



IDEA PROGETTUALE

PNRR M1C3 INVESTIMENTO 2.1 LINEA A PROGETTO PILOTA “MILLE ANNI DI STORIA AL CENTRO DELL’EUROPA: BORGO CASTELLO CROCEVIA DI POPOLI E DI CULTURE”, FINANZIATO DALL’UNIONE EUROPEA – NEXTGENERATIONEU.

CUP: F88F2200000007

TITOLO

Titolo: Audiobus ed esperienza sonora multimediale in Borgo Castello

Cluster: 3. Multimedialità

ANAGRAFICA SOGGETTO REALIZZATORE

Nome Soggetto: ZeroIdee APS

DESCRIZIONE DELL’ATTIVITÀ

Audiobus è un’idea nata da una pratica.

Viaggiando con i mezzi pubblici, guardando fuori dal finestrino, spesso ci si ritrova ad immaginare storie collegate a ciò che si vede, a quello che le persone fanno; è nata così l’idea di provare a dare corpo a queste suggestioni: così che è nato audiobus, un percorso che sfrutta le linee degli autobus urbani e porta il pubblico ad interagire con la città in modo sorprendente e inaspettato attraverso l’intreccio di diversi linguaggi artistici.

Audiobus è un viaggio straordinario in bilico tra reale e surreale.

I contenuti sono veicolati attraverso delle cuffie wireless e la regia viene allestita su una macchina che segue l’autobus per tutto il tragitto. Non avere la chiara percezione di dove si trovi la regia aiuta il pubblico ad entrare in una dimensione immaginifica.

Alla partenza ogni viaggiatore riceve un paio di cuffie e una voce narrante lo accompagna.

Inizia così un racconto che mescola vari linguaggi, ci sono dei testi scritti *ad hoc*, altri presi da poeti e scrittori e poi ci sono gli interventi degli autisti o di passeggeri che abbiamo intervistato e che mescolano i loro punti di vista, le loro esperienze, i loro aneddoti sulla città.

Audiobus è quindi una performance multidisciplinare, un tragitto letterario, un percorso inatteso, gremito di suggestioni visive e sonore, di acrobazie, di storie.

Tutto accade contemporaneamente, dentro e fuori l’autobus, mano a mano che si procede nel racconto iniziano a comparire anche i *performer* che creano un ulteriore livello di suggestione e di interazione con la città e le infrastrutture, molte delle performance hanno un approccio *site specific*. Lo spazio attorno allo spettatore/viaggiatore si anima, si popola, si deforma al punto che non sa più dire cosa sia finzione e cosa sia realtà.

Presi da questi continui cambi di registro, è bello vedere come gli spettatori inizino a creare liberamente delle associazioni tra ciò che sentono e ciò che vedono.

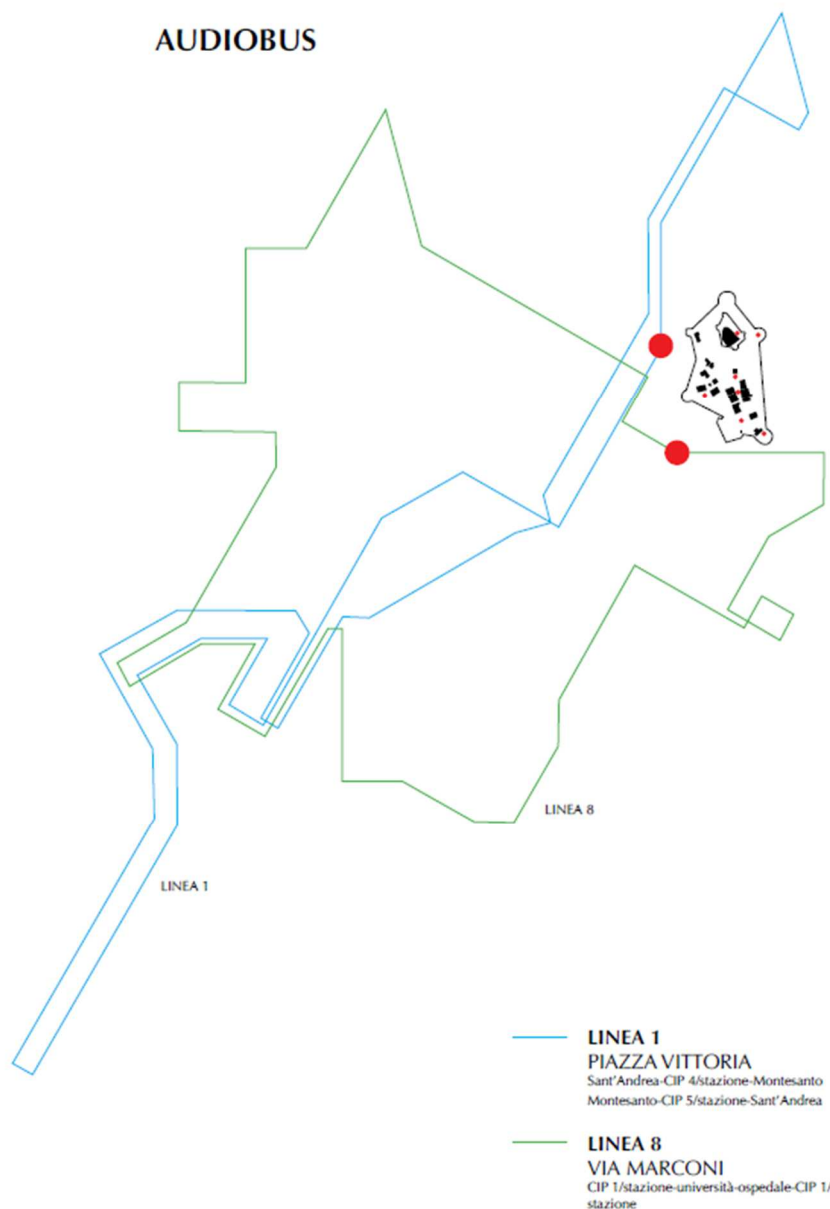
Audiobus propone una contaminazione tra diverse discipline artistiche e punta all’attivazione di collaborazioni a livello locale, con le realtà che operano in settori come il circo contemporaneo, la danza, il

teatro. Parallelamente lo studio dei percorsi, l'analisi delle variabili, la condivisione con gli autisti fa sì che questo format dai delicatissimi equilibri funzioni.

Attraverso l'arte, ma soprattutto grazie al dialogo tra le arti, riusciamo a far accadere qualcosa di straordinario in luoghi ordinari, dove spesso transitiamo senza attenzione.

Audiobus è una risposta concreta e creativa alla crescente disaffezione delle persone per i luoghi e gli spazi pubblici, ma anche delle persone per le altre persone.

Audiobus è anche un metodo, il pubblico può rifare l'esperienza in modo autonomo altre infinite volte, scoprendo lui stesso come la città abbia sempre qualcosa di nuovo da raccontare.



La proposta progettuale viene ampliata integrando Audiobus in una produzione pensata per spettatori che si muoveranno a piedi in Borgo.

L'assetto della proposta è stato arricchito di un'esperienza multimediale a piedi nel Borgo proprio per rafforzarne la centralità. Inoltre, grazie alle linee di Audiobus ne sarà incentivata l'attrattività rispetto alle altre aree della città.

Il progetto punta così sviluppare due linee di produzioni multimediali sonore ed esperienziali che graviteranno attorno a Borgo Castello:

- una che coinvolgerà spettatori a piedi in Borgo Castello, grazie ad un'applicazione che tratterà il loro posizionamento e renderà fruibili narrazioni sonore create "on site";

- un'altra (Audiobus) che coinvolgerà le linee di trasporto urbano via bus che transitano ai piedi del Borgo, partendo dalle fermate di via Marconi e Piazza Vittoria.

Questa linea di produzione svilupperà una APP attraverso la quale gli spettatori/utenti saranno invitati a esplorare il Borgo per scoprire una serie di contenuti audio originali e geo-localizzati a luoghi significativi.

Questa applicazione tratterà il posizionamento degli utenti renderà via via fruibili i contenuti, orientando il percorso degli spettatori alla ricerca degli scorci più suggestivi e delle narrazioni ad essi associate.

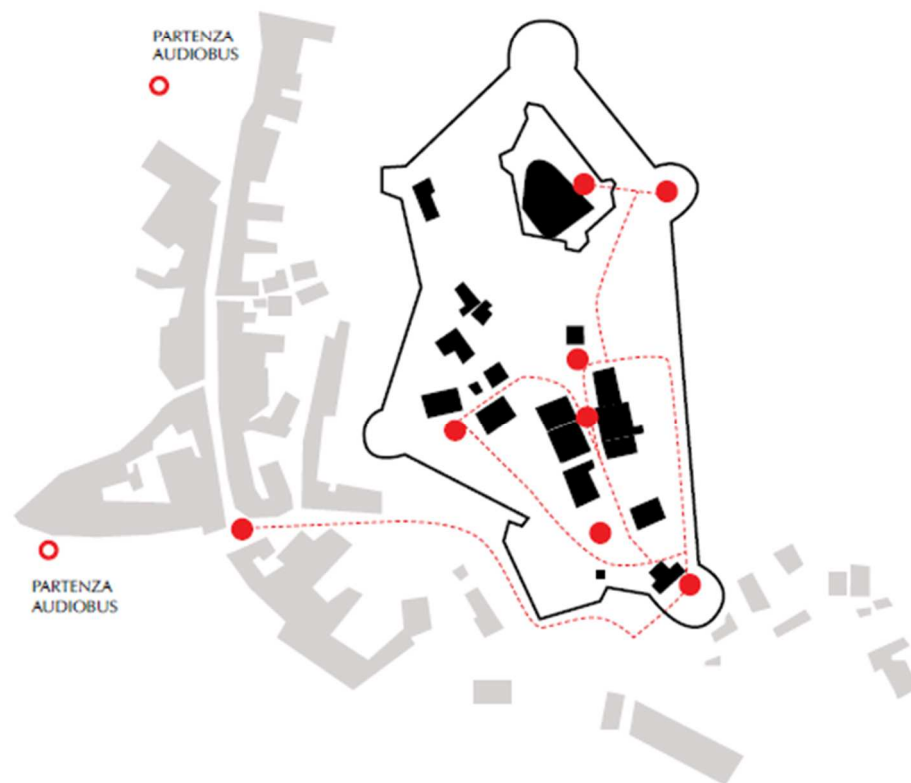
Ad ogni residenza si creerà un nuovo percorso e questo permetterà di mantenere vivo l'interesse sul progetto avendo ciclicamente nuovi contenuti.

Le tracce audio saranno realizzate *on site* in residenza da uno scrittore/scrittrice associato ad un/una *sound designer*. Ogni anno saranno attivati otto punti con relative tracce audio disponibili sulla app, coinvolgendo luoghi significativi e suggestivi scelti dagli artisti.

A titolo esemplificativo si riporta un elenco di possibili luoghi a cui associare le prime 8 tracce:

- la Porta Leopoldina;
- all'ombra dei pini marittimi;
- il Pozzo;
- la Chiesa di Santo Spirito;
- il Castello;
- l'osservatorio;
- lungo le Mura;
- il monumento Michelstaedter.

ESPERIENZA SONORA MULTIMEDIALE IN BORGO



POSSIBILI PUNTI

- Porta Leopoldina
- All'ombra dei pini marittimi
- Il pozzo
- Chiesa di Santo Spirito
- Il Castello
- L'osservatorio
- Lungo le Mura
- Monumento Michelstaedter

LE AZIONI

LA PRE-PRODUZIONE

Nei mesi precedenti la residenza e gli spettacoli si getteranno le basi logistiche e di contenuto attraverso:

- Attivazione del team di lavoro e di comunicazione;
- *Storytelling* del progetto nei canali social;
- Accordi tecnici con l'azienda di trasporto urbana;
- Individuazione delle linee degli autobus urbani coinvolte;
- Definizione delle location dove far accadere le performance;
- Definizione delle location in Borgo dove realizzare i contenuti audio;

- Progettazione e *testing* della app;
- Finalizzazione della app;
- Progettazione logistica delle residenze artistiche;
- Individuazione degli artisti del territorio che parteciperanno alla residenza;
- Individuazione dei tratti distintivi della narrazione artistica;
- Definizione del *visual* e della grafica del progetto;
- Attivazione uffici stampa locali, regionali e transnazionali.

LE RESIDENZE ARTISTICHE

In seguito alla fase preliminare logistico organizzativa si organizzeranno 3 residenze artistiche ogni anno (2 per la realizzazione dei percorsi multimediali attraverso APP in Borgo castello e 1 per la creazione dei contenuti sulla linea degli autobus).

Nel periodo di residenza gli artisti raccoglieranno interviste e testimonianze degli abitanti, che verranno utilizzate sia per la realizzazione dei testi che delle relative sonorizzazioni.

Questi incontri saranno parte di un lavoro relazionale e di ascolto in grado di restituire lo spirito dei luoghi e in cui i cittadini potranno ritrovarsi in quanto “co-autori” e fonte di ispirazione.

Per quanto riguarda Audiobus la residenza sarà attivata da un gruppo di performer e artisti multimediali, guidati da un regista, che lavoreranno alla realizzazione dello spettacolo.

Per creare la performance gli artisti si serviranno di interviste, storie, suggestioni e di tutto quanto la città comunica. Questo lavoro di ascolto e relazione sarà uno strumento utile non solo per la creazione della performance ma anche per favorire e aumentare la partecipazione del pubblico.

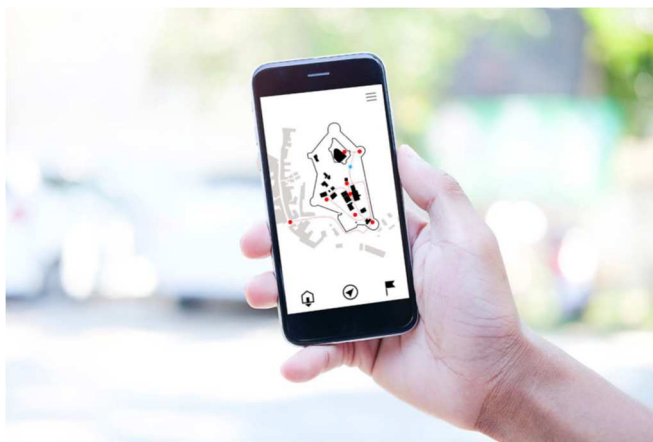
La performance sviluppata intreccerà creazioni narrative, musicali e performative (danza, teatro, circo contemporaneo...). Dopo la post produzione dei materiali raccolti e la sincronizzazione con il percorso del bus tutto sarà pronto per l'evento pubblico.

LA APP

Attraverso la collaborazione con una ditta di sviluppo digitale (Mobile 3d) sarà realizzata una app in grado di trasmettere contenuti audio geolocalizzati da ascoltare in movimento lungo le vie e gli spazi di Borgo Castello.

Queste saranno le fasi di lavorazione:

- Progettazione e realizzazione della *user interface* e del *coding*;
- Realizzazione dei contenuti testuali, dell'immagine coordinata e dell'interfaccia grafica;
- Sviluppo e *editing* dei contenuti artistici multimediali che saranno trasmessi dalla app;
- Programmazione della geolocalizzazione dei punti scelti per le narrazioni;
- Implementazione di una fase di test e revisione della app;
- Lancio e *upload* su App store.



GLI SPETTACOLI DI AUDIOBUS

La performance avrà luogo con 4 corse/spettacoli a giornata.

Ogni spettacolo partirà da una fermata in zona Borgo Castello e si svilupperà in un percorso che permetterà allo spettatore di attraversare i luoghi e gli scorci più suggestivi della città di Gorizia.

Alla partenza del bus ogni viaggiatore riceverà un paio di cuffie e una voce narrante lo accompagnerà, liberando la sua fantasia e facendogli compiere un viaggio straordinario.

Si tratterà di una performance multidisciplinare e itinerante, gremita di suggestioni visive e sonore, di acrobazie, di storie che avvengono lungo il percorso. Tutto accadrà contemporaneamente, dentro e fuori l'autobus. Lo spazio attorno allo spettatore/viaggiatore si animerà, si popolerà, si deformerà al punto che non saprà più dire cosa sia finzione e cosa realtà.

Il progetto punta a sviluppare due linee di produzioni multimediali sonore ed esperienziali che graviteranno attorno a Borgo Castello, una che coinvolgerà spettatori a piedi in Borgo Castello e un'altra (Audiobus) che interesserà i passeggeri delle linee di trasporto urbano via bus che transitano ai piedi del Borgo, partendo dalle fermate di via Marconi e Piazza Vittoria.

Nel primo caso si tratterà di una app attraverso la quale gli spettatori/utenti saranno invitati a esplorare il Borgo per scoprire una serie di contenuti audio originali e geo-localizzati a luoghi significativi. Queste tracce audio saranno realizzate *on site* in residenza da uno scrittore/scrittrice associato ad un/una *sound designer*. Ogni anno saranno attivati otto punti con relative tracce audio disponibili sulla app, coinvolgendo luoghi significativi e suggestivi scelti dagli artisti. A titolo esemplificativo si riporta un elenco di possibili luoghi a cui associare le prime 8 tracce: la Porta Leopoldina, all'ombra dei pini marittimi, il Pozzo, la Chiesa di Santo Spirito, il Castello, l'osservatorio, lungo le Mura, il monumento Michelstaedter.

L'esperienza di Audiobus prevede di coinvolgere le due linee di bus urbani che transitano ai piedi del Borgo, la LINEA 1 con partenza in Piazza Vittoria (percorso Sant'Andrea-CIP 4/stazione-Montesanto Montesanto-CIP 5/stazione-Sant'Andrea) e la LINEA 8 con partenza in Via Marconi (percorso CIP 1/stazione-università-ospedale-CIP 1/stazione). Lo spettatore potrà ascoltare delle tracce audio realizzate in residenza da un team di artisti e durante il percorso assisterà alcune performance live realizzate in spazi urbani da danzatori e performer.

L'assetto della proposta è stato implementato di un'esperienza multimediale a piedi nel Borgo proprio per rafforzarne la centralità e per incentivare l'attrattività rispetto alle altre aree della città, grazie alle linee di Audiobus.

Per quanto riguarda la possibilità di utilizzare una sede fisica di progetto, si prevede di affittare in Borgo o in zone limitrofe uno spazio (*coworking* o locale sfitto) durante i periodi di residenza. Questa struttura permetterà agli artisti in residenza (sia di audiobus che dell'app) di svolgere il lavoro di ricerca, *editing*, postproduzione e soprattutto di mantenere una prossimità nei confronti delle tematiche analizzate, dei luoghi e degli abitanti del Borgo.



La proposta di creazione di contenuti ed esperienze multimediali sviluppata dal nostro progetto si inserisce nella strategia di progetto attraverso la realizzazione di residenzialità artistiche ed eventi culturali realizzati attraverso le tecnologie digitali. Infatti, oltre a tre giornate di spettacoli live il progetto prevede la realizzazione di un'applicazione che permetterà di usufruire sempre dei contenuti.

Per la creazione dei contenuti si punta alla realizzazione di periodi di residenza artistica.

Le Residenze Artistiche forniscono agli artisti e ai professionisti attivi in ambito creativo tempo, spazio e risorse per lavorare, in modo individuale o collettivo, su quelle aree della loro pratica artistica che meritano maggiore approfondimento.

Le Residenze Artistiche forniscono:

1. Mobilità e permanenza degli artisti;
2. Valorizzazione delle giovani generazioni e degli artisti emergenti;
3. Realizzazione di progetti originali nella relazione con i propri territori per avviare, sviluppare o consolidare la funzione e il valore dello spettacolo dal vivo presso le comunità di riferimento.

Nella realizzazione del progetto si punta alla strategia diversificazione dei partner coinvolti (*stakeholder*, sostenitori, sponsor...).

L'ampliamento dei partner coinvolti ha ragioni culturali ed economiche: da un lato le pratiche artistiche stanno cambiando e guardano all'interdisciplinarietà, offrendo dunque una nuova idea di collaborazione e partecipazione, dall'altro la più recente crisi economica ha portato le organizzazioni culturali a trovare modalità di condivisione di costi e risorse.

Si punta alla collaborazione e cooperazione, nuove *partnership* anche al di fuori di istituzioni culturali e artistiche, coinvolgendo:

- settore pubblico e privato in campi quali business, scienza, tecnologia, ambiente;
- settori connessi a contesti di comunità;
- iniziative di sviluppo locale, urbano e regionale.

MODALITA' DI CO-PROGETTAZIONE E PARTNER DI PROGETTO

Il progetto punta alla collaborazione e cooperazione, l'associazione ha già attive diverse collaborazioni artistiche sul territorio attraverso la rete di Festival "Intersezioni" (<https://www.intersezionifvg.it>) composta da importanti realtà del territorio regionale che sono: Ass. Circo all'InCirca; Ass. Arearea; Ass. 4704; Puntozero società cooperativa; Ass. Felici ma Furlans.

Collabora con diversi soggetti europei: Pina e Brida (SI); Starkmacher (DE); Kultura Nova (SRB); collabora con Puntozero società cooperativa, azienda specializzata nel supporto alla realtà del terzo settore e Soluzioni srls società specializzata nel supporto tecnico audio/video.

A livello locale si intende collaborare con partner attivi sul territorio, con i quali già in passato si è sviluppata una collaborazione mirata alla costruzione del primo format di Audiobus Gorizia (2021):

I. ASSOCIAZIONE QUARANTASETTEZEROQUATTRO

Associazione culturale di base a Gorizia che sviluppa progettualità culturali coordinando il lavoro di professionisti provenienti da diversi ambiti disciplinari, promuovendo l'interazione e il dialogo tra artisti visivi e performativi, ricercatori e storici. Al centro delle sue proposte pone gli spazi urbani, le pratiche partecipative e le contaminazioni tra linguaggi differenti.

Per questo progetto collaborerà alla realizzazione delle residenze e degli spettacoli a Gorizia, alle azioni di *networking* e co-programmazione con la rete di GO!2025 e alla comunicazione del progetto. In particolare, fornirà agli artisti un approfondimento storico e sociale su Gorizia e in particolare su Borgo Castello.

II. ROR FESTIVAL NOVA GORICA

Associazione e Festival di Nova Gorica, aderente al programma di GO!2025, piattaforma culturale in cui artisti di fama internazionale presentano i loro progetti originali, che combinano scienza, tecnologia e arte contemporanea per fornire un commento sul futuro e sul contemporaneo.

Per questo progetto collaborerà alla realizzazione della residenza e dei contenuti, promuovendoli nel proprio cartellone. Collaborerà alle azioni di *networking* e co-programmazione con la rete di GO!2025 e alla comunicazione del progetto. Contribuirà alla selezione di artisti che realizzeranno i contenuti audio dell'app.

III. COLLETTIVO BRIDA

Collettivo artistico sloveno di base a Sempas (Nova Gorica) attivo nel campo delle *digital art* e *dell'interaction design*. Sviluppa opere d'arte attraverso un ampio spettro di pratiche artistiche contemporanee, espone sia a livello locale che internazionale e ha partecipato a numerosi programmi internazionali di residenza, *workshop* e seminari.

Collaborerà al *board* artistico e alla selezione degli artisti partecipanti. Contribuirà alla promozione del progetto e al *networking* all'interno del processo di avvicinamento a GO!2025.

IV. ATP GORIZIA

Azienda di trasporto locale con la quale si collaborerà per la realizzazione delle linee di Audiobus. Nello specifico verranno definite assieme le modalità di fruizione, la logistica e la promozione della performance, con l'obiettivo di sviluppare un percorso di produzione artistica trans-settoriale e di scambio di competenze fra azienda e creativi delle discipline performative multimediali.

Inoltre, per la realizzazione delle linee di Audiobus, durante le residenze verranno realizzati dei laboratori in una delle Scuole Primarie di Gorizia, in cui si coinvolgeranno i bambini, valorizzando la loro creatività e fantasia. Dopo aver fatto un viaggio in autobus racconteranno ciò che la città ha suggerito loro. Tutte le suggestioni raccolte verranno utilizzate dagli artisti per creare una grande "fiaba cittadina". Il contributo dei bambini entrerà in modo significativo nella trama del racconto che gli spettatori ascoltano in cuffia.



IDEA PROGETTUALE

PNRR M1C3 INVESTIMENTO 2.1 LINEA A PROGETTO PILOTA “MILLE ANNI DI STORIA AL CENTRO DELL’EUROPA: BORGO CASTELLO CROCEVIA DI POPOLI E DI CULTURE”, FINANZIATO DALL’UNIONE EUROPEA – NEXTGENERATIONEU.

CUP: F88F22000000007

TITOLO

Titolo: VOLAA30METRI

Cluster: 3. Multimedialità

ANAGRAFICA SOGGETTO REALIZZATORE

Nome Soggetto: Marco Salateo

DESCRIZIONE DELL’ATTIVITÀ

La trasformazione digitale è una delle sfide più importanti che il mondo della Cultura si trova ad affrontare. Un paese culturalmente ricco e diversificato come l’Italia deve saper tutelare e rendere disponibile un tale patrimonio, affinché le generazioni future possano trarne beneficio e ispirazione.

Ma cosa significa “digitale” quando parliamo di turismo o di cultura?

L’integrazione di nuove tecnologie nel settore turistico e culturale, è un’opportunità per gli operatori, un nuovo modo di pensare al viaggio da parte dei turisti.

L’esperienza può avere inizio già prima del viaggio: il 22% dei turisti italiani ha usato strumenti immersivi, come tour virtuali, per visionare l’alloggio, il museo, la piazza, i monumenti prima della prenotazione, o della visita reale. Molti di più hanno utilizzato Google Maps e Street View per visitare la località di destinazione.

Il 5G è una grande opportunità per sviluppare soluzioni di fruizione del territorio e dei beni culturali del tutto inesplorate e fino ad ora impensabili, fattori che consentiranno di creare nuovi servizi ed esperienze attrattive per il turista/visitatore.

Ecco che il progetto VOLAA30METRI trova le sue radici di sviluppo: un viaggio in virtual reality, da una prospettiva innovativa, alla scoperta ed alla promozione del Borgo Castello di Gorizia per scoprire gli oltre 1000 anni di Storia racchiusi in questo territorio.

Il tour può essere effettuato con il computer, con uno smartphone, con il tablet, ma non è tutto, grazie alla realtà virtuale attraverso l’ausilio di cardboard o visori VR si potrà effettuare una visita immersiva ed esperienziale.

Un sofisticato percorso interattivo con delle speciali placche di plexiglas, dotate di QrCode che seguiranno i turisti durante la loro visita in più lingue e che sono in grado di dare informazioni anche il Lingua Italiana dei Segni (LIS).

L’esperienza creata dal connubio QR CODE E DRONE sarà unica e immersiva per l’utente. Quest’ultimo, infatti, inquadrando il QR CODE dal proprio device (smartphone o tablet) sarà trasportato a 30 metri di altezza potendo godere delle immagini realizzate a 360 gradi differenti nelle ore della giornata.

Le colonnine/adesivi con i QR CODE si ubicano esattamente nel luogo prescelto per le riprese con il drone, fornendo così al turista/cittadino una doppia prospettiva del luogo di visita: la propria cosiddetta «dal basso» e «l'augmentata» dall'esperienza fornita dal progetto VOLAA30METRI.



VOLAA30METRI/Immagini a 360 gradi

Il progetto VOLAA30METRI si attua attraverso un'innovativa navigazione aerea a 360 gradi. La soluzione è basata su speciali placche in plexiglass, dotate di Qr Code posizionate a terra nei punti strategici di interesse, con la dicitura VOLAA30METRI, che invogliano il visitatore ad inquadrare il QR-code per essere trasportati a 30 metri da terra.

A seguito della lettura del QR-code l'utente viene indirizzato su una piattaforma web e viene visualizzata la foto aerea a 30 metri proprio sopra la testa del visitatore.

L'immagine a 360 gradi, a 30 metri, è un'immagine "interattiva", in quanto nella stessa compaiono dei marker che abilitano ulteriori funzioni, e se cliccate aprono dei box informativi. Questi box informativi possono essere: immagini cliccabili, video info, video promozionali, informazioni turistiche, podcast, indicazioni di Google Maps, percorsi ciclabili e turistici, etc.

Ma l'idea di Museo diffuso si realizza nella sezione del menu della piattaforma denominato GLI ALTRI Volaa30METRI. Questa voce del menu visualizza tutti gli altri punti nelle vicinanze per essere trasportati a 30 metri visualizzando tutte le indicazioni informative, turistiche, storiche, etc.

Non solo: cliccando il marker V30METRI presente nell'immagine aerea, l'utente, attraverso un ulteriore box, potrà visualizzare il percorso per raggiungere il prossimo V30METRI sfruttando il GET DIRECTION di Google Maps.

L'obiettivo del progetto è quello di creare un innovativo sistema di segnaletica turistica interattiva per accompagnare il visitatore e favorire la conoscenza del Borgo Castello e della città di Gorizia attraverso un tour virtuale aereo.

Il progetto VOLAA30METRI si pone a servizio delle associazioni di categoria, turistiche, storiche, ricettive, all'Ufficio della Cultura del Comune di Gorizia, dando la possibilità di completare i box informativi presenti nelle foto aeree a 360gradi. Nel concreto si realizzeranno nella piattaforma delle sezioni tematiche dedicate per dare la possibilità di promuovere il territorio attraverso dei box con contenuti visivi, testuali e misti.

Nel menù presente nell'immagine a 360gradi saranno presenti varie voci:

- **INFORMAZIONI** - Info storiche, culturali, turistiche di quel luogo; nell'immagine aerea a 360 gradi compaiono i marker delle informazioni storico, culturali, turistiche, che se cliccate aprono un box/popup con le informazioni (testo/foto/video) di quel luogo.
- **MANGIARE** – info su locali dove mangiare o bere un buon bicchiere di vino; nell'immagine aerea a 360 gradi compaiono i marker delle informazioni sui locali ricettivi tipo ristoranti, pizzerie, bar, etc.
- **DORMIRE** – info sulle strutture ricettive nelle vicinanze; nell'immagine aerea a 360 gradi compaiono i marker delle informazioni sui locali ricettivi tipo alberghi, pensioni, hotel.
- **EVENTI** - Vengono visualizzati tramite RSS gli eventi presenti nel periodo nel Borgo o in città.

Il progetto VOLAA30METRI fornisce una nuova esperienza sia al cittadino che al turista che, con la creazione e la promozione di nuovi percorsi storici, tematici e visite guidate lo porterà ad immergersi nei luoghi più importanti di Gorizia e del suo Borgo.

Questa partecipazione digitale da parte dei fruitori del progetto porterà alla promozione delle iniziative esistenti e future del Borgo e all'incremento della promozione turistica e storica.

In vista della Capitale Europea della Cultura 2025, il progetto è upgradabile. Successivamente si possono inserire ulteriori informazioni, schede, popup, box informativi con link a siti istituzionali e non esterni alla piattaforma dedicata al Borgo.

Attraverso il backend della piattaforma viene monitorato costantemente la pedonabilità sul territorio. Ad ogni immagine a 360gradi, ad ogni box informativo, etc. è assegnato un contatore in modo da sapere esattamente quante volte è stato visionato.



L'utente sorvolando virtualmente il territorio potrà aprire, attraverso dei marker geolocalizzati, box in cui sono contenute informazioni di vario genere.



1 Informazioni sulla storia del luogo: Box con contenuti sia estuali che con immagini Il luogo in cui l'utente si trova.



2 Box con la mappa di Google esattamente con sia localizzazione del luogo in cui si trova l'utente.

Video info



3 Box con video info: video informativi del marker cliccato che possono riguardare attività economiche o luoghi culturali o storici.

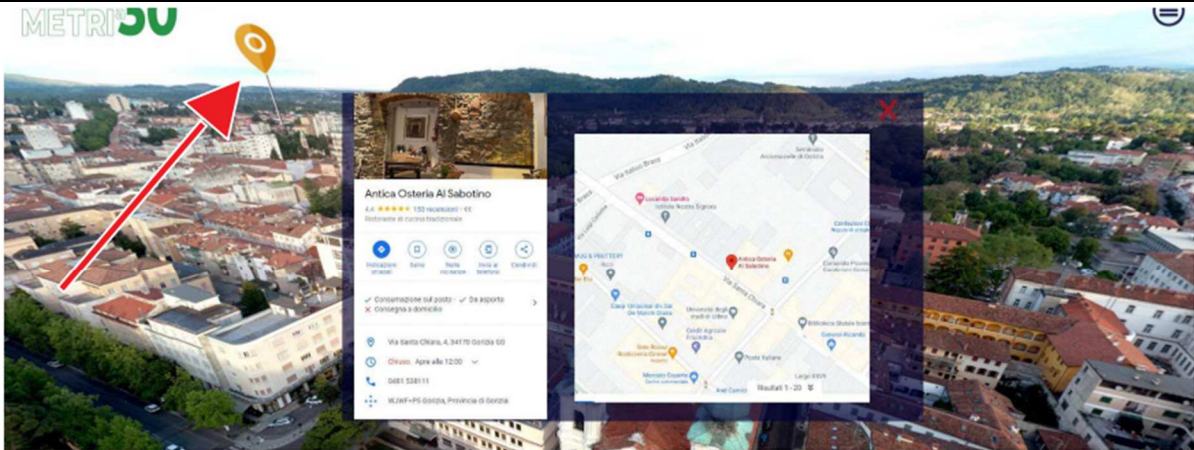


Cliccando su marker specifici si atterra direttamente dentro il luogo scelto con un ulteriore tour virtuale di quell'ambiente specifico: in questo caso il Castello di Gorizia.



Ciò che è importante sottolineare è che tale progetto potrà essere d'aiuto non solo per sviluppare a livello conoscitivo le belle arti, la storia, la cultura della nostra amata città ma anche per aiutare l'economia delle piccole/medie attività del luogo.

A tal proposito, durante l'esperienza virtuale del drone a 360 gradi, saranno segnalati dei punti di interesse, che se cliccati forniscono le informazioni presenti in Google Maps sulle attività da poter svolgere e o visitare (ad es. del RISTORANTE XXXX sapremo orari di apertura, contatti, recensioni, menù, etc.)



Il voler creare un percorso turistico che fa scoprire il Borgo Castello e attraversa la città e l'obiettivo di tale progetto.

VOLAA30METRI il fulcro del progetto

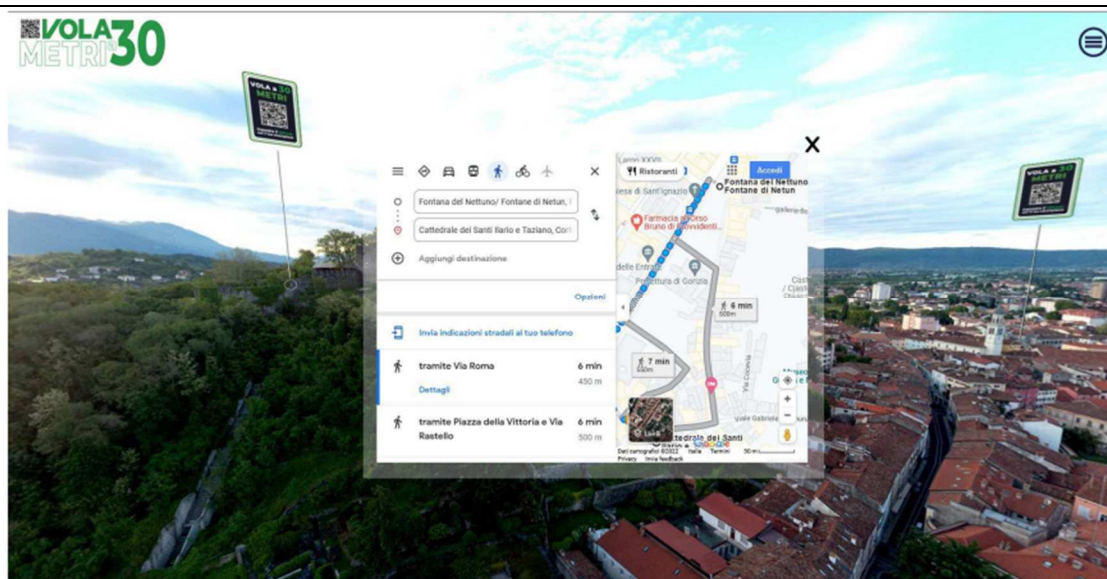
Il percorso virtuale



Aprendo il menù sulla todestro della web app e cliccando su «Gli altri Vola a 30 Metri» si potrà vedere attraverso la visualizzazione a 360 gradi da drone, dove sono presenti nel territorio gli altri sticker VOLAA30METRI.



Cliccando i diversi sticker si aprirà all'utente il percorso per raggiungere il luogo ove presente il prossimo VOLAA30METRI potendo così esplorare un nuovo luogo con tutte le attività di interesse circostanti.



Fasi del progetto

Il progetto prevede inizialmente la realizzazione di una piattaforma Web-oriented (WOA) sotto il dominio www.borgocastello-gorizia.it.

E' sviluppato in tecnologia webGL. Sfrutta un player 3D ed è consultabile su web browser in modalità cross-device: su PC, su Mobile con touch e giroscopio.

È completamente responsivo, visualizzabile da qualsiasi device e da qualsiasi browser.

Nella seconda fase vengono realizzate le immagini sferiche a 360gradi con l'utilizzo di un drone. Il drone è pilotato da un pilota in possesso di tutte le certificazioni EASA e i droni sono completamente coperti da assicurazione. Sono richieste tutte le autorizzazioni a volare in ATZ.

Le immagini verranno scattate in punti strategici per realizzare la mappa del tour virtuale aereo. Sono stati identificati 30 punti strategici per le foto aeree.

Seguirà l'ottimizzazione delle immagini, l'inserimento nella piattaforma con la geolocalizzazione delle stesse. A questo punto si ottiene il QR CODE, si realizzano le placche in plexiglass/VOLAA30METRI e, in accordo con gli Enti competenti, vengono posizionate nei punti strategici. Dopo questa fase, l'immagine aerea a 360gradi è online. Se il visitatore/utente inquadra il QR-code posizionato nei punti strategici viene portato a 30 metri nel punto in cui si trova.

Il progetto VOLAA30METRI aiuta non solo la conoscenza del patrimonio artistico della città, ma una ha importanza anche per l'economia locale: con l'indicazione di negozi, ristoranti, attività commerciali, spazi culturali, storici all'interno della web app, si pubblicizzano le attività del luogo, sia ricettivi che commerciali. Per quanto riguarda la partecipazione diretta della comunità locale, attraverso il QR-code e l'immagine aerea a 360gradi si può accedere, attraverso il menu, a informazioni, prese da siti dedicati, riguardante news ed eventi locali, numeri utili, etc.

Il progetto VOLAA30 METRI si vuole proporre come progetto accessibile a tutti. Difatti grazie al suo carattere multimediale riesce ad essere agevolato dall'uso dello smartphone. La possibilità di usufruire di App dedicate a ipovedenti, ciechi, daltonici lo rende fruibile da chiunque. L'interfaccia in più lingue non tralascia il turista straniero. Ed infine la possibilità di inserimento di box con informazioni anche in Lingua Italiana dei Segni (LIS), utilizzata dalla comunità sorda segnante.

In termini di sostenibilità ambientale, innanzitutto, potendo accedere alla piattaforma tramite lo smartphone non comporta nessun spreco di carta.

MODALITA' DI CO-PROGETTAZIONE E PARTNER DI PROGETTO

Il progetto VOLAA30METRI prevedrà la collaborazione da parte di associazioni culturali del territorio per coordinare tutte le informazioni storiche, culturali, artistiche etc. Inoltre, vedrà la partecipazione di produttori agroalimentari (ristoranti, strutture ricettive, aziende vinicole ecc.) per promuovere la cultura culinaria e l'economia del territorio.



IDEA PROGETTUALE

PNRR M1C3 INVESTIMENTO 2.1 LINEA A PROGETTO PILOTA “MILLE ANNI DI STORIA AL CENTRO DELL’EUROPA: BORGO CASTELLO CROCEVIA DI POPOLI E DI CULTURE”, FINANZIATO DALL’UNIONE EUROPEA – NEXTGENERATIONEU.

CUP: F88F2200000007

TITOLO

Titolo: RigenerARE il Borgo Castello

Cluster: 3. Multimedialità

ANAGRAFICA SOGGETTO REALIZZATORE

Nome Soggetto: AI4SMARTCITY S.r.l.

DESCRIZIONE DELL’ATTIVITÀ

Ai4smartcity, tramite l’utilizzo di tecnologie proprietarie e brevettate, è specializzata nella realizzazione di applicazioni multimediali per la creazione di itinerari culturali e naturalistici.

Le realizzazioni sono rivolte a migliorare il sistema di accoglienza e la fruizione dei luoghi e degli itinerari di visita; sono quindi progetti digitali per la fruizione dei beni artistici, culturali, paesaggistici e per la valorizzazione delle produzioni locali.

Nell’ambito di azioni coordinate a livello complessivo del borgo svolgiamo attività di informazione promozione e comunicazione compresi siti web, materiale promozionale, pubblicazioni divulgative e scientifiche. Le nostre App in realtà aumentata rivoluzionano il modo di vivere i borghi e sono pensate sia per cittadini che per turisti; guidano gli utenti con informazioni utili veicolate attraverso tecnologie esclusive di Realtà Aumentata.

L’utilizzo della Realtà Aumentata tramite AR Geotag e AR Logo permette di implementare logiche di comunicazione ed engagement innovative su tutti i progetti di valorizzazione territoriale promossi dagli enti. L’utilizzo delle funzionalità in Realtà Aumentata è molto semplice e intuitivo, ma in grado di suscitare il cosiddetto effetto wow, ovvero lo stupore che scaturisce dalla visione di contenuti digitali nel mondo reale, con l’obiettivo di regalare ai visitatori un’esperienza interattiva e coinvolgente.

AR Musei è una App che soddisfa l’esigenza di tutti quei musei che vogliono coinvolgere e rendere protagonista il visitatore durante la visita. Questa app dà la possibilità di interagire con il museo ed i pezzi esposti, trasformando quindi la classica visita in un’esperienza di gamification. L’esperienza museale diventa interattiva grazie alle tecnologie di computer vision proprietarie di Ai4SmartCity; dopo il riconoscimento di ambienti ed oggetti questi vengono aumentati e resi interattivi con contenuti digitali (es. video, foto, documenti e modelli 3D) in AR.

AR Mobility è un ecosistema di applicazioni che porta l’innovazione dei borghi. Con soluzioni studiate sia per turisti che per cittadini, AR Mobility permette di avere tutte le informazioni utili a portata di smartphone. Informazioni su di un monumento, degli orari di apertura di un ufficio di un parco di un museo, AR Mobility

sarà in grado di guidarti in maniera intuitiva ed innovativa grazie alle tecnologie di realtà aumentata di Ai4SmartCity.

Per ulteriori informazioni >> <https://www.ai4smartcity.ai/>

Partner tecnologico in riferimento a:

- interventi materiali e immateriali per la creazione di itinerari culturali;
- interventi per migliorare il sistema di accoglienza turistica culturale museale, di monitoraggio delle affluenze e di fruizione dei singoli “point of interest” (ad es. musei, monumenti, esercizi commerciali e attività artigianali) con tecnologie di realtà aumentata (AR) e di tecnologie di intelligenza artificiale (AI);
- sistemi multimediali che utilizzano i nostri brevetti di intelligenza artificiale e realtà aumentata per migliorare la fruizione dei luoghi e degli itinerari di visita;
- progetti digitali per la fruizione dei beni artistici e culturali e valorizzazione delle realtà artigianali e produttive.

MODALITA' DI CO-PROGETTAZIONE E PARTNER DI PROGETTO

Ai4SmartCity è il Partner tecnologico di progetto che attiverà applicazioni fortemente innovative ed utili, di cui beneficeranno tutti gli attori del progetto stesso (ad es. Enti ed associazioni culturali, sociali e di promozione territoriale, singoli Cittadini ecc.) oltre alle attività economiche di ogni settore (Associazioni di categoria di: artigianato, commercio, servizi ecc.) ed agli Enti ed alle Istituzioni competenti (Es. CCIAA, Musei, Chiesa, Assessorati alla Cultura, al Turismo, alla Innovazione ed ai Servizi al Cittadino ecc.).

Ai4SmartCity ha l'ambizione di realizzare il miglior progetto, a livello non solo europeo, in questo settore, che diventi una best practice di assoluta eccellenza e che possa poi, in tempo utile, essere esteso a Gorizia capitale Europea della Cultura. Ai4Smartcity ha le tecnologie, i prodotti e le competenze per centrare, insieme a Voi, questo prestigioso obiettivo.

Essendo questa l'ambizione dichiarata, ne discende immediatamente che, da subito, dovremo interagire con gli attori e gli stakeholders per creare quella “Rete di Progetto” e quella Condivisione di strumenti, idee ed obiettivi” che sono indispensabili per moltiplicarne i benefici che il progetto garantisce. L'interazione ed il coinvolgimento continuo della “Rete di Progetto” saranno una costante che contraddistinguerà sempre la nostra azione durante tutte le fasi del progetto stesso.



IDEA PROGETTUALE

PNRR M1C3 INVESTIMENTO 2.1 LINEA A PROGETTO PILOTA “MILLE ANNI DI STORIA AL CENTRO DELL’EUROPA: BORGO CASTELLO CROCEVIA DI POPOLI E DI CULTURE”, FINANZIATO DALL’UNIONE EUROPEA – NEXTGENERATIONEU.

CUP: F88F2200000007

TITOLO

Titolo: UN’ESPERIENZA DIGITALE IMMERSIVA PER RILANCIARE GORIZIA

Cluster: 3. Multimedialità

ANAGRAFICA SOGGETTO REALIZZATORE

Nome Soggetto: Inside Europe

DESCRIZIONE DELL’ATTIVITÀ

Il patrimonio storico e culturale goriziano, che vede nel Borgo Castello la sua massima espressione, è il fulcro del rilancio della città. Mediante la commistione tra tradizione e innovazione, il nostro progetto si focalizzerà sulla creazione di un'esperienza immersiva per rilanciare Gorizia attraverso la creazione di un tour virtuale che prevede la mappatura di alcune locations comprese tra il Castello di Gorizia e Borgo Castello. I prodotti ottenuti serviranno come sfondi digitali per allestire e realizzare mostre digitali, con la partecipazione e collaborazione di altre realtà del territorio come fotografi e artisti goriziani ed internazionali. Inside Europe creerà e curerà, essa stessa, 3 mostre digitali nell’arco del progetto. Le mostre saranno temporanee ma la tecnologia permetterà di conservare permanentemente i beni digitalmente esposti, con il duplice vantaggio di poterli reperire facilmente e di creare registri permanenti delle opere culturali di Gorizia. Il valore aggiunto delle mostre digitali consiste nell’avere la possibilità di creare più esposizioni specifiche anche simultaneamente e nel fatto che gli oggetti esposti non devono trovarsi nel luogo fisico in cui si tiene la mostra. Permettono dunque, tramite la mappatura digitale e il caricamento sul sito, di creare mostre senza barriere e al passo con i tempi.

ROADMAP

La roadmap del progetto si struttura in molteplici tappe, in maniera tale da iniziare con i lavori che richiedono più tempo e massimizzare l’efficacia del nostro intervento, e creare dei rendez-vous in grado di dimostrare in maniera tangibile gli obiettivi raggiunti volta per volta.

- 0) Apertura di una pagina sui social per la sensibilizzazione e promozione del progetto mediante campagne mirate, e per avere un piedistallo istituzionalizzato da cui proporre collaborazioni e prendere contatto con altre realtà simili sul territorio.
- 1) Per prima cosa, verranno contattati gli enti con cui ci eravamo già ingaggiati a livello preliminare per confermare l’avviamento del progetto e verranno selezionate le location finali per ospitare le mostre.
- 2) Pubblicazione del video promozionale del progetto.

- 3) Estensione delle partnership con enti pubblici locali, inserimento nei programmi per Gorizia 2025, lavoro ambasciatoriale presso sedi istituzionali e no profit per il riconoscimento della rilevanza del progetto anche oltre la realtà provinciale (questo comporterà l'inserimento all'interno di giornali e riviste ad-hoc, con un conseguente aumento nell'engagement).
- 4) Selezione dei contenuti artistici e coinvolgimento degli artisti del territorio ed internazionali.
- 5) Mappatura delle location e allestimento della mostra digitale.
- 6) Rilascio in beta-testing del sito, per raccogliere feedback migliorativi e verificarne il funzionamento. Per questo motivo è importante il campionamento dei tester selezionati volto a coinvolgere tutte le fasce d'età, proprio per inserire elementi che costituiscono un'attrattiva per un pubblico più vasto possibile.
- 7) Pianificazione della promozione dell'iniziativa.
- 8) Lancio del sito.
- 9) Campagne promozionali
- 10) Monitoraggio continuativo del progetto.

Il fine è quello di valorizzare il patrimonio storico/culturale del Borgo, in cui rientrano beni materiali e immateriali del passato, facendolo in un modo nuovo tramite la digitalizzazione. L'aspetto sociale sta nel coinvolgere diverse realtà della città: dall'imprenditore, all'artista, allo studente, al cittadino in senso generale. Ci focalizzeremo in particolare nel valorizzare giovani artisti del luogo offrendo loro il nostro spazio espositivo.

MODALITA' DI CO-PROGETTAZIONE E PARTNER DI PROGETTO

La co-progettazione è da attivare con le realtà legate al mondo dello sviluppo di software, pianificazione digitale, ricostruzione grafica e timestamping. Inoltre, saranno attivate collaborazioni e partenariati con realtà del territorio e internazionali legate all'ambito artistico, museale e associativo sociale e culturale per la valorizzazione del patrimonio storico/culturale da ricreare in digitale. Oltre che gli altri soggetti del cluster.



IDEA PROGETTUALE

PNRR M1C3 INVESTIMENTO 2.1 LINEA A PROGETTO PILOTA “MILLE ANNI DI STORIA AL CENTRO DELL’EUROPA: BORGO CASTELLO CROCEVIA DI POPOLI E DI CULTURE”, FINANZIATO DALL’UNIONE EUROPEA – NEXTGENERATIONEU.

CUP: F88F22000000007

TITOLO

Titolo: Borgo Castello, la storia...il futuro

Cluster: 3. Multimedialità

ANAGRAFICA SOGGETTO REALIZZATORE

Nome Soggetto: Bumbaca Pierluigi fotografo SRLS

DESCRIZIONE DELL’ATTIVITÀ

La mia oramai storica, costante e quotidiana presenza nel tessuto sociale, culturale, economico, sportivo della mia città mi ha permesso di entrare in contatto e interagire con tutte le realtà più significative del territorio. Dispongo di un vastissimo archivio di immagini e di eventi, luoghi, personaggi che hanno fatto la storia di Gorizia e del Borgo Castello, vero nucleo culturale e sociale della città. Alla luce di questo sarebbe molto interessante mettere a disposizione questo materiale per la realizzazione di una ricerca di documentazione fotografica, audiovisiva, storica finalizzata a costruire un archivio delle figure e della storia di Rastello e Borgo Castello oltre che di Gorizia tutta. Questo corposo lavoro può diventare un supporto importante per i musei e per il Comune nonché per l’associazione di via Rastello. Per rendere più attuale e completa la proposta, prevedo di incrementare il materiale esistente con apporti fotografici e audiovisivi da realizzarsi appositamente o/e da ricercarsi con accurate indagini presso le famiglie che vivono o hanno vissuto la storia del Borgo, che hanno gestito attività commerciali e che sono custodi di tanti ricordi ed eventi che hanno inciso sulla storia di tutta la nostra Regione. L’intervista diverrebbe parte integrante del documentario.

Da questo si potrebbero realizzare dei brevi video promozionali degli spot, fino a dei veri e propri documentari con voce narrante o speaker in video da veicolare tramite il Web, in cui l’intervista alle persone diverrebbe parte integrante. Verrebbero prodotti dei pacchetti già pronti ad uso delle emittenti televisive per poter far conoscere il territorio.

Particolare suggestione potrebbe rivestire la realizzazione di una serie di documentari realizzati con la tecnica video immersivi a 360° che permetterebbero allo spettatore di sentirsi immerso nell’ambiente. Una voce narrante guiderebbe l’utente a scoprire luoghi, paesaggi e particolari inediti. Ciò potrebbe dare origine ad una app identificativa per far conoscere il Borgo Castello ai turisti e agli stessi abitanti del quartiere.

Si potrebbero studiare delle ricostruzioni storiche, in modo da realizzare una serie di documentari ambientati nelle varie epoche, con personaggi, abiti, ricostruzioni della vita nel Borgo, ma anche le battaglie medievali sotto le mura del Castello e nelle vie del Borgo storico. La diffusione sui numerosi social network, se adeguatamente realizzata, avrebbe indubbiamente l’effetto di rendere attrattivo il Borgo con una sicura ricaduta sull’afflusso turistico e sul tessuto economico e commerciale.

Per massimizzare l'efficacia del progetto, e assicurarne la massima diffusione si prevede la creazione di apposite pagine e profili social con aggiornamenti e contributi costanti.

Un'altra parte del progetto di valorizzazione prevede una serie di corsi di alfabetizzazione ed evoluzione digitali destinati agli operatori economici del Borgo che, attraverso appositi cicli di lezioni, possano imparare a gestire le loro risorse web per rendere più attrattiva la loro attività a beneficio di tutto il tessuto economico del Borgo stesso. Verrebbero realizzati da docenti qualificati dei corsi in cui a una parte dedicata al marketing e alla gestione delle risorse web, si affiancherebbe una parte volta a sviluppare la cultura dell'immagine attraverso la crescita della consapevolezza della stessa immagine. La ricaduta positiva sull'attrattività esercitata dal Borgo è evidente. La durata del corso può essere stimata in 120 ore da realizzarsi in tre anni.

Si stima necessario un rinnovo delle attrezzature tecnologiche: fotocamere, videocamere, obiettivi, luci da ripresa, computer e relativi accessori.

Nell'ottica di interazione con l'ente pubblico, mi rendo disponibile a far accedere e visionare l'ente tutte le tue raccolte e ricerche e a pubblicarle sotto il loro patrocinio.

Il progetto "Borgo Castello, la storia... il futuro" si configura quale evento storico culturale all'interno del periodo che porterà Gorizia ad essere Capitale europea della Cultura 2025 con l'obiettivo di valorizzare, in particolare il borgo. L'oggetto dell'intervento è attualmente l'analisi storica e culturale dell'area storica e di Gorizia attraverso la fotografia, l'immagine e video. Il progetto intende tracciare un ponte tra la storia (ricavata dall'archivio storico di Pierluigi Bumbaca dal 1986) tra la cultura di Gorizia e la digitalizzazione delle immagini. Il progetto prevede anche veri e propri punti d'incontro all'interno del borgo (mostre, sessioni fotografiche, corsi) per evocare gli elementi peculiari della cultura di confine, le uguaglianze e le diversità storiche tra Slovenia ed Italia. L'evento può rientrare senza dubbio nella progettazione più ampia del GO2025. Non di meno il progetto può rientrare in un quadro di eventi più ampio della Linea di Azione A. L'idea innovativa è quella di realizzare alcune pannellature fotografiche (a seconda del budget) stampate sul supporto nella c.d. "carta piantabile" che contengono dei veri e propri "semi" che dopo un determinato tempo, degradandosi, si trasformano in piante.

Possibile attività 1: realizzazione di un evento/mostra fotografica culturale all'interno del Borgo

La strategia generale del progetto prevede la realizzazione di una ricerca di documentazione fotografica, audiovisiva, storica, finalizzata a costruire un archivio delle figure e della storia di Rastello e Borgo Castello oltre che di Gorizia tutta: l'archivio fotografico comprende immagini fotogiornalistiche storiche che sono state realizzate da Pierluigi Bumbaca nel suo ruolo di fotografo per i quotidiani locali e pubblicate sugli stessi. Le immagini più salienti saranno oggetto di una mostra fotografica nel Borgo. A titolo puramente esemplificativo fanno parte dell'archivio le varie fasi della caduta del confine italo-sloveno, dei relativi cambiamenti della città, quali ad esempio la Piazza Transalpina, e volti noti che hanno presenziato a molti eventi: dai Presidenti Mattarella e Pahor in foto recenti, alla visita di Giovanni Paolo II, al premio nobel Dario Fo relatore di *éStoria*. Le immagini potranno essere oggetto di una mostra all'aperto (gigantografie) nelle vie del Borgo o in idonea area del Castello.

Per rendere più attuale la mostra si prevede di integrare la proposta con nuovi e più moderni apporti fotografici e audiovisivi. L'obiettivo è quello di coinvolgere le persone che abitano, vivono e operano nel Borgo che hanno custodito tanti ricordi e che possono essere testimoni, anche con scritti e documenti storici o interviste, della loro vita nel luogo. L'intervista diverrebbe parte integrante di un documentario, anch'esso oggetto di mostra multimediale. Gli stessi video possono essere veicolati tramite il Web per rendere l'evento e la mostra fruibile più facilmente sui social. *Partner: AREA12 Studio associato di giornalisti.*

Possibile attività 2: inclusione nel progetto fotografico del Borgo

Coinvolgendo l'Associazione goriziana "*Diritto di parola Onlus*" saranno realizzati corsi di fotografia per l'inclusione di giovani e donne diversamente abili sia facenti parte dell'associazione che esterni a questa. L'obiettivo è alla fine del corso di realizzare fotografie del Borgo, con un evento finale e mostra permanente o itinerante (dentro Borgo castello) nel quale saranno premiati i ragazzi diversamente abili più promettenti. L'Associazione goriziana coinvolta è sorta nel 2003 per volontà dei genitori, insegnanti e persone sensibili alle tematiche dell'inclusione dei diversamente abili nei vari ambiti di vita, familiare, scolastica e sociale.

Possibile attività 3: corsi alfabetizzazione e approfondimento digitale

Parte integrante del progetto è considerata la crescita culturale digitale degli esercenti che hanno un'attività commerciale o di somministrazione nel borgo. A questo scopo si propongono dei corsi di alfabetizzazione e approfondimento digitale che li metta nelle condizioni di poter promuovere con la necessaria efficacia le loro attività imprenditoriali e le attività che vengono svolte nel borgo. La proposta è di istituire dei corsi con cadenza annuale della durata di 30 ore cad. in cui si affiancherebbero dei docenti esperti nella comunicazione ed esperti nella produzione e gestione dell'immagine da veicolare attraverso il web. *Partner: AREA12 Studio associato di giornalisti.*

MODALITA' DI CO-PROGETTAZIONE E PARTNER DI PROGETTO

- a) Area12 Studio associato di giornalisti
- b) Associazione goriziana "Diritto di parola Onlus"
- c) Comune di Gorizia per la concessione degli spazi espositivi, altri partner saranno individuati in base alle risorse e alle necessità organizzative.