

## TRIESTE WATERFRONT: IL PORTO DAL NUOVO AL VECCHIO

Raccontare il Porto di Trieste ai visitatori della città costituisce un elemento chiave per far conoscere la storia della città stessa e la sua posizione nel panorama geopolitico del passato e del presente. Il Porto e i suoi 300 anni di Storia risultano un bacino ricchissimo di storie marinare, di vicende storiche, di sensazioni poetiche, di suggestioni rispetto all'architettura e all'urbanistica con le quali costruire delle situazioni spettacolari e dei percorsi esperienziali, unici e ricchi di stimoli. Si prevede di realizzare il progetto con le sue varie tappe tra i mesi di agosto e ottobre 2020.

Si intende articolare il progetto in 4 capitoli:

1. Realizzazione di uno spettacolo teatrale immersivo che si avvarrà della tecnologia di scenografia digitale a 360 gradi tramite la quale uno spazio del Porto Vecchio si trasformerà digitalmente nel porto di Trieste, avvolgendo gli spettatori in un'intensa atmosfera. Sarà un racconto attraverso immagini, suoni, musiche, evocazioni e suggestioni che creeranno un "luogo digitale", all'interno del quale alcuni attori racconteranno la storia del Porto di Trieste, dalla sua fondazione, avvenuta 300 anni fa, all'attuale configurazione e progettualità nel Porto vecchio, nonché all'odierna attività del Porto nuovo nel panorama internazionale. Questa tecnica di spettacolo immersivo integrato con il teatro si sta diffondendo molto rapidamente in tutta Europa ed è estremamente apprezzata dal grande pubblico, che non sarà più un osservatore passivo, ma un partecipante attivo nelle storie. Si prevede la replicabilità dello spettacolo.

L'evento si svolgerà in collaborazione con il Comune di Trieste, anche per l'uso dello spazio di sua proprietà. Per quanto riguarda i contenuti dello spettacolo, gli autori si avvarranno di esperti, individuati con l'Autorità di Sistema Portuale del Mare Adriatico Orientale, e utilizzeranno gli apporti visivi della Fototeca del Comune di Trieste, nonché altri materiali filmici provenienti da archivi privati. Inoltre per quanto riguarda la ricerca storica collaboreremo con l'Associazione E. N. Stazione Rogers, il cui presidente prof. Arch. Giovanni Fraziano dell'Università di Trieste sarà responsabile scientifico del progetto.

Alcuni brani autorali ed immagini potranno poi far parte dei contenuti della App che racconterà le storie del Porto Vecchio. L'evento sarà organizzato in collaborazione con la società Quasar Multimedia che ha un'esperienza pluriennale nel campo della produzione audiovisiva, e con l'esperto in realtà immersive e "Voir" Antonio Giacomini. La regia dell'intero evento sarà a cura della regista Sabrina Morena con gli attori di Bonawentura/ Teatro Miela e la collaborazione drammaturgica di Stefano Dongetti.

2. Realizzazione di un percorso turistico tematico all'interno del Porto vecchio di Trieste, attraverso 4 tappe in realtà aumentata. La realtà aumentata è una tecnologia recente, che permette la rappresentazione di una realtà alterata in cui, alla normale realtà percepita dai nostri sensi, vengono sovrapposte informazioni artificiali e virtuali. Nel settore della valorizzazione del patrimonio artistico, la realtà aumentata sta prendendo via via sempre più piede, con l'obiettivo di arricchire l'esperienza del fruitore, trasformando palazzi, strade, piazze, in musei a cielo aperto. Consente di inquadrare con uno smartphone o un tablet un particolare punto per ricevere informazioni come, ad esempio, il nome o la storia, o immagini aggiuntive. La Realtà Aumentata può diventare il mezzo per fornire importanti dettagli non fruibili a primo acchito, o permettere all'utente di visualizzare una guida "virtuale" che racconti dettagli storici, storie personali di personaggi del luogo, creando dei veri e propri percorsi emozionali.

In questo progetto si intende utilizzare questa tecnica, facendo in modo che attraverso il proprio smartphone, ogni turista possa visualizzare nei 4 punti identificati, un video con protagonista: a) un personaggio della storia e/o letteratura e/o arte triestina al quale accadde qualcosa proprio in quel luogo; oppure b) un evento particolare/significativo accaduto in quel luogo; oppure c) una situazione operativa quotidiana nel porto nel periodo di attività.

Il turista potrà intraprendere il percorso seguendo alcune semplici indicazioni che verranno spiegate sull'app del percorso - che prevediamo verrà pubblicizzata sul sito del Comune di Trieste e su tutti i social del progetto, ma anche attraverso semplici indicazioni all'inizio del percorso. Il fruitore avrà le indicazioni del percorso da seguire, e nei punti individuati riceverà un segnale sonoro dallo smartphone, che gli indicherà di fermarsi e puntare lo schermo in una certa direzione. La App sarà disponibile con la traduzione in inglese, tedesco e sloveno.

Si vogliono coinvolgere giovani studenti nel progetto, durante tutto il processo creativo, in quanto riteniamo che il target primario siano le famiglie e i giovani italiani e stranieri, per avvicinarli alla storia della città di Trieste attraverso la tecnologia. L'idea è di sviluppare le scene che verranno poi realizzate, attraverso un workshop con studenti universitari e ricercatori. Avendo come partner l'Autorità del Sistema Portuale del Mare Adriatico Orientale, la Fototeca del Comune di Trieste e la Stazione E.N. Rogers (in convenzione con