

“A CITY IN MIND. I SENSI DELLA CITTÀ”

GUIDA ALLA CREAZIONE DEL PROGETTO

IL CONTESTO

A MIND Milano Innovation District, l'area che ha ospitato Expo Milano 2015, si sta configurando un modello di città del futuro: un luogo in grado di rispondere ai bisogni in evoluzione degli esseri umani; dove vivere e lavorare bene, grazie alle innovazioni sociali, ambientali, economiche, scientifiche e tecnologiche; dove imparare, ma anche ispirare modelli di collaborazione utili alla creazione di un mondo più inclusivo e sostenibile. La città del futuro vuole condividere i principi, valori e obiettivi dell'Agenda 2030, approvata da tutti i paesi delle Nazioni Unite nel 2015 per creare un nuovo modello di sviluppo sostenibile.

Per raggiungere questo obiettivo è fondamentale che le persone, in particolare le nuove generazioni, diventino agenti attivi per il cambiamento. MIND è un luogo che sta diventando un laboratorio perfetto per stimolare la creatività e la disponibilità dei ragazzi e ragazze ad essere cittadini attivi in un progetto di città del futuro concreto e vicino. Informazioni su MIND: <http://www.mindmilano.it/>

IL CONCORSO “A CITY IN MIND”

Il Concorso intende favorire, tra gli studenti delle scuole elementari e medie della Regione Lombardia, la realizzazione di elaborati creativi con mezzi e linguaggi differenti per:

- Promuovere tra le nuove generazioni la cultura dello sviluppo sostenibile e stili di vita in grado di migliorare e proteggere l'ambiente, la salute e il benessere di tutta la comunità;
- Stimolare tra le classi e i ragazzi l'interesse e la conoscenza del progetto di città che sta nascendo in MIND per individuare future opportunità formative, professionali e di impegno civico;
- Immaginare in MIND una città del futuro innovativa e all'avanguardia ma rispettosa degli obiettivi di sviluppo sostenibile grazie alla partecipazione attiva e consapevole di imprese, istituzioni e cittadini.

EDIZIONE 2024: “A CITY IN MIND. I SENSI DELLA CITTÀ”

La città del futuro: una prospettiva sensoriale

La sensorialità è una caratteristica intrinseca di ogni essere vivente, fondamentale per l'interazione con l'ambiente circostante. **Mettere al centro dell'ideazione e della trasformazione delle nostre città una prospettiva multisensoriale può contribuire a rendere gli ecosistemi urbani e territoriali più intelligenti, accessibili, verdi, connessi, coesi e sociali.** Potranno inoltre offrire un'esperienza multisensoriale unica per i suoi abitanti con impatto positivo sulla creatività, le emozioni, il benessere psico-fisico.

Questa riflessione sulla sensorialità può fornire spunti per stimolare la creatività dei giovani progettisti che parteciperanno alla call.

Un APPROCCIO MULTISENSORIALE infatti può dare un valore aggiunto e avere un impatto positivo per tutti, sia in termini di accessibilità per le persone fragili o con limitazioni sensoriali, ma non solo:

- può rendere più efficienti, inclusivi e accessibili gli spazi, la natura, i servizi e tutte le attività che ci riguardano;
- può rendere più accessibili le conoscenze scientifiche e tecnologiche, la formazione e l'informazione, l'arte e la cultura;
- può aiutare le persone più fragili, dai bambini agli anziani, a persone con alcune disabilità o patologie;
- può stimolare la creatività dai piccoli ai grandi;
- può generare benessere psico-fisico;
- può aiutare a creare nuovi legami e relazioni nel rispetto delle diversità e delle differenze;

- può favorire reazioni emotive positive e divertenti che facilitano l'attivazione e il coinvolgimento delle persone su temi di interesse per le comunità e il bene comune;
- può aiutarci a cambiare punto di vista!

La sensorialità deve diventare un elemento centrale nella progettazione della città del futuro. Non si tratta solo di offrire un luogo bello e armonioso con l'ambiente e la natura, ma accessibile e arricchente per tutti, andando oltre i bisogni e gli aspetti puramente funzionali. Come? Mettendo al centro della vita e l'esperienza nelle nostre città i sensi - dalla vista al tatto, dall'udito al gusto e all'olfatto - e il punto di vista di coloro che non hanno accesso a tutti i sensi.

I SENSI IN TUTTE LE DIMENSIONI DELLA CITTA', FISICHE E IMMATERIALI: dall'urbanistica al verde alla mobilità; dalla cultura alla scuola; dal mondo del lavoro a quello della ricerca scientifica e tecnologica; dall'energia e il food all'uso delle risorse naturali; dallo sport al tempo libero e all'attivazione delle persone per migliorare il mondo.

INPUT DI PROGETTAZIONE PER "A CITY IN MIND. I SENSI DELLA CITTÀ"

Per i nostri giovani progettisti e progettiste, suggeriamo una tabella che può aiutare nello sviluppo creativo dell'elaborato, tenendo conto di diversi aspetti quali i 17 obiettivi dell'agenda 2030 e la sensorialità. Qui una guida al brainstorming:

- Titolo del progetto
- Quale obiettivo dell'agenda 2030 il nostro progetto contribuisce a promuovere o a raggiungere?
- Quale o quali sensi riesco a coinvolgere per raggiungere meglio gli obiettivi del progetto?
- Quali sono le tecnologie, gli strumenti e le attività che servono per il nostro progetto?
- Quale impatto e ricaduta positiva immaginiamo di avere sul territorio, sulla comunità o su alcune persone fragili in particolare?
- Quale/quali format proporremo per raccontare il nostro progetto?

TITOLO	AGENDA 2030	ESPERIENZA SENSORIALE	SVILUPPO	FORMAT	RICADUTE
Titolo e descrizione	Quale o quali obiettivi vuoi promuovere o raggiungere?	Un approccio "sensoriale" può essere di stimolo alla creatività, creare benessere psico-fisico; rendere i luoghi e i servizi più accessibili e inclusivi; migliorare la vita delle persone fragili... Quale senso o sensi vorresti coinvolgere o implementare?	Quali tecnologie, strumenti e attività propone il nostro progetto?	Quale/quali format ti permettono o di esprimere al meglio il concept e le idee che vuoi realizzare?	Quale sarà l'impatto del tuo progetto sulle persone, comunità, territorio, quartiere, persone con specifiche fragilità?

BUONE PRATICHE E SPUNTI DA TUTTA EUROPA

In alcune città Europee esistono già delle buone pratiche che coinvolgono i sensi per donare alla comunità un'esperienza collettiva senza diseguglianze. Ne riportiamo alcune con l'intento di stimolare la creatività verso un'ottica inclusiva.

AUDIODESCRIZIONI

In luoghi dedicati alla cultura sono già in vigore o in fase di elaborazione le Audiodescrizioni. Queste sono una tecnica utilizzata nei musei e nei teatri per fornire una descrizione dettagliata delle opere d'arte o delle scene teatrali per le persone ipovedenti. Questo permette loro di comprendere meglio ciò che viene mostrato in scena o nella stanza per dare delle definizioni più dettagliate per un coinvolgimento emotivo pieno.

VISITE TATTILI

Alcuni musei offrono visite guidate tattili, durante le quali i visitatori possono toccare e sentire gli oggetti o le opere d'arte per avere una comprensione più completa. Questa pratica consente alle persone ipovedenti di interagire con il patrimonio culturale in modo diverso.

SOTTOTITOLI E INTERPRETI LIS

In occasione di concerti, spettacoli teatrali o installazioni audiovisive vengono spesso utilizzati i sottotitoli, che consente alle persone ipovedenti di seguire il dialogo. Allo stesso modo la presenza di interpreti LIS - lingua italiana dei segni- durante eventi o spettacoli, rende l'esperienza più accessibile per le persone sorde.

CONCERTI LIVE CON AUSILIO DI STRUMENTI VIBRANTI

Alcuni luoghi culturali offrono applicazioni mobili o dispositivi speciali che consentono alle persone ipovedenti o ipovedenti di avere un'esperienza più coinvolgente. Ad esempio, alcuni concerti utilizzano palloncini vibranti da appoggiare al petto o pedane vibranti che permettono alle persone ipovedenti di percepire le vibrazioni della musica.

GUIDE E PERCORSI TURISTICI SENSORIALI

Agenzie turistiche che propongono proposte mirate e adatte a persone sorde, ipovedenti o con problemi di mobilità. Percorsi turistici per conoscere alcune città e la loro storia attraverso gli odori. Percorsi naturalistici e giardini sensoriali per stimolare sensi ed emozioni.

UN ALTRO MODO DI RACCONTARE LA STORIA

Odeuropa è un progetto europeo che racconterà quattro secoli del Vecchio Continente attraverso gli odori. Sono coinvolte 7 prestigiose istituzioni accademiche tra le quali la Fondazione Bruno Kessler di Trento e una schiera di scienziati, storici, intellettuali, ma anche informatici e chimici per studiare come sono cambiati gli odori delle città e come questi ne riflettano le mutazioni sociali ed economiche.

INTERFACCIA DIGITALE MULTISENSORIALE

La Cooperativa Detto Fatto ha sviluppato un'interfaccia digitale multisensoriale che consente l'accesso alle opere d'arte secondo differenti modalità e coinvolgimento dei sensi. Percorsi di visita all'interno dei Musei o in altri luoghi della città/comunità destinati alle persone più fragili della comunità a partire dal tema – più che mai attuale – della salute mentale.

SENSI E TECNOLOGIA

Interagiamo con la tecnologia tutti i giorni, ma quasi interamente con gli occhi e le orecchie. Il progetto SenseX, finanziato dall'UE, ha svelato un nuovo approccio alla progettazione di esperienze multisensoriali che offre ai cittadini una tecnologia in grado di integrare tutti i loro sensi. Marianna Obrist, docente di interfacce multisensoriali presso lo University College di Londra (UCL): «Il tatto, il gusto e l'olfatto influenzano notevolmente la salute, la sicurezza, il tempo libero, il lavoro e il nostro benessere generale.

Pertanto, se integrate nelle tecnologie interattive in modo intuitivo, le esperienze multisensoriali possono aprire le porte a opportunità di realizzare prodotti, tecnologie e servizi completamente nuovi.»

IL VOSTRO PROGETTO... LA PROSSIMA BEST PRACTICE!

FORMAT E SPECIFICHE TECNICHE PER LO SVILUPPO DEL PROGETTO

Categorie espressive e formati degli elaborati

Alle classi partecipanti chiediamo di ideare progetti, luoghi, giochi, eventi, campagne di comunicazione e di sensibilizzazione, tecnologie o altri strumenti volti a promuovere e garantire la salute e il benessere fisico e psicologico tra i cittadini di tutte le età e a migliorare l'ambiente naturale nelle nostre città.

Nella produzione degli elaborati le classi possono scegliere UNA DELLE SEGUENTI CATEGORIE ESPRESSIVE:

- multimediale (a titolo esemplificativo: video, podcast, presentazione di slides, canzoni, musica);
- letteraria (a titolo esemplificativo: racconto, saggio breve, poesia, articolo giornalistico, lettera);
- grafico/artistica (a titolo esemplificativo: poster, grafiche, foto con didascalia, fumetti, dipinti, giochi);
- prototipi (a titolo esemplificativo: modellini 3D tipo plastici e maquette in cartone o altro materiale a scelta), rendering digitali.
- engagement – coinvolgimento (a titolo esemplificativo: eventi, feste, campagne social, campagne pubblicitarie).

Gli elaborati devono rispettare le seguenti CARATTERISTICHE TECNICHE:

- **VIDEO**

Formato Mp4.

Durata max. 120 secondi

Inquadratura orizzontale (dimensioni minimo 1280x720px – massimo 1920x280px)

Massimo 6 video per ogni progetto presentato.

- **PODCAST**

Massimo 3 podcast per ogni progetto presentato. Durata max 10 minuti l'uno.

Consigliato supporto grafico all'audio (immagini, Power Point, PDF) (documenti orizzontali. Immagini dimensioni minimo 1280x720px – massimo 1920x280px – 72dpi. Per documenti Power Point allegare anche font; utilizzare il formato 16:9; se i documenti Power Point contengono video o collegamenti a video Youtube allegateli insieme al progetto)

- **GRAFICO/ARTISTICO**

Formato originale cartaceo che possa essere fotografato e trasmesso digitalmente (JPEG o PNG o GIF o TFF; max. 15 MB; includere foto orizzontali);

Formato digitale: Jpeg, Png, Tiff – dimensioni: minimo 1280x720px – massimo 1920x280px – Max 15Mb – foto orizzontali.

- **TESTO LETTERARIO**

Fino a 15.000 battute spazi inclusi, formato Word o PDF.

Consigliamo di corredare il testo con immagini o disegni preferibilmente in formato orizzontale
Evidenziare alcune "frasi chiave"

- **PROTOTIPO**

Modellini 3D realizzati con qualsiasi tecnica o materiale. Le dimensioni sono libere ma nella piattaforma del Concorso dovranno essere caricate delle immagini o video di qualità che rappresentino bene il progetto.

Rendering (JPEG o PNG o GIF o TFF. max. 15 MB).

Documenti orizzontali. Immagini dimensioni: minimo 1280x720px – massimo 1920x280px – 72dpi.

Formato Jpeg, Png, Tiff – max 15Mb

- **PRESENTAZIONI IN POWER POINT O ALTRI FORMATI**

Per documenti Power Point allegare anche font, se i documenti Power Point contengono video o collegamenti a video Youtube allegateli insieme al progetto. Formato Power Point preferibilmente 16:9

NOVITÀ: indipendentemente dal/dai format usati per sviluppare l'idea o proposta, materiali che saranno visionati dalla giuria, dovranno essere caricate almeno 3 immagini jpg rappresentative del progetto e un video di massimo 2 minuti che presenti in breve il progetto e che sarà utilizzato durante l'evento di premiazione. Caratteristiche del video-abstract di 2 minuti:

- Girato in 16:9 (orizzontale) risoluzione 1280x720
- No slide o slideshow di immagini
- Deve rappresentare il progetto in breve: possono essere filmati i bambini mentre lavorano sull'elaborato (mettendo in luce quindi il processo); mentre lo raccontano; può essere un estratto di un video più lungo che viene presentato come output.

***IL REGOLAMENTO COMPLETO DEL CONCORSO E IL LINK ALLA PIATTFFORMA IN CUI SARANNO CARICATI
GLI ELABORATI SARANNO A BREVE DISPONIBILI SUL SITO DI FONDAZIONE TRIULZA***

Informazioni sul Concorso:

comunicazione@fondazionetriulza.org, news@fondazionetriulza.org

<https://fondazionetriulza.org/>