

25 marzo 2021

I 28 PROGETTI AMMESSI A CONTRIBUTO (PRIMO STRALCIO)

1. Il Cilindro - Teatro San Raffaele (Roma)
Digitalizzazione spettacolo: il progetto prevede la predisposizione di una piattaforma digitale e l'investimento per social media e digital marketing finalizzati al miglioramento della fruizione, l'aumento delle vendite e il mantenimento della clientela (anche del settore scolastico) fidelizzati in 30 anni di attività
2. Music Village srl - Forum Music Village (Roma)
MV Live on the Web: il progetto nasce dall'esigenza di innovare attraverso la dotazione infrastrutturale hardware/software, la fruizione dello spettacolo dal vivo adeguandola alle più avanzate tecniche di ripresa video e all'ottimizzazione della logistica in ingresso/uscita dal teatro per la totale digitalizzazione del processo senza ausilio di personale.
3. Teatrimolisani Società Cooperativa Sociale (Roma)
Triple S, Safety Security Service: il progetto prevede la predisposizione di un sistema digitale integrato in grado di migliorare l'organizzazione, la sicurezza e la gestione degli spettacoli dal vivo con l'utilizzo di piattaforme online che riducano prima dell'evento la presenza fisica e rendano consapevole il partecipante di tutto il percorso di fruizione dello spettacolo.
4. Associazione culturale Margine Operativo (Roma)
Digital Crossings: il progetto si pone l'obiettivo di espandere le possibilità di fruizione dello spettacolo dal vivo attraverso la realizzazione di una Piazza Virtuale. Una piattaforma web crossmediale con un canale televisivo e una web tv, uno spazio virtuale e interattivo e un archivio digitale crossmediale.
5. Teatro Olimpico spa (Roma)
Sicurezza digitale: il progetto prevede l'ammodernamento e la digitalizzazione dell'attuale sistema anti-intrusione analogico che consentirà di migliorare la sicurezza del teatro con impianti integrati di ultima generazione.
6. Compagnia Mauri Sturno srl (Roma)
Smart and emotional show: il progetto intende introdurre una progressiva "digitalizzazione scenografica" all'interno degli spettacoli, in particolare per la parte audio, attraverso l'acquisto di tecnologie per la diffusione del suono in alta definizione in ogni angolo delle sale teatrali anche nei settori più periferici.
7. Progetto Goldstein Cultura - Teatro dell'Orologio (Roma)
Arcade: dispositivo di produzione teatrale in ambiente digitale nato dall'incontro tra il gaming, il teatro d'arte popolare urbano e le esperienze immersive: un attore,

equipaggiato con un sistema di camere, trasporta gli utenti/spettatori connessi alla piattaforma in un viaggio urbano, mettendoli di fronte a scelte e decisioni.

8. Ruotalibera Società Cooperativa Sociale O.N.L.U.S. - Centrale Preneste Teatro (Roma)
Centrale Preneste 2.0: il progetto prevede la creazione di portale web che si presenti al pubblico come uno strumento moderno di informazione culturale. Attraverso una piattaforma di teatro Video On Demand (VOD) il teatro potrà raggiungere una platea molto più ampia e consentirà allo spettatore di navigare tra opere teatrali, backstage, interviste, rubriche, trailer e appuntamenti live.
9. Argot - Società Cooperativa a Responsabilità Limitata - Teatro Argot Studio (Roma)
Il Teatro di Domani: il progetto, nato dall'esperienza con il Covid-19, prevede la riconversione dell'attività di programmazione annuale in attività produttiva e progetti speciali, la creazione di nuovi formati digitali per lo spettacolo dal vivo, un servizio di streaming e networking sulle piattaforme social dedicato a teatro e arti performative, lo sviluppo di un'offerta formativa che possa essere svolta sia in presenza che da remoto, la trasmissione streaming di eventi realizzati dal vivo e storytelling audiovisivo delle produzioni e la valorizzazione dell'archivio digitale della struttura Argot.
10. Eternal City Films srl - Extra Teatro (Roma)
ExtraTeatro Online: il progetto intende portare l'esperienza teatrale nelle scuole attraverso la realizzazione di contenuti video bilingue e in inglese per creare un valido e coinvolgente supporto alla didattica. L'esperienza sarà facilmente fruibile sia in classe che a casa e ogni video sarà supportato da un activity book digitale con esercizi linguistici e i testi delle canzoni.
11. Scuola Popolare di Musica di Testaccio (Roma)
Concerti in streaming alla Scuola di Musica di Testaccio: il progetto tende a migliorare in senso quantitativo e qualitativo l'attività concertistica e favorirne la fruizione a distanza realizzando un servizio di registrazione audio/video di alta qualità e di trasmissione in streaming con la possibilità di goderne sia in diretta che on demand.
12. Viola Produzioni srl - Teatro Brancaccino (Roma)
Art Vision on changing space il progetto punta a fornire al teatro una migliore capacità di offerta digitale, al fine anche di adattarsi alle nuove esigenze del pubblico in sala o fuori. L'intervento prevede l'acquisto di attrezzature ottimali da integrare negli spazi del teatro e la creazione di scenografie digitali.
13. Associazione Settimo Cielo - Teatro la Fenice (Arsoli, RM)
All around and inside: il progetto intende potenziare le capacità di accoglienza, sviluppo e produzione di progetti digitali teatrali nel Teatro Comunale di Arsoli con la creazione di esperienze immersive e interattive, che consentano anche la sperimentazione di nuovi linguaggi, e attività in streaming.
14. Il San Carlino di Vitiello Caterina Cristina - Teatro Burattini San Carlino (Roma)

San Carlino on web: il progetto prevede la creazione di un sistema capace di trasmettere contenuti in streaming on line e di poter registrare contenuti audiovisivi da poter commercializzare attraverso i canali BtoB e BtoC del teatro.

15. La Fabbrica dell'Attore (Onlus) Società Cooperativa - Teatro Vascello (Roma)
Teatro Vascello pro 2.0: il progetto prevede l'acquisto di dotazioni tecnologiche in grado di realizzare video, video arte, video mapping, anche in 3d, ma anche per la trasmissione in streaming degli spettacoli ospitati nel teatro.
16. Teatro Stabile delle Arti Medioevali - Società Cooperativa (Viterbo)
VOICE ENSEMBLE: il progetto intende agevolare la fruizione di spettacoli di durata contenuta in modalità site-specific e site-responsive in piccoli spazi attraverso: la creazione di un sistema dotato di diffusori di modeste dimensioni che consenta la partecipazione di una parte degli attori e dei musicisti in modalità remota o virtuale; il turnover degli spettatori.
17. M.C. srls - Palazzo Santa Chiara. ex teatro dei Comici (Roma)
Domanda Operatori dello Spettacolo dal Vivo: il progetto prevede il miglioramento dell'allestimento scenico dei concerti sia per la fruizione in loco che per la registrazione finalizzata alla trasmissione in diretta streaming ma anche alla vendita dell'on demand.
18. Fabbrica srl (Roma)
Portale Ascanio Celestini: archivio e comunicazione: il progetto prevede la realizzazione di una library digitale in cloud con il materiale raccolto e prodotto da Celestini negli anni così da renderlo fruibile a chiunque in modalità pubblica o, all'occorrenza, con link protetti da password.
19. Associazione Culturale Castalia - Teatro Arcobaleno (Roma)
Il Teatro Arcobaleno nell'era digitale: il progetto prevede l'acquisto di attrezzature per la realizzazione della trasmissione in streaming degli spettacoli per l'elaborazione di nuove strategie di fruizione e diffusione delle attività del teatro.
20. Associazione Culturale Atacama Onlus - La Scatola dell'Arte di Roma (Roma)
Streaming e archivio video Compagnia ATACAMA: il progetto prevede l'acquisto e la predisposizione di attrezzature utili alla trasmissione in streaming e alla creazione di archivio video digitale delle attività della Compagnia.
21. La Compagnia dei Masnadieri Spettacolo dal Vivo - Teatro Spazio 18B (Roma)
18B Spazio Digital Theatre: il progetto punta a compenetrare la produzione tradizionale di spettacolo dal vivo con l'innovazione tecnologica e visuale attraverso l'acquisto di dotazioni audio e luci, la predisposizione per la trasmissione in streaming, la dotazione di tecnologie per la realizzazione di format originali immersivi, ma anche la creazione di un sito web e l'apertura di uno spazio di co-working per lo svolgimento di attività online.

22. Ge.Se R.T.E.C. srl - Teatro Nino Manfredi (Roma)
Teatro Manfredi, innovazione e digitalizzazione: il progetto prevede la realizzazione di un'App dedicata al Teatro e l'utilizzo di un archivio elettronico per l'archiviazione digitale dei documenti che permetta anche la riduzione dell'uso della carta.
23. L.U.D.I.S. srl (Roma)
Science On Demand: il progetto prevede la digitalizzazione di ogni aspetto degli spettacoli di divulgazione e intrattenimento scientifico, interamente ideati e realizzati dalla L.U.D.I.S. dalla fase di produzione e post-produzione video alla diffusione e vendita agli Istituti Scolastici per mezzo di e-commerce tramite Saas, web marketing e digital formation.
24. Cinecittà World spa (Roma)
Smart Park: il progetto prevede l'implementazione di nuove soluzioni tecnologiche per garantire l'esperienza più sicura e piacevole per i propri ospiti trasformando Cinecittà World nel "primo parco interamente contactless in Italia", focalizzato sulle soluzioni per il controllo degli accessi, i pagamenti senza contanti, le code virtuali, il controllo della capienza e altro ancora.
25. Medialize.It srls (Frosinone)
Hypermedia Innovation: progetto di smart specialisation & innovation dedicato alla ricerca e sperimentazione di nuove semantiche dell'immaginario attraverso la ricombinazione delle tecnologie digitali emergenti, la creazione di format espressivi e transmediali per l'arte dello spettacolo, la multidisciplinarietà e l'architettura dell'interazione tra opera e pubblico.
26. Officine Culturali srl - Teatro Ambra Jovinelli (Roma)
Teatro Ambra Jovinelli: verso una nuova comunicazione: il progetto intende migliorare la comunicazione del Teatro attraverso la predisposizione di schermi per migliorare la visibilità del teatro in loco, sia all'interno che verso l'esterno, sostituendo completamente la pubblicità cartacea, ma anche con la realizzazione di una App dedicata.
27. Opera srls - Teatro Moderno (Latina)
Installazione video proiettore laser e impianto videosorveglianza: il progetto punta a un rinnovamento tecnologico del teatro per il miglioramento dell'esperienza artistica offerta ai fruitori, con l'adozione di un'innovativa tecnologia Laser per la videoproiezione, ma anche per garantire una maggiore sicurezza della struttura con l'installazione di un sistema di allarme antifurto/antintrusione.
28. Mania Teatro srls - Teatro Marconi (Roma)
Innovazione e Digitalizzazione del Teatro Marconi: il progetto prevede la realizzazione di un'App dedicata al Teatro, che doterà il Teatro di un nuovo canale di vendita, oltre alle funzioni di comunicazione e marketing che può offrire; e l'utilizzo di un

archivio elettronico per l'archiviazione digitale dei documenti e la riduzione dell'uso della carta.

I 20 PROGETTI AMMESSI A CONTRIBUTO (SECONDO STRALCIO)

1. Sala Umberto - Società a Responsabilità Limitata (Roma)

Innovation project Sala Umberto: il progetto prevede l'ammmodernamento dell'attuale dotazione di attrezzature tecnologiche e digitali di scena in particolare con la creazione di una postazione di registrazione, produzione e regia, dotata delle migliori attrezzature per la registrazione e la messa in onda delle trasmissioni. Il coordinamento degli spettacoli permetterà una migliore produzioni live degli spettacoli e la registrazione e messa in onda permetterà di allargare la platea degli spettatori anche oltre la presenza fisica in sala.

2. Cooperativa Attori e Tecnici - Teatro Vittoria (Roma)

Teatro Vittoria - Led: progetto d'innovazione delle luci di scena con sistema digitale a led volto a migliorare la produzione dello spettacolo e la fruizione da parte del pubblico. Verranno installati illuminatori LED che consentiranno un importante risparmio energetico. Verrà installata inoltre un'americana motorizzata con basso consumo energetico che permetterà di velocizzare l'allestimento del palcoscenico e di non sottoporre il personale a inutili e rischiosi sforzi.

3. Peep Arrow Entertainment S.r.l. (Roma)

Realtà virtuale per la realizzazione di spettacoli dal vivo: il progetto prevede l'acquisizione di strumenti di nuova generazione che permettano ad artisti e tecnici di lavorare insieme su un'unica piattaforma digitale. L'intervento ha come obiettivi: una maggiore capacità di attirare il pubblico migliorando la consumer experience con rappresentazioni tecnicamente impeccabili; la possibilità di avere un intero progetto programmato e pronto per andare in scena già dal primo giorno di allestimento riducendone i costi. Sarà attivato un percorso formativo del personale addetto.

4. Associazione Culturale Twain cultura - Teatro la Fenice (Tuscania, VT)

TWAIN_digital art: il progetto prevede 5 azioni: implementazione digitale dello spazio teatrale (Supercinema - Tuscania); realizzazione piccola piattaforma streaming video, creazione di una videoteca virtuale, restyling e potenziamento del sito web (www.cietwain.com), sviluppo del programma per la gestione delle attività amministrative e operative di Twain.

5. Associazione Culturale Compagnia di Danza Enzo Cosimi (Roma)

Transmissions: il progetto intende creare un'interazione con il pubblico, in maniera individuale, prima, durante e dopo lo spettacolo, utilizzando un sistema di script generato da un modello di intelligenza artificiale addestrato attraverso dei contributi sul tema della creazione che verrebbero raccolti tra il pubblico stesso. Lo scopo è quello di ripensare la creazione artistica, le modalità produttive e la fruizione dell'evento, non più

di presenza, ma digitale, connesso, orizzontale, includente, individuale e ultra accessibile allo stesso tempo.

6. Skyline S.r.l. (Roma)

Montagne Russe - Digital Edition: uno spettacolo multimediale e interattivo (diretto da Marco Rampoldi con Corrado Tedeschi e Martina Colombari) che porterà il teatro direttamente a casa e consentirà l'interazione in tempo reale tra il pubblico e gli artisti. L'interazione avverrà attraverso sistemi digitali, proposti da un servizio di streaming in cui sono presenti numerosi titoli, a cui l'utente può accedere tramite l'adesione a un abbonamento mensile o il semplice acquisto del singolo titolo. Lo spettacolo proposto verrà trasmesso in diretta streaming sul sito della victorymedia.com e il biglietto per assistervi sarà acquistabile su TicketOne e altre biglietterie.

7. Ad Maiora S.a.s. di De Vita Federica - Teatro Flavio (Roma)

Dietro le quinte: il progetto prevede la realizzazione di una WEB-TV con l'obiettivo di "intercettare" il pubblico attraverso nuovi canali di diffusione. La WEB-TV consentirà di veicolare, oltre a spettacoli teatrali registrati sul palco, molti altri contenuti quali programmi culturali, documentari, interviste, presentazione di eventi e di libri, ecc.

8. Il Signorino Società Cooperativa Sportiva Dilettantistica a Responsabilità Limitata (Viterbo)

Terzo Tempo per tutti: il progetto prevede la produzione di un Format televisivo innovativo destinato ai circuiti nazionali Supersix, Amici Network e Gruppo Sciscione. Tale format, realizzato e prodotto completamente nel Lazio, sarà un grande lavoro sociale che punta ad entrare nelle case del pubblico e combattere così l'isolamento e la solitudine.

9. Trousse Cultura Spettacolo Sociale (Roma)

Futuro e Sviluppo d'Impresa: il progetto prevede l'acquisizione di tecnologie e competenze tecnico-professionali per abbattere i costi di noleggio e l'impiego di tecnici specializzati esterni, realizzando in questo modo significative economie e una maggiore efficienza produttiva.

10. Scuola Popolare di Musica Donna Olimpia ufficio progetti (Roma)

Piattaforma Donna Olimpia: il progetto prevede l'ammodernamento della struttura attraverso soluzioni tecnologiche avanzate e innovative. Una complessa automazione dei processi operativi con un percorso formativo per il personale; il trasferimento online, e in maniera automatizzata, di molte procedure amministrative e logistiche; la realizzazione dei corsi in modalità a distanza.

11. Associazione Culturale Il Naufragarmedolce (Roma)

ilNaufragaMèWeb: il progetto prevede la creazione di una piattaforma web live streaming e vetrina video dove un numero illimitato di spettatori potrà accedere come in un vero e proprio teatro virtuale per guardare in diretta uno spettacolo a settimana, per

un totale di 8 appuntamenti in live streaming, trasmessi dalla sala teatrale dell'Altrove Teatro Studio.

12. Centro Internazionale La Cometa Formazione (Roma)

Digitalizzazione Aula Formazione Centro Internazionale La Cometa: il progetto prevede l'adeguamento della dotazione tecnica e tecnologica delle aule per una trasmissione in live-streaming che consenta la fruizione in tempo reale dell'offerta didattica del centro Internazionale La Cometa attraverso una ripresa audio e video professionale, utile sia per la diretta che per la registrazione e fruizione on demand.

13. Associazione Nuova Consonanza cultura (Roma)

Nuova Consonanza 2.0: il progetto intende migliorare la propria attività permettendone l'ampliamento e una maggiore promozione con: l'acquisto di attrezzature per la biglietteria automatizzata volte a favorire l'acquisto on line; l'acquisto di attrezzature per le riprese video degli spettacoli per la promozione e il live streaming o lo streaming differito degli eventi; l'acquisto di attrezzature per la digitalizzazione e la messa on line dell'Archivio storico dell'Associazione.

14. Associazione Culturale Ondadurto Teatro Progettazione (Antrodoco, Rieti)

C'ERA UNA VOLTA / a VR experience: progetto di Virtual Reality Theatre che prevede l'impiego della tecnologia della Realtà Virtuale (VR) per coinvolgere in prima persona lo spettatore nell'azione scenica. Una produzione dal forte impatto emotivo che intende raggiungere pubblici di ogni età, genere e provenienza, sia nazionale che internazionale.

15. Associazione Culturale Teatrale Teatro KappaO (Formia, Latina)

Dal teatro classico alla realtà immersiva: il progetto intende creare una connessione tra teatro classico e nuove tecnologie, attraverso la produzione di cinque video immersivi a 360° della durata di circa 20 minuti ognuno, incentrati su performances multidisciplinari tratte da cinque opere scelte di Eschilo (Prometeo, I sette contro Tebe, Oresteia trilogia - Agamennone , Coefore , Eumenidi).

16. Associazione culturale Fabbrica Terzo settore (Roma)

Fabbrica verso il futuro: progetto per una nuova identità digitale: il progetto intende migliorare la visibilità dell'associazione attraverso la realizzazione di un sito internet; ottimizzare il processo di tesseramento, prenotazione e acquisto degli eventi direttamente su piattaforma e-commerce; facilitare una fruizione alternativa attraverso la digitalizzazione e la commercializzazione delle opere in formati video e audio; investire in digital advertising sui social e sui portali tematici.

17. Associazione Culturale Airesis Formazione e Cultura (Roma)

Out Of The Box - dentro lo schermo, fuori dagli schemi: il progetto propone attività culturali, laboratoriali ed educative a distanza attraverso il digitale, fornendo agli operatori dell'Associazione la formazione e la logistica necessarie a traslare in modalità

Didattica Digitale Integrata (DDI) l'equivalente dell'intera attività laboratoriale dell'Associazione.

18. Cooperativa Sociale a Responsabilità Limitata "Spazio Libero" o.n.l.u.s. (Roma)
Servizi di Comunicazione Digitali: il progetto prevede strategie di promozione e marketing, sistema di prenotazione e pagamento, utilizzo di tecnologia e di strumentazione idonea, attraverso: sviluppo sito web; sezione dedicata alla prenotazione e al pagamento online; grafica responsive e accesso Backoffice; formazione del personale; SEO, Google My Business, Link Exchange, Email Marketing; gestione dei profili social; attività di ADV.
19. Associazione Culturale Arte2o Cultura (Roma)
Arte2o duepuntozero: il progetto si propone di apportare novità nella gestione amministrativa delle proprie sedi con l'acquisto di un software gestionale. Sono previsti l'attivazione di un percorso di formazione del personale all'utilizzo del sistema, il supporto per una configurazione ottimale, il supporto all'importazione delle anagrafiche, creazione di corsi e calendarizzazione delle lezioni.
20. Accademia Internazionale Musicale di Roma Cultura (Roma)
House Music with AimRoma: il progetto intende sperimentare nuove modalità di fruizione della musica e in particolare della formazione musicale proponendo masterclass online gratuite per gli iscritti ai corsi e a pagamento per gli uditori esterni. Combinando soluzioni software e hardware dedicate, l'obiettivo è quello di consentire il live stream audio-video delle masterclass in alta qualità a 320 Kbps con bassissima latenza per un adeguato svolgimento della didattica a distanza rivolta a un pubblico professionale proveniente da tutto il mondo.