [globalizzazione](#) alle realtà locali, così da studiarne meglio le loro relazioni con gli ambienti internazionali.
- 4 Generalmente per **peer-to-peer** (o **P2P**), cioè *rete paritaria*, si intende una qualsiasi rete (di persone, computer, ecc) che non possiede nodi gerarchizzati come [client](#) o [server](#) fissi (clienti e serventi), ma un numero di *nodi equivalenti* (in inglese *peer*).
- 5 **Etica hacker** è una nuova [etica](#) emersa (e applicata) dalle [comunità virtuali](#) o 'cyber communities' (ma non esclusivamente). Il termine "etica hacker" è attribuito allo scrittore [Steven Levy](#), che lo descrive nel libro del [1984 Hackers. Gli eroi della rivoluzione informatica](#). http://it.wikipedia.org/wiki/Etica_hacker

- Hub Roma

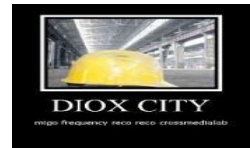
"**The Hub** è un network globale di spazi riservati a chi vuole cambiare il mondo. Al loro interno potrai lavorare, conoscere altre persone, imparare cose nuove, creare reti di collaborazione e far decollare i tuoi progetti per un pianeta migliore. Dall'Europa all'Asia, dalle Americhe al Sud Africa, offriamo tessere associative per questi *habitat d'ispirazione* in diverse città del mondo".



Capitolo 2. Roadmap progettuale

Di seguito il cronoprogramma della previsione di messa in opera di alcuni servizi e attività del laboratorio crossmediale e delle attività che orbitano intorno ad esso.

Attività	2008	2009	2010	2011
Logistica	- Acquisto locali - Allestimento - Acquisto strumentazione - Insonorizzazione fonica - Acquisto software	- Allestimento studio, insonorizzazione e accoglienza - Postazioni di lavoro video-grafica	- Individuazione capannone industriale uso prove per teatro-danza, videoallestimenti (affitto)	- Individuazione Capannone o loft da utilizzare come Hub Creativo (acquisto)
Strumentazioni			- Acquisto software e librerie musicali - Mixer video - Wi fi Cam	- Regia crossmediale stabile e mobile (Kinovan)
Attività				
Formazione		- Avvio corsi percussione	- Corsi percussione - Computer grafica, 3d rendering, realtà aumentata - Stage comunicazione e ufficio stampa - Laboratorio teatro-danza	- Corsi percussione - Computer grafica, 3d rendering, realtà aumentata - Stage comunicazione e ufficio stampa - Laboratorio teatro-danza
Produzione		- 1 Produzione musicale - inizio attività di registrazione e mixaggio - Avvio produzione opera crossmediale Diox City	- Cd/Dvd Diox City - Produzione gruppi e artisti locali - Progettazione ed esecuzione abiti di scena e linea di abbigliamento	- Prodotti crossmediali di edutainment (beni culturali, storia, urbanistica) e artentainment - Produzioni gruppi e artisti locali



			- Cortometraggi, docufilm, video clip - Linea di abbigliamento abiti di scena e derivati.	- Progettazione ed esecuzione abiti di scena e linea di abbigliamento - Cortometraggi, docufilm, video clip - Studio Fattibilità altre opere crossmediali per Evento crossmediale nel 2015. - Linea di abbigliamento abiti di scena e derivati.
Servizi		- Soundtrack per cortometraggi e documentari - Studio di registrazione	- soundtrack documentari e cortometraggi - Spot e jingle - studio di registrazione - Laboratori computer grafica - Web Tv	- soundtrack documentari e cortometraggi - Spot e jingle - studio di registrazione - Laboratori computer grafica
Distribuzione			- Distribuzione Cd/Dvd Diox City	- Distribuzione Cd/Dvd Diox City

Networking		- Rete x Taranto - Kublai Camp - Contatti con alcuni laboratori urbani tra i più innovativi e sperimentali in Italia. - Laboratori urbani pugliesi e lucani.	- Kublai - Rete degli hub creativi - etichette indipendenti, case cinematografiche, visual artist, factory artistiche. - Rete x Taranto - Laboratori urbani pugliesi e lucani.	- Kublai - Rete degli hub creativi - etichette indipendenti, case cinematografiche, visual artist, factory artistiche. - Rete x Taranto - Laboratori urbani pugliesi e lucani.
Eventi			- Allestimento opera crossmediale Diox City - micro allestimenti derivati e itineranti.	- Allestimento opera crossmediale Diox City - ISTALLAZIONE crossmediale permanente - micro allestimenti derivati e itineranti.

2.1 Strategie collaborative

Abbiamo già illustrato nel paragrafo 1.2 il valore aggiunto di un laboratorio crossmediale; in questo paragrafo cercheremo di illustrare le strategie collaborative.

I creativi, gli artisti e gli innovatori che si approcciano a collaborare con il Crossmedialab, saranno invitati non solo a costituire **gruppi di lavoro interdisciplinari**, ma ad individuare vere e proprie direttrici programmatiche macro-progettuali, in cui inserire il proprio progetto come un plug in.

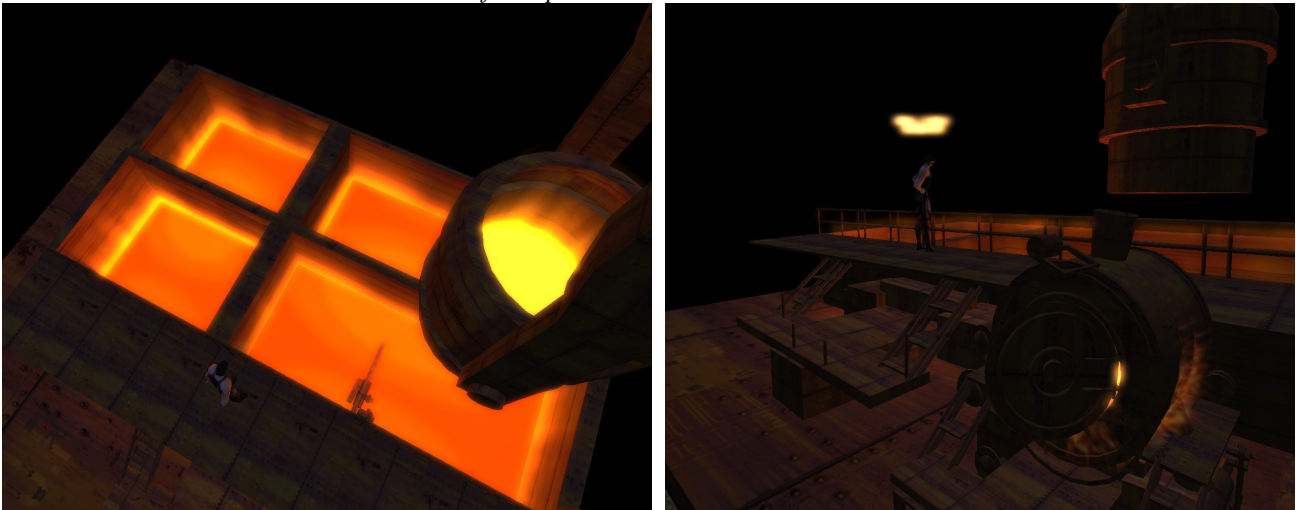
Questa modalità operativa è declinata in chiave creativo-artistica, dalla metodologia open source e dalla filosofia 2.0 del web, in cui si individua un Programma comune di lavoro o Piattaforma progettuale, a cui ognuno dei programmatori può apportare valore e sviluppo (plugin) e riutilizzare i servizi secondo le proprie esigenze.

In chiave creativo-artistica, il processo non si discosta di molto, è necessario individuare una Piattaforma progettuale o Programma, su cui far convergere le competenze ed espressività artistico-creative, che condividono la medesima direzione, per avere successivamente la possibilità di rielaborare il concept prodotto nel Programma condiviso, secondo le proprie peculiarità (musicali, visual art, audiovisive, performing art, laboratoriali e di hacking sperimentale). La prima manifestazione di questa metodologia di lavoro collaborativa, nel Reco Reco CrossmediaLab, si evidenzierà con la produzione e messa in scena dell'Opera Crossmediale Diox City (La città di Diox).

2.2 Produzione dell'Opera Crossmediale : Diox City (La città di Diox)

Teaser:

Il banco di prova della metodologia di lavoro in peering e crossemidiale, sarà la produzione dell'Opera crossmediale Diox City. Il nome dell'opera vuole essere un omaggio a City of God di Fernando Merellenes, a sua volta tratto dal romanzo di Paulo Lins, tratto da wikipedia *“la storia è ambientata in una favela brasiliana: Città di Dio. Il film ci porta a scontrarci con una serie di personaggi principali, che uccidono e finiscono uccisi, tranne il narratore Buscapè, che con le sue paure e i suoi sogni rappresenta l'altra parte di questa favela. Un ragazzo che grazie a un minimo di autocoscienza, riesce a sottrarsi al suo destino e diventa un fotoreporter”*.



Esempio di possibili scene 3D: Fonderia, colata di ghisa per l'acciaio.

Diox City è certamente Taranto (la città della diossina, oltre il 90% di quella italiana ne è prodotta), ma potrebbe essere qualsiasi città, qualsiasi luogo, che ha smarrito la sua identità, il suo rapporto col passato, con la natura, dove gli abitanti sono in perenne conflitto con se stessi.

2.3 Perché proprio Taranto?

Taranto si trova per collocazione geografica ed economica, in quella situazione da “orlo del caos” in cui le contraddizioni economiche si stanno esprimendo, ma allo stesso tempo in cui possono assumere una direttrice differente.

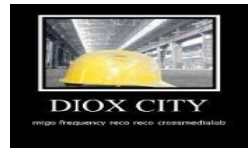
- **Al centro di interessi geopolitico-militari:** sede della flotta navale italiana e base militare USA-Nato, per l'area mediterranea.
- **Produzione di acciaio e prodotti derivati dal petrolio,** dai giacimenti contigui della Basilicata.
- **Terminale per l'Europa** del gasdotto euroasiatico Southstream.
- **Hub per il sud Europa** del crocevia della logistica delle merci nella tratta Asia-Europa.

Non per caso Taranto è una città in cui è avvenuto un dissesto finanziario accelerato da elementi di economia parassitaria (finanza speculativa applicata alla PA e forme clientelari pubblico-privato) queste dinamiche da città-laboratorio, hanno anticipato il crollo di speculazioni finanziarie e immobiliari a livello mondiale.

Taranto in ritardo di 30-40 anni rispetto ad altre aree metropolitane dell'Europa, dell'Asia e dell'America, sta realizzando un processo di riconversione dall'economia ⁶fordista (industria pesante) ad un economia ⁷post fordista (circolazione di

6 **Fordismo:** peculiare forma di [produzione](#) basata principalmente sull'utilizzo della tecnologia della [catena di montaggio](#) (*assembly-line* in [inglese](#)) al fine di incrementare la [produttività](#). <http://it.wikipedia.org/wiki/Fordismo>

7 **Post Fordismo:** Il postfordismo trae linfa vitale dall'[information technology](#). La fabbricazione *just in time* già ricordata è strettamente dipendente dal progresso informatico. Non c'è più bisogno di creare scorte di magazzino di un



merci, informazione e conoscenza), che la dovrebbe condurre alla dimensione di Hub della logistica integrata del Sud Europa.

2.4 Il bivio

Questo ritardo nell'effettuare un processo di riconversione già attuatosi in altre realtà (Bilbao, Manchester, Gelsenkirchen per fare alcuni esempi), avviene a Taranto a differenza di queste realtà, in un momento in cui si stanno sviluppando processi di circolazione della conoscenza, di tecnologie open e a basso costo, che stanno permettendo l'attuarsi di forme di subversive engineering.

Immaginate ora un'area metropolitana di 400-500 mila abitanti, che è costretta nel giro di 5-10 anni a dover riconvertire processi economici che producevano l'80% del proprio Pil, in un momento storico in cui grazie al potere delle connessioni e delle reti (corte e lunghe) è possibile attuare forme sperimentali di economia basata su peering, condivisione della conoscenza, condivisione delle risorse, di ⁸subversive engineering, che rappresentano un'altra modalità di progettare in maniera partecipata e guidare il processo di riconversione ⁹bottom up e non solo ¹⁰top down come viene propinato con la logistica integrata e come venne propinato decenni fa in altri contesti simili.

Il **Reco Reco CrossmediaLab**, vuole essere un attrattore di creatività e innovazione, operare affinché si crei un'ecosistema che si ispiri all'**etica hacker**, ed operare affinché il processo di riconversione economia territoriale sia il più bottom up e partecipato possibile.

2.5 Gli ingredienti dell'Opera Crossmediale:

Aperto da 2 settimane il gruppo facebook ¹¹per aggiornare in tempo reale sullo stato avanzamento della realizzazione della Città di Diox, a breve sarà attivato il blog ufficiale.

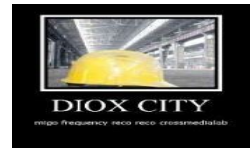
- Progetto musicale Migo Frequency (alias Mimmo Gori) ascoltabile su <http://myspace.com/migofrequency>
- Coreografie di teatro-danza a cura di Mauro Ferilli, già dell' ensemble danzante di Micha Van Hoeck.
- Video allestimenti, effetti vj, realtà aumentata a cura di Jo_Kino (alias Giovanni D'Aloia) di Kinotek ed Omar Eox.
- Effetti 3D, computer grafica, machinima, in collaborazione con Luca Battista, Adelchi Battista
- Effetti analogici e meccatronica Mirko Milizia,
- Abiti di scena fantasy - cyberpunk Anna Bisconti e Claudia Mazzeo
- Capo macchinista, effetti scenici Claudia Mazzeo.
- Sceneggiatura crossmediale, Mimmo Gori, Fabio Baccelliere, Giovanni D'Aloia, Walter Giacovelli, Adelchi Battista.
- Recitazione, basata sui 7 skit con ognuno dei 7 principi della complessità, da definire le modalità espressive crossmediali da utilizzare.

Curiosità: per caratterizzare ulteriormente le peculiarità Glocal della Città di Diox, i nomi delle composizioni musicali, hanno una doppia chiave di lettura, in inglese e nel dialetto locale, ad esempio:

- **Ars&nail** : vorrebbe indicare l'arte e la creatività, appese al “chiodo”, così come i tesori sepolti e le capacità non espresse, di un territorio. *Arsenail* nel dialetto locale, significa anche Arsenale, che è il luogo dove è avvenuta la prima forma di industrializzazione e passaggio all'epoca moderna, per Taranto; investito esso stesso da processi di riconversione, nonché luogo di lavoro di Mimmo Gori, il compositore delle musiche.
- **La tomba dell'atleta di Taranto**¹², è stata esposta al Beijing World Art Museum quale simbolo ufficiale delle ultime Olimpiadi di Pechino, ammirata direttamente e in tv da milioni (oltre un miliardo) di persone, è praticamente sconosciuta a Taranto.

qualche prodotto. Appena creato, il prodotto è già fuori dalla porta. La chiave della flessibilità produttiva è nell'uso di tecnologie informatiche nelle macchine e nelle operazioni. Tutto ciò permette un controllo più raffinato nel processo produttivo. <http://it.wikipedia.org/wiki/Fordismo#Post-fordismo>

- 8 **Subversive engineering:** le risorse utilizzate dagli “ingegneri sovversivi” non hanno una vera dimensione economica o hanno dimensione di bene pubblico, progettare cose che non costano (quasi) nulla dà una libertà progettuale incredibile, perché queste cose hanno un unico obiettivo (risolvere un certo problema) e non due (risolvere il problema e generare reddito). <http://tinyurl.com/5k9obz>
- 9 **Bottom Up:** Le strategie basate sul flusso informativo bottom-up sembrano potenzialmente necessarie e sufficienti dato che sono basate sulla conoscenza di tutte le variabili che possono condizionare gli elementi del sistema. http://it.wikipedia.org/wiki/Progettazione_top-down_e_bottom-up
- 10 **Top Down:** Nel modello **top-down** è formulata una visione generale del sistema senza scendere nel dettaglio di alcuna delle sue parti. http://it.wikipedia.org/wiki/Progettazione_top-down_e_bottom-up
- 11 **Diox City**, gruppo facebook: <http://tinyurl.com/yfye7cw>
- 12 **Tomba dell'atleta tarantino:** <http://www.adnkronos.com/IGN/Altro/?id=1.0.2391860915>



2.6 I 7 principi della complessità:

L'opera sarà cadenzata da 7 skit ognuno dei quali associato a uno dei **7 principi della complessità**, illustrati in seguito, che rappresentano ognuna delle varie fasi in cui si trova la “Diox City”, dalle epoche più antiche, fino alla contemporaneità, anticipando i segnali deboli del futuro possibile, sempre secondo tali principi.

1 Apprendimento esperienziale definito anche try&learn, imparare dal passato, apprendere e correggersi, non ripetere l'errore di cancellare il buono del passato e subire il nuovo potere.

2 Orlo del caos o “disorganizzazione creativa” è la paura di agire, la stasi, l'orlo del caos al passaggio delle varie epoche storiche e tensione caotica verso il futuro.

3 Principio ologrammatico o condivisione, la realtà frattalica, che permette di riprodurre nel piccolo e in ogni luogo le informazioni generali, inizio del post fordismo, grazie all'invenzione del microprocessore e dei processi globalizzati.

4 Potere delle connessioni delle reti, passaggio al Post Fordismo, il mondo globalizzato e interconnesso, la circolazione e distribuzione delle merci, la contemporaneità.

5 Impossibilità della previsione “flessibilità strategica” (utilizzata dal potere per confondere, inquinare, sfruttare, ricattare).

6 Auto-organizzazione, come seconda possibilità al bivio della riconversione possibile, la strada possibile, dal basso e partecipata.

7 Causalità circolare “circoli virtuosi”, l'effetto butterfly che come un battito d'ali attiva un'onda che si propaga e che coinvolge varie aree del mondo, che come frattali si autorganizzano, secondo il principio ologrammatico del terzo punto, ma alla luce di una nuova consapevolezza di essere parte di un'organismo unico e complesso.

2.7 Progetto e programma

- **Progetto**

Il Crossmedialab rappresenta il fulcro del progetto, l'opera crossmediale, è come se fosse il progetto pilota, di una modalità e metodologia di lavoro in cui differenti competenze si incontrano.

Reco Reco Crossmedialab rappresenta in questo caso il brand costante, il framework fatto dal contenitore logistico sommate alle competenze aggregate al progetto, il “marchio di fabbrica” o meglio in questo caso di “factory”.

Diox City rappresenta invece il concept della produzione crossmediale, una delle possibili linee di prodotto.

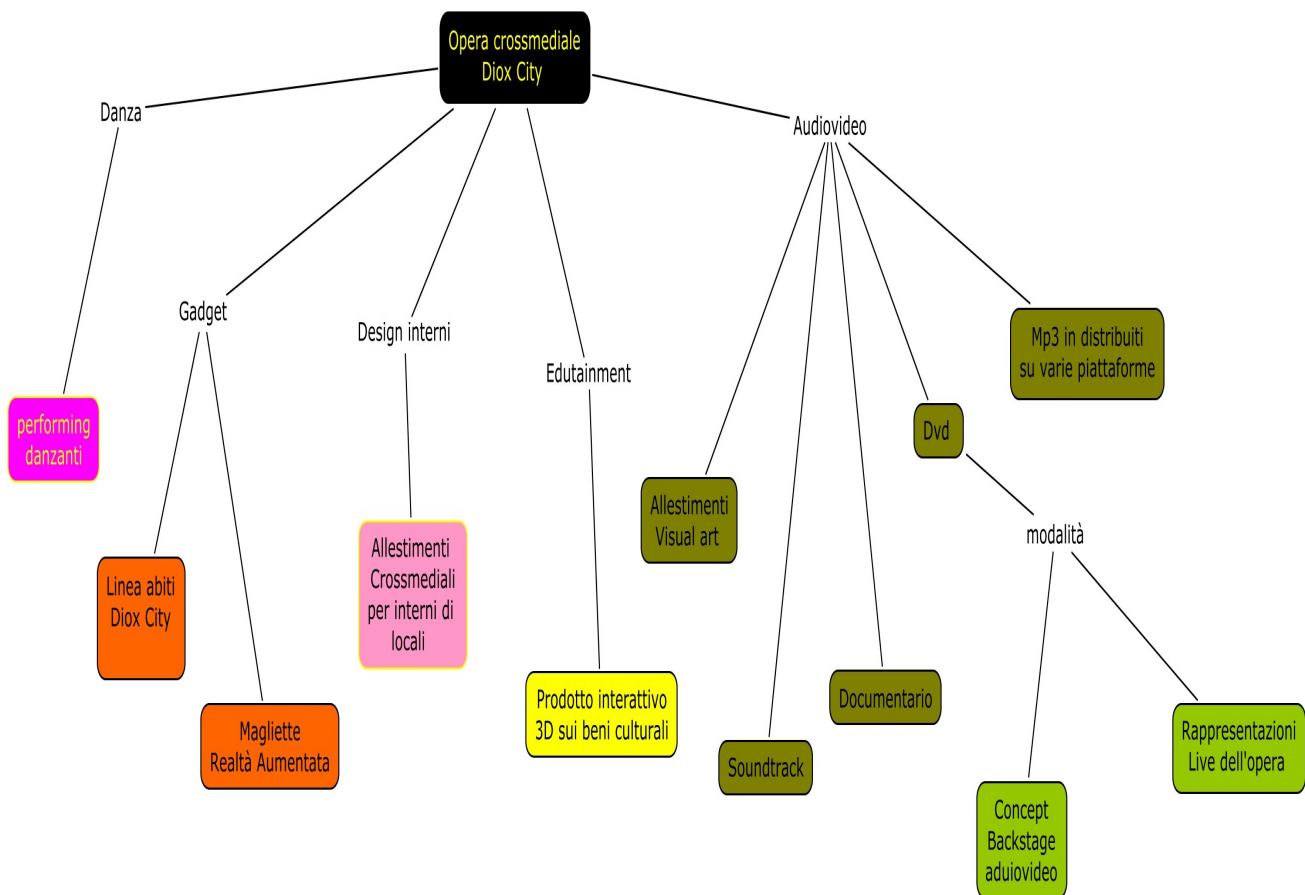
Spin off progettuali

Questa piattaforma progettuale alla quale si sono interfacciate differenti competenze artistiche, creative, tecnico-scientifiche permette di estrapolare ognuna di questi plugin progettuali affinché possano generarsi dei sottoprodotti derivati, con il co-brand Diox City e Reco Reco CrossmediaLab.

Possiamo individuare come spin off progettuali:

- **Performing danzante**, coreografie interagenti con le installazioni audiovisive.
- **Gadget**: linea abbigliamento “Diox City” sull'adattamento degli abiti di scena cyberpunk e realizzazione di magliette e gadget in realtà aumentata.
- ¹³**Edutainment**: dvd interattivo sui beni culturali visibili e nascosti di Taranto.
- **Design interni**: allestimenti crossmediali per locali, pub, discoteche, expò.
- **Audiovideo** nelle sue sotto produzioni
 - Allestimenti visual art (videoallestimenti, effetti vj)
 - Soundtrack per documentari, film, cortometraggi
 - Documentario, che riprenda il “concept” di Diox City
 - Produzione del Dvd: sia in modalità real time (riproduce il live della singola rappresentazione), dvd ufficiale che illustra il back stage, il concept di Diox City e contenuti extra
 - Mp3 : distribuzione degli mp3 sulle più importanti piattaforme distributive.

¹³ **Edutainment**: L'espressione è nata dalla fusione delle parole *educational* (educativo) ed *entertainment* (divertimento). Si potrebbe tradurre *divertimento educativo*. <http://it.wikipedia.org/wiki/Edutainment>



- **Programma: Maremotus 2015**

Maremotus 2015 (nuova proposta per l'evento già chiamato Crossmed) vuole essere un evento di grande impatto sul territorio, una sorta di check point creativo e partecipato del processo di riconversione della città.

Prendendo come riferimento il mega evento sull'adunata delle più importanti marinerie del mondo che avviene a Brest,¹⁴ città gemellata con Taranto, a cadenza quadriennale.

Diox City, sarebbe la prima delle 4 opere crossmediali che illustrano il processo ovvero:

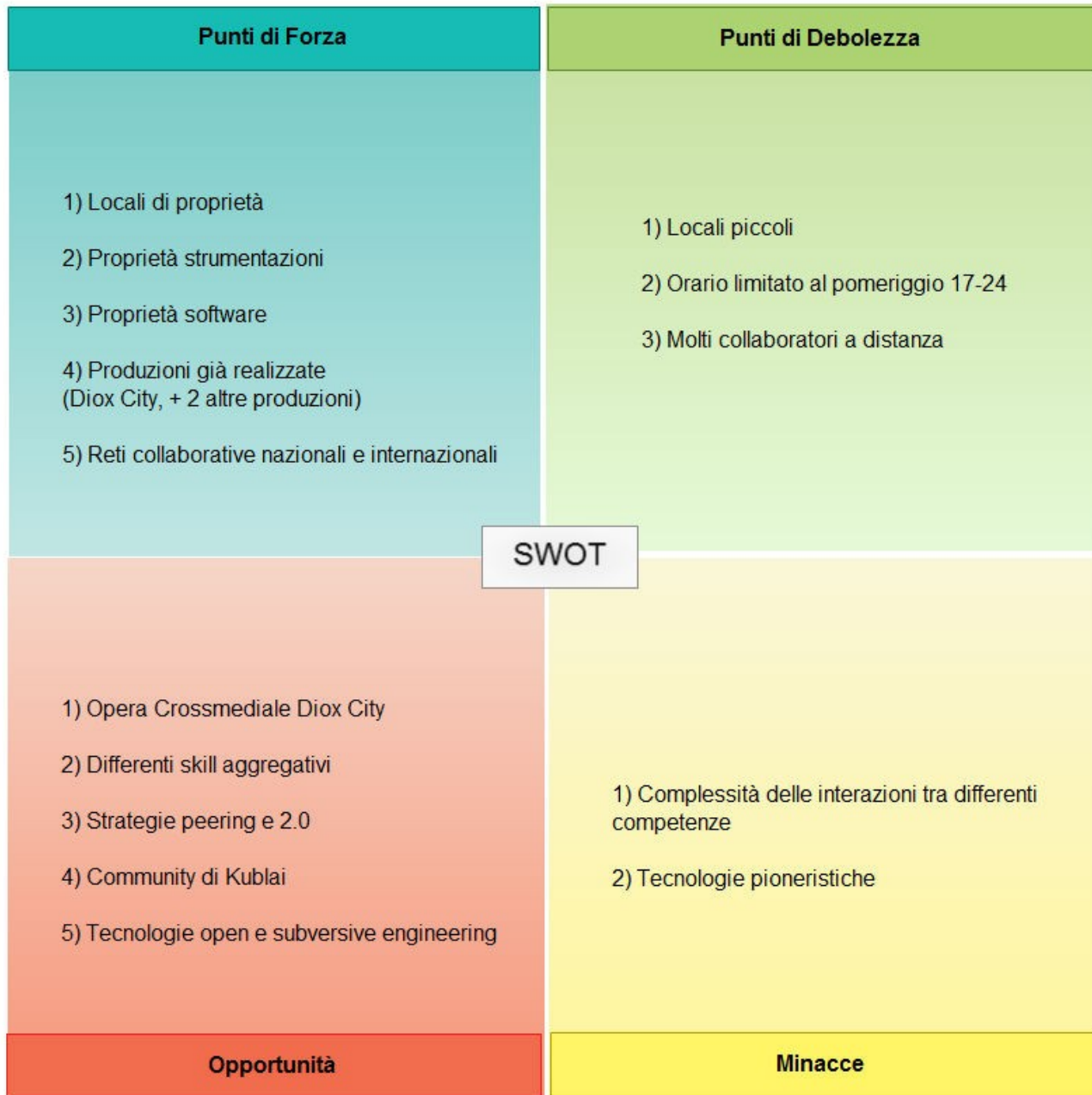
- **Antichità** dalle epoche preistoriche (numerose sono i ritrovamenti geologici, soprattutto nelle gravine tarantine-baresi di reperti fossili di dinosauri, fino al ritrovamento di antichi dolmen, incisioni rupestri e resti umani), ai ritrovamenti preistorici trovati (e deturpati) dello “Scoglio del tonno” e “Saturo” sul litorale tarantino, passando per i ritrovamenti di epoca magno-greca.
- **Medioevo**, dall'alto medioevo e tutte le varie influenze, bizantine, saracene, arabe, normanne, aragonesi, fino a lambire la modernità.
- **Epoca Moderna**, l'arrivo della rivoluzione francese e della repubblica napoleonica, l'inizio dell'epoca moderna e la trasformazione definitiva in città industriale.
- **Contemporaneità**, l'orlo del caos in cui attualmente si trova, nel vortice del processo di riconversione post fordista, “Diox City” appunto.

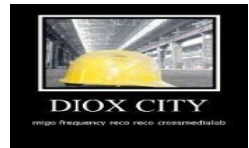
Ognuna di queste rappresentazioni crossmediali, scandirà il concept day dell'evento, dedicato ad ognuna delle varie epoche in cui Taranto è stata attraversata, correlata da microeventi a tema e workshop.

Sia per le rimanenti 3 opere che per i microeventi, il Reco Reco CrossmediaLab, inviterà altri creativi ed artisti locali a raccogliere la sfida per raccontare a se stessa e al mondo Taranto.

¹⁴ **Brest 2008** : Ultima edizione dell'evento <http://www.brest2008.fr/>

2.8 Swot Analysis





Capitolo 3 Le persone e le alleanze per lo sviluppo locale

3.1 Analisi dei Partner

- **Team realizzazione Diox City** alla presente data il team si compone di:
 - **Reco Reco Crossmedialab** di Mimmo Gori
 - **Musiche** realizzate da Mimmo Gori, progetto Migo Frequency
 - **Effetti Video:** Jo_Kino (Giovanni D'Aloia) by Kinotek, Omar Eox
 - **Sceneggiatura crossmediale:** Fabio Baccelliere, Mimmo Gori, Walter Giacovelli, Giovanni D'Aloia, Adelchi Battista, Giovanna Lamura.
 - **Effetti 3d e Machinima:** Luca Battista, Mirko Milizia, Adelchi Battista
 - **Abiti di scena:** Anna Bisconti, Claudia Mazzeo
 - **Coreografie danzanti:** Mauro Ferilli
 - **Effetti meccatronici:** Mirko Milizia.
 - **Macchine di scena e scenografie:** Claudia Mazzeo, Michele Calabretti

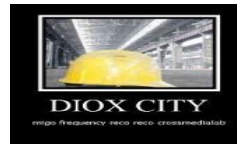
Invitiamo la community di Kublai a formulare eventuali forme di collaborazione

- **Partner tecnici**
 - Sicuramente tra i partner tecnici vorremmo **Arduino**, produttori del microprocessore open source, ci piacerebbe poter lanciare un contest sul loro sito, per 2-3 possibili allestimenti di “Diox City”, in cui gli utenti da tutto il mondo possono formulare idee e proposte.
 - **Laboratori urbani** lucani e pugliesi, in particolare l'associazione Allelammie di Pisticci e l'Immaginaria Festival di Conversano, rappresentato già da Fabio Baccelliere.
 - **Creativcity** di Stefano Lazzari (Stex Auer), hub creativo crossmediale italiano.
 - **Consulenza beni archeologici e storico culturali:** Giovanna Lamura, associazione Scosse Culturali, vorremmo tra i nostri partner lo staff del progetto MuseodiTaranto.it¹⁵ rappresentato dal professor Vito Roberto.

Booking Partner

- **Distribuzione on demand:** Nella prima fase la distribuzione dello spettacolo avverrà attraverso un processo di coinvolgimento territoriale di utenti che hanno piacere e interesse a far rappresentare l'opera nella propria città, facendosi quindi promotori di gruppi aggregati di richiesta, tali gruppi raggiunta la massa critica di rappresentazione, saranno messi a conoscenza della data della rappresentazione. La tecnologia utilizzata sarà messa a disposizione del team di FooTour.
- **Agenzia di booking:** realizzato un primo minitour preventivo, in alcune località in cui sia stato realizzato lo spettacolo con questa modalità, si deciderà se continuare su questa strada del booking indipendente o se individuare un'agenzia che possa vendere lo spettacolo in Italia e all'estero.

¹⁵ **Museo di Taranto.it:** Storia, percorsi, itinerari e ricostruzioni musicali e 3d degli aspetti storico-culturali e dei ritrovamenti e dei reperti non più visitabili della Taranto antica. www.museoditaranto.it



Capitolo 4. Piano economico finanziario

In questa sezione si affronteranno due voci in maniera separata, quella relativa al Reco Reco Crossmedialab, in cui l'investimento è già avvenuto, oltre a quella relativa alla messa in scena dell'Opera crossmediale "Diox City".

Per maggiori informazioni vedere il [Piano Finanziario](#)

Piano Commerciale

Piano Commerciale Reco Reco CrossmediaLab

Nome Servizio/Società
Data di inizio 01/01/2008
Sound Recording
Produzione
Corsi Musicali
Soundtrack
Reco Reco CrossmediaLab
Reco Reco CrossmediaLab
Reco Reco CrossmediaLab
Reco Reco CrossmediaLab

Reco Reco CrossmediaLab
ottobre 1, 2009
Attività 1
Attività 2
Attività 3
Attività 4
Produzione
Engineering
PR & Marketing
Amministrazione

Ricavi

Quantità	2009	2010	2011	2012
Sound Recording	-	500	500	500
Produzione	-	20.000	40.000	80.000
Corsi Musicali	20	250	400	500
Soundtrack	2	4	4	4

Prezzo/unitario	2009	2010	2011	2012
Sound Recording	20	40	60	80
Produzione	0,6	0,6	0,6	0,6
Corsi Musicali		10	10	10
Soundtrack		2.000	2.000	2.000
Totale	€ 0,00	€ 34.750,00	€ 54.000,00	€ 77.000,00

Costi Fissi

Costi Fissi	2009	2010	2011	2012
Studio Crossmediale	25.000	2.000	2.000	2.000
Produzione	40.000	3.000	5.000	5.000
Corsi Musicali	10.000	1.000	1.000	1.000
Software	5.000	2.000	3.000	3.000
	€ 80.000,00	€ 8.000,00	€ 11.000,00	€ 11.000,00

Returns..... (as a percentage of Sound Recording revenue).....	100%
Returns..... (as a percentage of Produzione revenue).....	50%
Returns..... (as a percentage of Corsi Musicali revenue).....	100%
Returns..... (as a percentage of Soundtrack revenue).....	30%

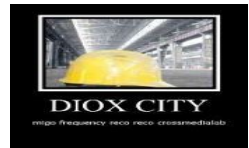
Legenda:
 Sound Recording : Sono prevalentemente attività di studio di registrazione attualmente, ma che progressivamente saranno affinate da altre attività.
 Produzione: sono attività di produzione di prodotti musicali e dvd (anche edutainment o altra natura), realizzati in co-produzione al 50%.
 Corsi Musicali : Sono le attività di corsi di formazione legate a percussioni e utilizzo di campionamenti elettronici e generazione pattern.
 Soundtrack : calcolo aleatorio realtivo a lavori per colonne sonore realizzate inizialmente in regime di co-produzione.

Costi Gestionali

Costi Gestionale	2009	2010	2011	2012
Utenze	3.000	3.000	3.000	3.000
Terze parti sound recording	1.000	4.800	9.600	19.200
Assistenza	500	1.000	1.000	1.000
Amministrazione	2.000	3.000	3.000	3.000
TOTAL	€ 6.500,00	€ 11.800,00	€ 16.600,00	€ 26.200,00

Margine Lordo

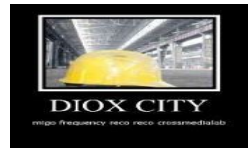
Margine	2009	2010	2011	2012
Ricavi	-	34.750	54.000	77.000
Costi Fissi	80.000	8.000	11.000	11.000
Costi Gestionali	6.500	11.800	16.600	26.200
TOTAL	-€ 86.500,00	€ 14.950,00	€ 26.400,00	€ 39.800,00



Reco-Reco CrossmediaLab 0.3v *Beta*

Opera Crossmediale “Diox City”

Giorno 28/12 si è tenuto il primo incontro dello staff di Diox City, nei prossimi giorni (entro il 31 dicembre) ci riserviamo di fornire dati e tabelle in merito ai Costi/ricavi previsionali dell'Opera e spin off progettuali derivati.



Reco-Reco CrossmediaLab 0.3v *Beta*

Reco Reco CrossmediaLab

Via Acclavio 88
Taranto
099 9942558
Gordom@libero.it

Mimmo Gori www.myspace.com/mimmogori

Progetto Migo Frequency /Diox City www.myspace.com/migofrequency

Segui il progetto su Kublai

Rimani aggiornato su Facebook: <http://tinyurl.com/yfye7cw>

Lo staff di Diox City e del Reco Reco CrossmediaLab, sono un gruppo di creativi, che per resistere in una città come Taranto necessitavano di un cambiamento, o loro nei confronti della città, o di quest'ultima nei loro confronti; noi stiamo operando per questa seconda opzione!

Grazie

