

# “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](mailto:comunicazione@fondazionetriulza.org), [news@fondazionetriulza.org](mailto:news@fondazionetriulza.org)**

**<https://fondazionetriulza.org/>**