



Ministero dello Sviluppo Economico

DIREZIONE GENERALE PER I SERVIZI DI COMUNICAZIONE ELETTRONICA, DI RADIODIFFUSIONE E
POSTALI

Avviso pubblico per l'acquisizione e il finanziamento di proposte progettuali finalizzate all'impiego della tecnologia 5G nel settore della produzione e della distribuzione di contenuti audiovisivi

Progetti finanziabili tipo A

1. Proponente ONE MORE PICTURES SRL

NOME DEL PROGETTO: The Jackal Meta-Show

COMPOSIZIONE RAGGRUPPAMENTO:

1. One More Pictures srl (*Capofila*)
2. Telecom Italia S.p.A.
3. Rai Cinema spa
4. Media Group srl
5. The Jackal srl
6. Giffoni Innovation Hub srl
7. Comune di Frosinone
8. Twiceout srl
9. Consorzio Meditech Mediterranean Competence Center 4.0 Innovation

COSTO TOTALE DEL PROGETTO: € 1.200.000

QUOTA COFINANZIAMENTO: € 200.000

FINANZIAMENTO RICHIESTO: € 1.000.000

CONTRIBUTO CONCESSO: € 1.000.000

SINTESI DEL PROGETTO

L'obiettivo del progetto è quello di sperimentare soluzioni innovative mirate a dimostrare la capacità di supportare la trasformazione digitale dell'industria creativa e culturale del Paese nel settore dei servizi dei media audiovisivi. In particolare il progetto prevede lo studio e il test, in laboratorio e in campo, di soluzioni con tecnologie basate su 5G Private Network EDGE Computing integrato con il 5G Pubblico con frequenze 700 MHz e 3.7 GHz, distribuito allo scopo di dimostrarne la capacità di supportare il settore della produzione di contenuti audiovisivi e la loro distribuzione e trasmissione, affiancando, laddove possibile, funzionalità ed esperienze innovative. Tale sperimentazione consentirà di valorizzare soluzioni in grado di far fronte ad una nuova

domanda di contenuti di alta qualità, fruibili in modalità innovativa (es. mediante VR) ed interattiva nonché di promuovere nuovi modelli di business e di servizio per operatori di rete, sviluppatori e fornitori di servizi. Il progetto sarà realizzato nelle città di Roma, Frosinone, Latina e Napoli che diventeranno i principali beneficiari delle soluzioni applicative realizzate e sperimentate all'interno del progetto.

Il progetto, che vede ONE MORE PICTURES come società capofila, TIM come partner di telecomunicazione ed i THE JACKAL come parte artistica, prevede anche la realizzazione di una produzione/evento che darà vita sia ad un prodotto audio/video innovativo sia a una diretta streaming a 360° con regia da remoto. Il concept prevede che all'interno di un'ambiente, suddiviso in più spazi attigui, saranno rappresentate situazioni diverse ma in relazione tra loro ed in contemporanea, alle quali parteciperanno oltre ad attori fisici anche attori in telepresenza, attraverso robot gestiti da remoto tramite Visori di Realtà Virtuale. In uno degli spazi sarà adibita anche una lezione in DAD che sarà fruita a distanza in maniera immersiva ed interattiva dagli studenti universitari.

2. Proponente FONDAZIONE SISTEMA TOSCANA

NOME DEL PROGETTO: PRATO phygital – Sinergia creativa per la competitività

COMPOSIZIONE RAGGRUPPAMENTO:

1. Fondazione Sistema Toscana (*Capofila*)
2. Università degli Studi di Firenze
3. Comune di Prato
4. Museo del Tessuto di Prato
5. Marini Industrie SPA
6. PIN srl
7. Immerxive Srl
8. Indiana Production SPA
9. EDI Effetti Digitali Italiani Srl
10. Wind Tre S.p.a.

COSTO TOTALE DEL PROGETTO: € 1.250.000

QUOTA COFINANZIAMENTO: € 250.000

FINANZIAMENTO RICHIESTO: € 1.000.000

CONTRIBUTO CONCESSO: € 1.000.000

SINTESI DEL PROGETTO

Il progetto mira a indagare e approfondire le dinamiche di collaborazione tra il settore dell'audiovisivo e quello del tessile e moda, tramite un progetto pilota che impiega l'infrastruttura tecnologica del 5G come supporto essenziale allo sviluppo di prodotti audiovisivi che - tramite l'utilizzo di tecnologie della produzione video remota e distribuita, la mixed reality, il gaming - hanno lo scopo di valorizzare le reciproche competenze ed il saper fare specifico di ogni settore a vantaggio dell'occupazione giovanile. Punto di partenza del progetto è la digitalizzazione di

materiali tessili ed accessori provenienti dagli archivi museali e d'impresa, per la trasmissione delle conoscenze, la fruizione e l'applicazione del sapere nelle attività quotidiane di progettazione. Tali materiali saranno digitalizzati ed immessi in un processo di produzione di contenuti audiovisivi, multimediali e di realtà virtuale, arricchiti da tecniche di animazione 3D, finalizzati ad essere distribuiti attraverso percorsi di alta formazione in DAD, con e attraverso un prototipo di set tecnologicamente avanzato, attrezzato con tecnologie led per la realtà virtuale e aumentata in real time: il Teatro in Virtual Reality & Real Time. Utilizzando un approccio MEC (multiaccess edge computing), la rete 5G offre l'opportunità di garantire una minore latenza e una più efficace trasmissione di contenuti di alta qualità, mantenendo un'elevata esperienza utente. Con l'ausilio di strumenti e competenze offerti dai partner ed il sostegno di WIND TRE, il progetto intende costruire un modello di produzione congiunta di contenuti volti a valorizzare la relazione tra il settore audiovisivo e il sistema manifatturiero del Made in Italy.

3. Proponente BALICH WONDER STUDIO SRL

NOME DEL PROGETTO: THE GAME CHANGER

COMPOSIZIONE RAGGRUPPAMENTO:

1. BALICH WONDER STUDIO SRL (Capofila)
2. Mkers srl
3. Politecnico di Bari
4. DigithOn srl
5. TIM spa
6. Bitdrome
7. Ministero Politiche Giovanili
8. Liceo Tito Lucrezio Caro (Roma)
9. I.T.I.S. Enrico Mattei (San Donato Milanese – Mi)
10. Comune di Bari – Assessorato alla Trasformazioni Digitale e ai Servizi Civici

COSTO TOTALE DEL PROGETTO: € 3.000.000

QUOTA COFINANZIAMENTO: € 2.000.000

FINANZIAMENTO RICHIESTO: € 1.000.000

CONTRIBUTO CONCESSO: € 1.000.000

SINTESI DEL PROGETTO

The game changer è un format di *onlife gaming* che si basa su una community, un'app/piattaforma e un evento live ricorrente dove gli utenti potranno partecipare attivamente ad un'esperienza di intrattenimento incentrata sulla grammatica del gaming.

Il punteggio è la chiave di *The game changer* ed estende la logica del videogame collegandolo all'esperienza reale. L'attività videoludica di ogni utente diventa così partecipativa, e giocare ai videogame (a prescindere dal titolo) diventa parte di un gioco sociale e di squadra che trova la sua massima espressione durante l'evento live, tappa finale del format. Nell'evento live l'esperienza game changer diventa realtà. La creazione di un ambiente reattivo, iper connesso, rende possibile parametrare le azioni dell'utente facendo in modo che diventino esse stesse punti per la sua squadra e token che potrà spendere durante l'evento. Così facendo, l'intera esperienza degli utenti e le loro

interazioni diventano parte della “partita”, aprendo le porte ad un nuovo modo di concepire l'intrattenimento reale/digitale.

La piattaforma di gioco prevedrà la possibilità di gioco ad una porzione di pubblico che interagirà con i partecipanti live attraverso le azioni del game master o partecipando alle attività come quest della propria squadra.

Lo streaming e la condivisione live di contenuti audiovisivi generati in luoghi diversi - dalla *control room* alle esibizioni dal vivo in location - resi possibili dalla tecnologia 5G, sono parte essenziale dell'evento innovativo ed interattivo.

4. Proponente RAY WAY SPA

NOME DEL PROGETTO: Sperimentazione Rai Way di rete e servizi 5G Broadcast in banda 700 MHz nelle città di Torino e Palermo

COMPOSIZIONE RAGGRUPPAMENTO:

1. RAI WAY Spa (*Capofila*)
2. RAI Spa
3. Centro Ricerche, Innovazione Tecnologica e Sperimentazione RAI (CRITS)
4. Politecnico di Milano
5. Comune di Torino
6. Rohde&Schwarz Italia
7. MainStreaming srl
8. Linkem
9. Impersive srl
10. Kinocar srl
11. La Sicilia Multimedia srl
12. Rete 7 spa

SINTESI DEL PROGETTO

La proposta progettuale si inserisce nel più ampio contesto di un percorso di evoluzione verso reti 5G, nello specifico con funzionalità Broadcast/Multicast (in corso di standardizzazione 3GPP) e tecnologie, applicazioni innovative, come ad esempio il VR360° o le Private Network 5G, che insieme abiliteranno nuovi servizi nel comparto audiovisivo.

Gli obiettivi della proposta sono:

- Sviluppare una serie di use case in linea con quanto richiesto dall'avviso, all'interno dei confini amministrativi delle città di Torino e Palermo, con produzione e distribuzione dei contenuti;
- Adottare una soluzione 5G Broadcast, come previsto dalla Rel.16 3GPP, al fine di dimostrare il vantaggio in termini di efficienza spettrale nell'utilizzo di quest'ultima;
- Utilizzare la tecnologia 5G Private Network all'interno di location nella città di Torino (Officine Grandi Riparazioni – OGR) per la contribuzione di contenuti media prodotti;
- Impiegare un approccio di tipo BNO-centric, in cui verranno utilizzati alcuni siti della infrastruttura HPHT (High Power High Tower) di Rai Way, per la rete di diffusione;
- Presentare casi d'uso in cinque ambiti specifici, adattati alle esigenze del territorio incluso nella sperimentazione;

- Utilizzare lo stato dell'arte di tecnologie emergenti, applicata alla CDN per l'elaborazione dei contenuti media e la successiva distribuzione sul canale broadband; o VR360° per la produzione di video immersivi; o Tecnologia 5G Broadcast (3GPP Rel.16) per la diffusione di contenuti audiovisivi su dispositivi mobili; o Tecnologia Private Network 5G; o CDN Local Edge per la redistribuzione dei contenuti sugli utenti connessi presenti nell'area coperta dalla 5G Private Network; o Introduzione di dispositivi prototipali Qualcomm per la ricezione di contenuti 5G Broadcast; o Tecnologia WiFi 6 per la diffusione finale dei contenuti ai terminali;
-

Progetti finanziabili tipo B

1. Proponente SKY ITALIA SPA

NOME DEL PROGETTO: Immersive Basket Experience

COMPOSIZIONE RAGGRUPPAMENTO:

1. SKY spa
2. FASTWEB spa
3. NVP srl

COSTO TOTALE DEL PROGETTO: € 295.350

QUOTA COFINANZIAMENTO: € 115.350

FINANZIAMENTO RICHIESTO: € 180.000

SINTESI DEL PROGETTO

Le principali tecnologie Immersive tra cui: la Realtà Aumentata (AR), Realtà Mixata (MR), Realtà Virtuale (VR), la video a 360° con risoluzione 4K e 8K, di grafica 360° sincronizzata ai contenuti multimediali e la gestione dei dati in tempo reale sincroni al video puntano a fornire una nuova generazione di esperienza per i consumatori basata su stimoli multisensoriali e la natura stessa delle Tecnologie Immersive, ideale per un settore dinamico come quello dello sport. Gli appassionati di sport non si accontentano più di sedersi e guardare le partite. C'è sempre più richiesta di una esperienza “reale”, raggiungibile attraverso una visione completa a 360° ad altissima risoluzione, ed “aumentata” dove sia possibile navigare attraverso differenti punti/angoli di vista avendo sempre a disposizione le informazioni (statistiche, dati,...) contestuali alla visione di uno specifico momento. Sicuramente questo tipo aggregazione di immagini, metadati e spazi virtuali infiniti possono regalare agli spettatori un nuovo modo di accedere allo sport, un'esperienza di visione intima ed emozionante. L'integrazione delle nuove tecnologie immersive è in grado di rendere disponibili i contenuti e l'esperienza su visori, direttamente sui social, sui dispositivi web o mobili, scegliendo l'angolazione che si desidera guardare. Nel progetto tra le tecnologie immersive è stata scelta la produzione di video a 360°, con risoluzioni 4k e 8k, utilizzando più telecamere ad alta risoluzione posizionate in vari punti chiave di un palazzetto sportivo, come use case di partenza, da applicare alle partite di Basket Euroleague Basketball 22-23. Il Progetto, denominato “Immersive Basket Experience”, prevede che le telecamere siano installate in punti strategici, regalando punti di vista inediti: le telecamere saranno wireless e connesse tra loro ed alla regia tramite una rete 5G 3GPP basata sull'utilizzo di un sistema in modalità 5G SA (Stand Alone) ad onde millimetriche. Questo permetterà di garantire la massima qualità (e quindi la necessaria banda), senza cavi, e con bassissima latenza. Il luogo scelto per l'evento progettuale è il Mediolanum Forum di Milano.

2. Proponente PRODEA GROUP SPA

NOME DEL PROGETTO: DI5CIS

COMPOSIZIONE RAGGRUPPAMENTO:

1. Prodea Group spa
2. Capgemini Italia spa
3. CNR-ITD
4. Hypex srl
5. Vodafone Italia spa

COSTO TOTALE DEL PROGETTO: € 237.000

QUOTA COFINANZIAMENTO: € 71.100

FINANZIAMENTO RICHIESTO: € 165.900

SINTESI DEL PROGETTO

DI5CIS è un progetto sperimentale di produzione e somministrazione di contenuti audiovisivi innovativi basati su modalità esperienziali avanzate, articolate in cortometraggi video-interattivi fruibili attraverso una Web Platform. L'idea alla base del progetto è quella di esplorare l'impatto del 5G sulla fruizione in mobilità di contenuti altamente sofisticati, creati attraverso un nuovo standard di produzione che coinvolge elementi innovativi, sia tecnici che metodologici. Il processo di creazione dei contenuti audiovisivi sarà testato attraverso la sua applicazione a specifici ambiti di utilizzo: per il progetto DI5CIS sono stati scelti l'education e l'entertainment, dei quali saranno sviluppate distinte esperienze interattive gamificate, integrate da pattern di interazione avveniristici. DI5CIS persegue l'obiettivo generale di indagare ed evidenziare, in maniera numerica e misurabile, gli impatti sul settore audiovisivo, sfruttando i due casi d'uso come leva per attestare l'entità di tale impatto sulla fruizione di contenuti audiovisivi di altissima sofisticazione. DI5CIS propone una metodologia per la produzione di contenuti audiovisivi di edutainment basata su pattern di interazione pionieristici coperti da brevetto industriale, integrata da moduli di machine learning e in grado di permettere la cooperazione interattiva in tempo reale all'interno dell'esperienza tra più utenti. Il motore dell'esperienza didattica gamificata è costituito dall'algoritmo di Interactive Reality coperto da brevetto internazionale di processo e metodo dal titolo "Metodo per la creazione di contenuti audio-video interattivi, sistema elettronico per l'attuazione del metodo e terminale di utente per l'utilizzo del metodo", che permette di creare video interattivi, in cui l'utente può intervenire in modo controllato sulla linea temporale e del frame rate del video, cambiando la composizione di singoli video o di intere sequenze di video e, dunque, l'evoluzione narrativa dell'esperienza. Ciò rende possibile il controllo personalizzato di un contenuto in esecuzione apparentemente imm modificabile come quello di un movie con attori reali.

3. Proponente DIGITAL ATOM SRL

NOME DEL PROGETTO: MetaSeaTM

COMPOSIZIONE RAGGRUPPAMENTO:

1. Digital Atom SRL
2. TIM #Wcap Accelerator
3. Università degli Studi di Catania
4. ADVANCED MICRO DEVICES (AMD)
5. EPIC GAMES
6. LEGA NAVALE ITALIANA (L.N.I.)
7. BAXENERGY ITALIA SRL

COSTO TOTALE DEL PROGETTO: € 250.000**QUOTA COFINANZIAMENTO: € 50.000****FINANZIAMENTO RICHIESTO: € 200.000****SINTESI DEL PROGETTO**

Il progetto MetaSea consiste nella riproduzione di un museo marino virtuale contenente interazioni ed informazioni sull'ecosistema marino, utilizzando strumenti ed attrezzature altamente tecnologici e sofisticati, quali visori che consentano la fruizione dei contenuti immersivi in realtà virtuale, oltre agli innovativi dispositivi informatici per la realizzazione di questo tipo di contenuti, come software di modellazione, renderizzazione, macchine fotografiche e videocamere impermeabili con una massima risoluzione, in grado di catturare incredibili immagini a 360°.

Frutto di contributi accademici e di esperti, legati alla valorizzazione dei musei marini, il progetto mira alla realizzazione dei seguenti obiettivi: realizzazione di un portale web per la fruizione del Museo Virtuale dell'Archeologia Subacquea e degli Organismi Marini, dove sono illustrati attraverso immagini/schede e ricostruzioni 3D i reperti di provenienza subacquea presenti nei Musei, realizzazione di un sistema di esplorazione virtuale e ricostruzione dei siti archeologici sommersi coinvolti nel progetto, realizzazione di una rete di nodi sensori sottomarini innovativi, dispiegabili in modo flessibile per il monitoraggio ambientale, funzionale alla verifica dello stato di conservazione dei siti, e alla localizzazione dei subacquei, il tutto finalizzato alla definizione di best practices per promuovere la conoscenza e il tessuto dell'archeologia subacquea, sviluppare percorsi di visita sia reali che virtuali in ambienti sommersi e subacquei, promuovere il turismo archeologico subacqueo implementandone le esperienze sensoriali, monitorare e proteggere i siti subacquei. Sarà possibile effettuare immersioni e riprese nel fondale marino nelle acque antistanti di Aci Trezza e Capo Mulini (zona B), area marina protetta e fondale. Il progetto potrà operare anche su altre aree oltre a quella sopra citata, come il Parco Marino delle Egadi e, di concerto con la Soprintendenza del Mare della Regione Siciliana.

4. Proponente STUDIO ANTANI**NOME DEL PROGETTO: RECUT****COMPOSIZIONE RAGGRUPPAMENTO:**

1. Studio Antani di Luca Gaetano Acito
2. Applica srl
3. Ass. Culturale Basilicata Creativa c/o Università degli studi della Basilicata – Matera
4. Istituto di Istruzione Superiore “Duni - Levi” – Matera
5. Consorzio MedITech – Mediterranean Competence Centre 4 Innovation
6. Casa delle Tecnologie Emergenti - Matera

COSTO TOTALE DEL PROGETTO: € 146.200

QUOTA COFINANZIAMENTO: € 29.240

FINANZIAMENTO RICHIESTO: € 116.960

SINTESI DEL PROGETTO

Il progetto propone la progettazione, realizzazione e sperimentazione di una piattaforma Web e Mobile per la produzione, fruizione, utilizzo e condivisione di contenuti audiovisivi interattivi di alta qualità. Il presente progetto, denominato “RECUT”, intende definire un percorso per coniugare correttamente soluzioni tecnologiche innovative con la crescente esigenza di poter generare e manipolare da remoto ed in tempo reale contenuti audiovisivi senza compromettere la qualità della produzione e della fruizione multimediale. In particolare il progetto si pone i seguenti obiettivi:

- consentire la manipolazione, il remix e in generale l’interazione con contenuti audiovisivi direttamente on line grazie all’impiego della tecnologia 5G. La piattaforma sarà Cloud native per sfruttare al meglio le caratteristiche del 5G che è progettato ad hoc per esaltare le applicazioni Cloud. Grazie a tutto ciò le operazioni effettuate dagli utenti saranno immediatamente propagate al network. In particolare, una sessione di Recut potrà essere condivisa in tempo reale con altri utenti in live. In qualsiasi momento sarà possibile accedere da remoto ai contenuti audiovisivi e utilizzare le funzioni di remix e mash up interagendo con lo schermo del tablet/smartphone. La cultura del remix e del mash up diventa accessibile a tutti in maniera immediata senza barriere di alcun tipo;
- consentire la manipolazione e la rielaborazione dei contenuti audiovisivi in maniera controllata e tracciata tramite l’impiego di tecnologia blockchain. Più in dettaglio il progetto RECUT intende impiegare i “Non-Fungible Token” (NFT) per la tutela della proprietà intellettuale on line. Tale sistema garantisce l’identificazione univoca e sicura di un prodotto digitale creato su Internet;
- promuovere la condivisione di contenuti e la collaborazione tra utenti, contributors e creators per la produzione creativa multimediale. RECUT crea una community online che mette in contatto utenti e creativi da tutto il mondo e promuove di fatto la collaborazione e la coproduzione mixando non solo i contenuti ma anche culture, competenze ed esperienze differenti. Grazie alla bassissima latenza della rete 5G, la piattaforma RECUT consentirà di rendere istantanee le interazioni tra utenti lontani abbattendo virtualmente anche la distanza geografica. Al contempo l’altissima ampiezza di banda consentirà una gestione semplificata dell’invio e ricezione di flussi video in alta qualità rendendo possibili servizi fino ad oggi impensabili con altri servizi di rete.

5. Proponente MISTER SMART INNOVATION SCRL

NOME DEL PROGETTO: Digital CorNeR

COMPOSIZIONE RAGGRUPPAMENTO:

1. MISTER SMART INNOVATION srl - Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR) Area Territoriale della Ricerca di Bologna (Capofila)
2. PROAMBIENTE srl
3. Fondazione Pavarotti

COSTO TOTALE DEL PROGETTO: € 300.000

QUOTA COFINANZIAMENTO: € 100.000

FINANZIAMENTO RICHIESTO: € 200.000

SINTESI DEL PROGETTO

Il progetto Digital CorNeR vuole stimolare e valorizzare la ricerca, lo sviluppo e la sperimentazione di soluzioni innovative di comunicazione e intrattenimento attraverso l'utilizzo di tecnologie emergenti, affiancate al 5G. L'obiettivo del progetto è, quindi, di sfruttare la tecnologia 5G per realizzare contenuti immersivi di altissima qualità, fruibili in realtà aumentata, virtuale e interattiva nell'ambito della produzione video remota di eventi live.

Il progetto vede la collaborazione dei soggetti del Tecnopolo Bologna CNR – MISTER, CNR e Proambiente – tutti ubicati all'interno dell'Area della Ricerca CNR di Bologna e che mettono a disposizione il proprio know how tecnologico e le strutture del Centro Congressi del CNR di Bologna. Qui sono già disponibili spazi da attrezzare con tecnologie immersive che permettono la produzione di contenuti multimediali immersivi ed interattivi che trovano la loro valorizzazione solamente con tecnologie 5G. Digital CorNeR, attraverso la collaborazione dei soggetti del raggruppamento, di MPDA - con Creative Hub - e Fondazione Luciano Pavarotti, avrà come oggetto la realizzazione di contenuti immersivi che, sfruttando le alte prestazioni delle reti 5G in termini di banda e latenza, saranno testati nel corso di eventi musicali, educativi, turistico-ricreativi. Per raggiungere questo risultato sarà necessario prevedere il potenziamento digitale del centro Congressi della sede di Bologna presso l'Area Territoriale della Ricerca ubicata in via Gobetti 101, con la creazione di una sala regia che, integrando la tecnologia 5G produrrà contenuti fruibili con le nuove interfacce uomo-macchina (es. realtà aumentata, virtuale, immersiva e interattiva, riconoscimento vocale, "green screen", interfacce tattili, etc.). Questa infrastruttura verrà integrata con due laboratori dedicati, messi a disposizione da parte del CNR per le finalità del progetto. Il primo laboratorio, denominato "spazio SED – Sala Eventi Digitali" avrà lo scopo di sviluppare contenuti sperimentali, immersivi basati su realtà aumentata, virtuale, immersiva e interattiva. Il laboratorio potrà essere utilizzato come area di registrazione e/o fruizione di contenuti multimediali, nonché per il broadcasting/podcasting di contenuti tecnologici e di innovazione. Il secondo laboratorio denominato "(Laboratorio 5G-TUR)" avrà l'obiettivo di testare la piena fruibilità e interattività di augmented e virtual reality dai dispositivi mobili 5G. Questo spazio sarà quindi dedicato alla creazione di contenuti di realtà aumentata (AR) e virtuale (RV) e ai test della loro funzionalità e fruibilità su reti 5G, in particolare rivolti al settore turistico-ricreativo. Il progetto si inserisce in una più generale progettualità intesa a creare una moderna infrastruttura, unica nel suo genere nella Regione Emilia-Romagna, aperta al territorio e alla comunità, per il confronto e la condivisione di idee, tecnologie e opportunità e creazione di contenuti innovativi di comunicazione e intrattenimento.

6. Proponente FONOPRINT SRL

NOME DEL PROGETTO: Fonoprint 5G

COMPOSIZIONE RAGGRUPPAMENTO:

1. Fonoprint srl
2. Darsena del Sale srl
3. Theatrica srl
4. Regione Emilia-Romagna, Assessorato alla Cultura,
5. Centro di Promozione teatrale e musicale La Soffitta Dipartimento delle Arti, Università di Bologna
6. Clust-ER Create
7. Istituto di Istruzione Superiore Aldini Valeriani di Bologna
8. NEP Italy
9. Studio Sound Service

COSTO TOTALE DEL PROGETTO: € 225.200

QUOTA COFINANZIAMENTO: € 45.200

FINANZIAMENTO RICHIESTO: € 180.000

SINTESI DEL PROGETTO

Il progetto “Fonoprint 5G” prevede la sperimentazione di un sistema evoluto di produzione di contenuti audio-video su situazioni pilota articolate in luoghi remoti e basate su un’idea di spettacolo dal vivo che utilizza un nuovo linguaggio artistico grazie alla tecnologia 5G. L’obiettivo del progetto consiste nella sincronizzazione in una regia audio-video di contenuti provenienti da un luogo remoto (Cervia – RA) e nella produzione audio-video per far sì che la percezione del luogo di un evento faccia parte integrante del contenuto stesso dell’evento, grazie in particolare all’alta definizione del suono della performance, prodotto in Dolby Atmos. Musica e suoni hanno, infatti, un ruolo decisivo nella narrazione, trasmettono emozioni, forniscono ritmo e movimento alle azioni, creano collegamenti tra le scene e favoriscono l’esperienza immersiva nella fruizione del prodotto finale da parte dell’utente. L’evento dimostrativo del progetto consisterà in un concerto Live di musica classica eseguita presso Darsena del Sale a Cervia (RA), prodotta remotamente presso gli studi Fonoprint a Bologna e fruita dal pubblico -con proiezione dell’evento video e audio immersivo Atmos - al Teatro Celebrazioni di Bologna. Tutto in tempo reale con tempi di latenza minimi con un feedback audio e video del pubblico in tempo reale verso i musicisti a Cervia.

7. Proponente Q ACCADEMY SRL

NOME DEL PROGETTO: S.AT.URN.A.L.IA Sistema per l’ATtivazione URbaNa Artistica Libera e Interattiva

COMPOSIZIONE RAGGRUPPAMENTO:

1. Q Academy srl
2. Interact srl
3. Iter-Research
4. Assessorato alla Cultura di Roma Capitale
5. ANICA
6. Azienda Speciale Palaexpo
7. Associazione TEATRO DI
8. MEET è il centro internazionale di Cultura Digitale fondato da Meet the Media Guru con il supporto di Fondazione Cariplo
9. MUSEO NAZIONALE DEL CINEMA di Torino
10. PALOMBI Editori
11. Associazione Adriana Borriello DA.RE. dance research
12. PAV
13. DIGILAB
14. SAE Institute
15. DISPOC Dipartimento Scienze Sociali, Politiche e Cognitive della Università di Siena

COSTO TOTALE DEL PROGETTO: € 205.300

QUOTA COFINANZIAMENTO: € 41.060

FINANZIAMENTO RICHIESTO: € 164.240

SINTESI DEL PROGETTO

S.AT.URN.A.L.IA è un progetto tecno-artistico che coniuga le caratteristiche della trasmissione video ed audio 5G con eventi artistico-culturali. Letture, azioni sceniche, narrazioni e anche elaborazioni in computer grafica nella forma del Virtual Set prendono vita in diversi luoghi e la aggregazione dinamica e creativa di queste fonti ha lo scopo di creare una efficace e vibrante esperienza per tutto il pubblico. Differenti streams audiovisivi vengono strutturati creativamente per potenziare le semantiche interne ad ognuno di essi. Il progetto, dunque, propone un ecosistema video UHD 5G che si dispiega nel contesto di un evento storico, quello dei SATURNALIA in quattro location culturali romane nella disponibilità del Comune di Roma (Palazzo delle Esposizioni, Teatro di Villa Torlonia, Ex Mattatoio Testaccio e Biblioteca Arcipelago Auditorium) che andranno in scena, per circa otto ore: catene di micro-eventi, azioni sceniche teatrali e di danza, interventi musicali, performance, narrazioni storiche ed artistiche. Un affresco che rievoca i SATURNALIA, il ciclo di festività della religione romana, dedicate all'insediamento nel tempio del titano Saturno e alla mitica età dell'oro, in una chiave contemporanea, ma al tempo stesso fedele allo spirito della festa per eccellenza del mondo romano. L'insieme di eventi coinvolgerà ed attiverà parte delle forze culturali della città (musicisti, attori, danzatori e storytellers dell'arte e della storia), le cui performance e i cui interventi saranno trasmessi live da una rete di operatori video, muniti di Encoder5G e "saranno affiancati" anche dagli smartphone del pubblico ad alcuni dei quali sarà dato accesso al Private Network per poter collaborare alla sperimentazione.

8. Proponente INSONNIA TEAM DI FARACE MARCO & C. S.A.S.

NOME DEL PROGETTO: Teatro Oculus

COMPOSIZIONE RAGGRUPPAMENTO:

1. INSONNIA TEAM DI FARACE MARCO & C. S.A.S.
2. TEATRI ASSOCIATI DI NAPOLI SRL
3. LABORATORIO STUDIUMLAB, DEL DIPARTIMENTO DI STUDI UMANISTICI DELL'UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TORINO DIPARTIMENTO DI STUDI UMANISTICI.
4. Accademia di Belle Arti di Napoli
5. Politecnico di Torino

Partner di progetto a titolo gratuito
TEATRO AUGUSTEO SRL
DITTA CACCAVALE CLAUDIA
DW CONSULTING DI VALERIO GANDOLFI

COSTO TOTALE DEL PROGETTO: € 250.000

QUOTA COFINANZIAMENTO: € 80.000

FINANZIAMENTO RICHIESTO: € 170.000

SINTESI DEL PROGETTO

Quello che si intende realizzare è un esperimento di ideazione, progettazione e realizzazione di un frammento di teatro all'interno di un ambiente misto reale e digitale fruibile in diretta streaming, grazie all'ausilio della tecnologia 5G, da spettatori siti in qualunque parte del mondo dotati del proprio visore di realtà virtuale. L'obiettivo è quello di esplorare e definire un nuovo modo di produrre e fruire il teatro multimediale dal vivo attraverso un'esperienza immersiva ed interattiva. Questo esperimento farà da pioniere ad un linguaggio teatrale innovativo in cui sarà possibile - solo grazie al 5G - allestire una performance live da qualunque parte del mondo e renderla disponibile in contemporanea con altri spettatori che spesso si collocano in luoghi diversi. Ruolo fondamentale lo avrà il regista che potrà scegliere il punto esatto da cui, di momento in momento, lo spettatore assisterà alla performance. L'occhio dello spettatore non sarà più lontano dal palcoscenico, non dovrà strizzarsi per scorgere le movenze di chi lo calca ma riuscirà a seguire nel dettaglio e da angolature differenti ogni movimento. Non assisterà solamente ma diverrà realmente partecipe, beneficiando di un risultato molto più realistico di quanto la realtà stessa possa assicurare. Ciò che si ottiene è la trasformazione dell'opera teatrale da "oggetto materiale" a "processo di relazioni". Lo spettatore non è più un destinatario passivo ma un co-creatore, attraverso un processo relazionale il cui esito non è mai completamente predeterminato dall'artista.
