

MEMEX- MEMories and Experiences for inclusive digital storytelling
(2019-2022)

Innovativo progetto europeo che unisce tecnologia e patrimonio per supportare le persone a rischio di esclusione socio-culturale: i primi passi verso l'app di MEMEX.

I partner di MEMEX hanno portato a termine con successo la realizzazione della prima versione dell'app di MEMEX, attualmente disponibile solo per i membri del consorzio coinvolti nel processo di collaudo dell'app con comunità a rischio di esclusione a Parigi, Lisbona e Barcellona, al fine di promuovere una loro maggiore consapevolezza di sé in ambito socio-culturale attraverso la narrazione. La versione preliminare si concentra sugli strumenti per la produzione narrativa; adottando un approccio innovativo, l'intero processo di progettazione ha incluso diverse fasi, sia durante lo sviluppo dell'app che durante il processo creativo delle prime storie dei partecipanti. MEMEX – “MEMories and EXperiences for inclusive digital storytelling” è un progetto europeo di 3 anni (2019-2022) coordinato dall'Istituto Italiano di Tecnologia (IIT) e finanziato nell'ambito del programma Horizon 2020.

Tra gli obiettivi del programma dell'Unione Europea “Horizon 2020” era inclusa la riduzione del numero di persone a rischio di esclusione sociale; nel 2017 il 24,4% della popolazione europea, soprattutto donne e giovani tra i 18 e i 24 anni, è stata esposta al rischio di povertà ed emarginazione (Eurostat, 2019). In questo contesto sociale, il progetto MEMEX mira a sviluppare nuove tecnologie che favoriscano la visibilità dei gruppi sociali più vulnerabili, sfruttando la diffusione pervasiva degli smartphone.

Nel corso della prima fase, i partner del consorzio tecnico di MEMEX (Istituto Italiano di Tecnologia, Università Ca' Foscari Venezia, EY & Interactive Technologies Institute-LARSyS) hanno sviluppato un'applicazione che consente agli utenti di condividere storie avvincenti e significative. I partner sociali (Interarts, Mapa das Ideias, Michael Culture Association, Dédale ed ECCOM) hanno raccolto la sfida di implementare dei laboratori di narrazione con le comunità di Barcellona, Lisbona e Parigi, con l'obiettivo di consentire ai partecipanti di creare le loro storie e di essere gli attori principali nei primi test di fruibilità dell'applicazione.

Il consorzio di MEMEX sta progettando un'applicazione *mobile-responsive* che contiene prime funzionalità come il login, la visualizzazione e la creazione di storie. Poiché l'app di MEMEX ha come obiettivo sia la localizzazione delle storie che la creazione di contenuti multimediali, l'utente può scegliere tra due modalità di visualizzazione delle storie. È possibile accedere tramite un elenco che filtra le storie per categoria e titolo o tramite una mappa che mostra la localizzazione di ciascuna storia, consentendo di esplorare e cercare punti di posizione specifici. Entrambe le modalità di visualizzazione presentano le storie e il loro contenuto in modo semplice e accessibile mantenendo la consapevolezza spaziale dei luoghi e del patrimonio culturale evidenziata dagli utenti. L'app consente loro di scrivere e condividere interessi, ricordi, pensieri e sentimenti nella forma che preferiscono: può essere narrativa o arrivare fino alla poesia e può essere ulteriormente arricchita caricando

contenuti multimediali come foto, audio o video. Le storie vengono quindi geo-localizzate e collegate a un sito o bene del patrimonio culturale, ed è anche possibile taggarle attraverso un elenco di parole chiave specifiche.

I requisiti di progettazione ideali sono stati soddisfatti nel quadro di un precedente studio sul campo condotto a Lisbona da Interactive Technologies Institute-LARSyS, in collaborazione con Mapa das Ideias e Instituto Marquês de Valle Flôr, al quale sono stati invitati a partecipare giovani migranti. Da questa prima esperienza è stata raccolta una serie di storie individuali e co-create che hanno portato alla realizzazione di un elenco di requisiti e specifiche. Tutte queste esigenze sono state tradotte e sviluppate in un MVP (Minimum Valuable Product) da rendere disponibile per i test di fruibilità con le comunità dei progetti pilota di MEMEX.

Questa prima versione è stata testata nei 3 progetti pilota implementati dal progetto nell'ambito di laboratori di digital storytelling: a Barcellona con le donne migranti, tenendo in considerazione la prospettiva di genere; a Parigi con gli abitanti del Distretto XIX; a Lisbona, con migranti che hanno fornito una lettura innovativa e indipendente del patrimonio portoghese condiviso.

L'obiettivo principale di questi test è stato quello di analizzare le aspettative delle comunità in diverse città del territorio europeo in collaborazione con gli stakeholder locali. In questi progetti pilota, i partecipanti stanno aiutando attivamente a identificare i problemi e a co-progettare l'applicazione attraverso i feedback forniti. Da ottobre 2020 a maggio 2021, i partecipanti hanno scoperto metodologie di narrazione digitale grazie ai workshop personalizzati realizzati in ciascuna delle sedi dei progetti pilota. Hanno anche avuto l'opportunità di riflettere sulle storie che volevano condividere e sul formato che queste storie avrebbero dovuto assumere.

Al momento, stanno completando il processo utilizzando gli strumenti dell'app per la creazione narrativa al fine di generare le prime storie geo-localizzate di MEMEX. Ad oggi sono 34 i partecipanti, di età compresa tra i 30 e gli 80 anni, coinvolti nel progetto che hanno creato 31 storie nella prima versione dell'app. Tutti i partecipanti hanno prodotto una storia testando le attuali funzionalità dell'app, supportati e guidati durante l'intero processo da un facilitatore con cui hanno stabilito un rapporto di fiducia e familiarità, il che li ha sicuramente aiutati a sentirsi più a loro agio lungo il percorso.

I diversi gruppi hanno dimostrato livelli contrastanti di conoscenza tecnologica ed erano piuttosto riluttanti all'uso della tecnologia e degli smartphone: per alcuni di loro questa esperienza è stata completamente nuova. Nonostante ciò, hanno mostrato impegno ed entusiasmo nell'esplorare l'app, utilizzando gli strumenti per creare e condividere le storie che avevano realizzato in precedenza. Una 40enne spagnola ha elogiato l'utilizzo dello strumento: "Trovo fantastico scrivere di ciò che si prova: come viaggiatrice, ho trovato molto bello usare questa app per condividere i nostri scritti, i nostri sentimenti". A Lisbona, i partecipanti hanno valutato l'importanza di collegare le loro storie a diversi beni culturali e hanno sottolineato: "Una statua che trasmette felicità o gioia può trasmettere il contrario a un'altra persona. È

interessante sapere cosa vedono gli altri nello stesso elemento del patrimonio culturale”.

Una seconda versione dell'app di MEMEX – prevista per essere disponibile internamente per i membri del consorzio entro quest'anno – incorporerà i miglioramenti suggeriti dalle preziose informazioni raccolte durante la fase di collaudo. Inoltre, nuove funzionalità permetteranno di visualizzare le storie con la Realtà Aumentata (Istituto Italiano di Tecnologia, EY) e con un'integrazione di Knowledge Graph (Università Ca' Foscari Venezia) che coinvolgerà gli utenti nella creazione di storie più accattivanti e vivaci.

Il progetto MEMEX è coordinato dall'Istituto Italiano di Tecnologia (Italia). Il consorzio è composto da: Università Ca' Foscari di Venezia (Italy), EY (Italy), ECCOM (Italy), CNRS – Centre National de Recherche Scientifique (France), Interactive Technologies Institute - LARSyS (Portugal), Michael Culture Association (Belgium), Dédale (France), Interarts (Spain), Noho (Ireland), Mapa das Ideias (Portugal).

Link utili:

YouTube playlist about MEMEX Pilots:

<https://youtube.com/playlist?list=PLasZTPJh8IB9i0COzqdGWIUzwUIfOXE1S>

Website: <https://memexproject.eu/en/>

MEMEX nei social media:

@MemexProject