



www.glowfestival.it

**“Augmented Cityscape: il caso GLOWFestival come valorizzatore
del patrimonio culturale del territorio”**

Studio Glowarp / Accademia di Belle Arti di Napoli
prof. Donato Maniello / info@glowarp.com

GLOW Festival in OSTUNI



“Come dare nuova luce ai beni culturali sottovalorizzati della città di Ostuni utilizzando le tecnologie digitali e il web?”

Il Codice dei Beni culturali e del Paesaggio fissa all'art. 6 i principi fondamentali della funzione dell'attività di valorizzazione del patrimonio culturale, definendola come

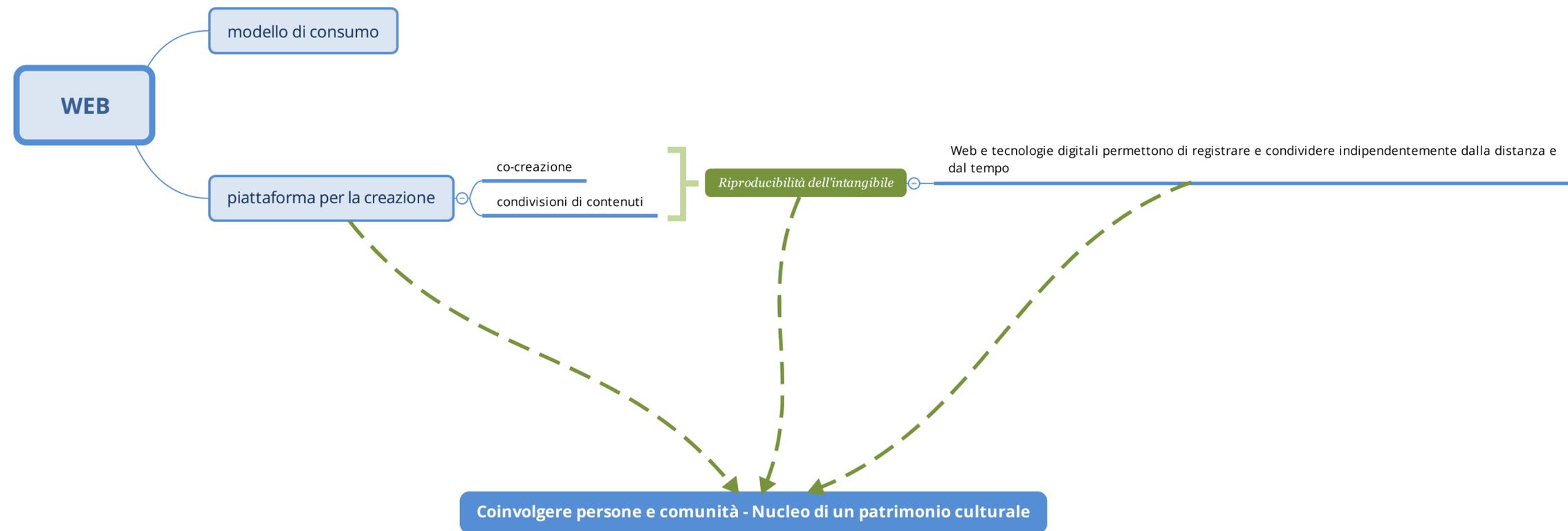
**“[...] esercizio delle funzioni
e disciplina delle attività dirette a promuovere la conoscenza
del patrimonio culturale e ad assicurare le migliori condizioni di
utilizzazione e fruizione pubblica del patrimonio stesso, al fine
di promuovere lo sviluppo della cultura [...]”**

Il bene culturale
ha valore
intrinseco

La valorizzazione non è intesa
ad aumentarne
il suo "valore"

La valorizzazione è
volta ad aumentarne
la consapevolezza/conoscenza

Questo richiede
un intervento
di valore



CONVENZIONE UNESCO - 2003 / SALVAGUARDIA DEL PATRIMONIO CULTURALE IMMATERIALE

**LA VITALITÀ DEL PATRIMONIO CULTURALE
DIPENDE DALLA CAPACITÀ DELLE PERSONE DI
RIVITALIZZARE GLI ELEMENTI INTANGIBILI DEL
PATRIMONIO**

★ CONVENZIONE CONSIGLIO D'EUROPA - 2005 / INDIVIDUI STANNO AL CENTRO DELLA DEFINIZIONE DI PATRIMONIO

Convenzioni e web condividono una duplice finalità:

- Il ruolo attivo di tutti nel plasmare e definire ciò che il patrimonio è;
- Riconoscimento della dimensione immateriale come parte della cultura contemporanea

Grazie alla **rete**, comunità diverse di persone si sono incontrate ad Ostuni ed hanno dato vita a **collaborazioni** realmente **interdisciplinari**, trovato e condiviso dati e servizi ed applicato al proprio settore **metodi** ed idee usati in altri campi, dando vita alle creazioni più svariate. All'interno di questo spazio **stimolante** e aperto si sono create e diffuse nuove **competenze** contribuendo a superare i molti tipi di divario digitale che ancora esiste Italia.

"MIXED REALITY"

La misurazione di questa relazione è un patrimonio di conoscenza prezioso, classificabile come **patrimonio immateriale**, ma che può essere, grazie alle nuove tecnologie condiviso e sfruttato per progettare forme di fruizione e valorizzazione convincenti e sostenibili.

GLOWFestival - ON WEB



2013



2014



2015



2016

PRIVATI

Ricercatori, Artisti, Studenti (senza limite di nazionalità o di età)... interessati a partecipare alle varie call in relazione all'utilizzo delle NTA (Nuove Tecnologie per l'Arte) applicate al patrimonio culturale locale.

PUBBLICI

Comune di Ostuni, Regione Puglia, Museo delle Civiltà preclassiche della Murgia Meridionale.

PARTNER PRIVATI

Resolume, Millumin, Madmapper, Coge, Vezer, Imimot, Hotel La terra

PARTNER ARTISTICI

Bordos, VJZaria, Oddstream Festival, AT, Bachi da Setola, Magmart Festival, LPM

TEAM

Esperti che hanno il compito di gestire, coordinare, supervisionare ogni singola fase di realizzazione dell'evento.

VOLONTARI

Volontari interessati ad interagire con il Festival, vivendolo da protagonista e fornendo un aiuto con le proprie competenze.

Il **GLOWFestival** nato nel 2013 e arrivato alla IV° Edizione, è completamente gratuito e dedicato alla realtà aumentata e video mapping indoor/outdoor per la rivalutazione del patrimonio culturale, artistico e archeologico attraverso le NTA.

Il **GLOWFestival** sin dalla sua prima edizione si è ritagliato una posizione di rilievo a livello mondiale in un segmento innovativo della comunicazione culturale.

Il **GLOWFestival** nel 2015 è stato inserito dall'**UNESCO** tra le iniziative patrocinate rientranti nell'Anno Internazionale della Luce.

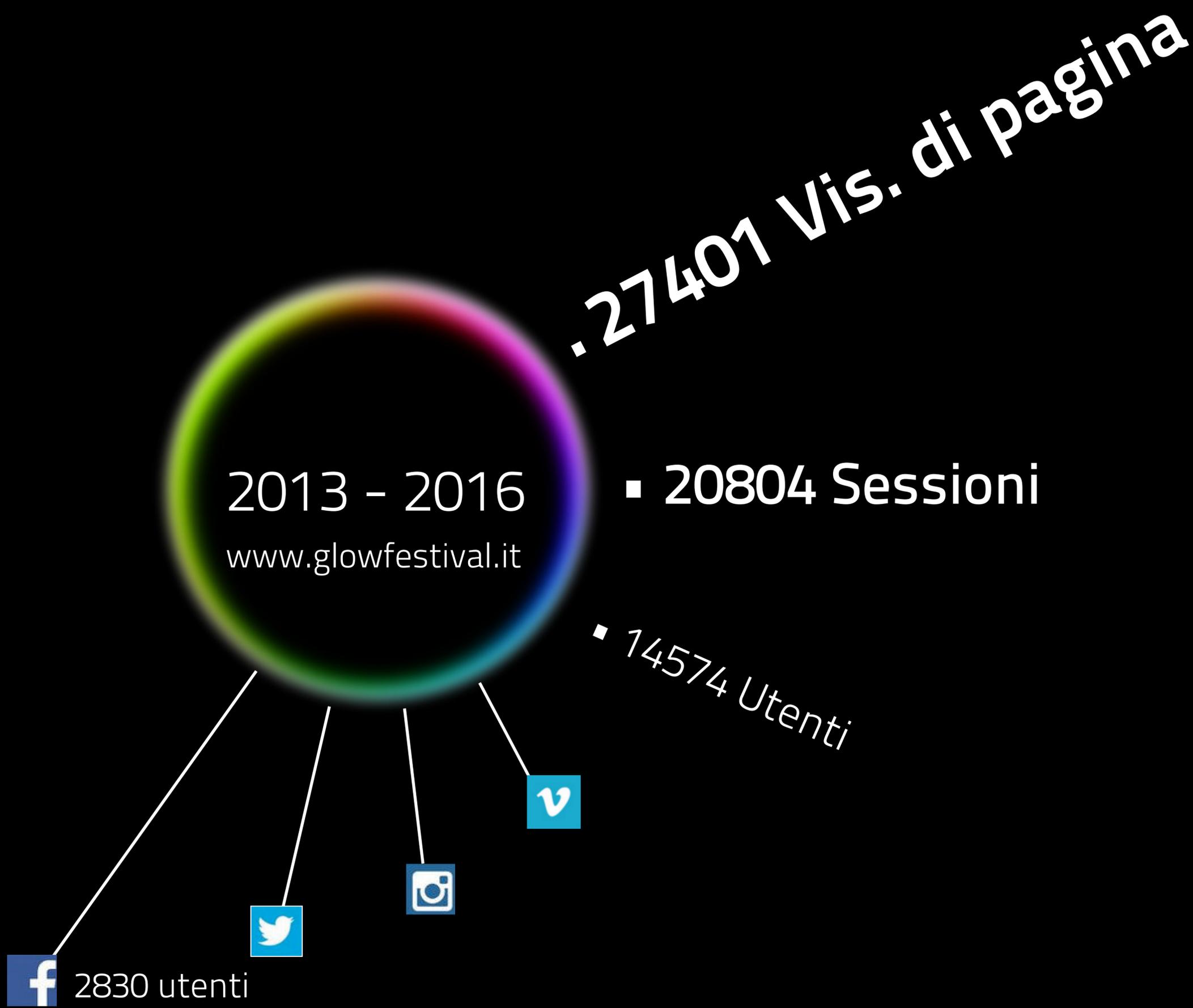
Il **GLOWFestival** nasce come un progetto quadriennale.



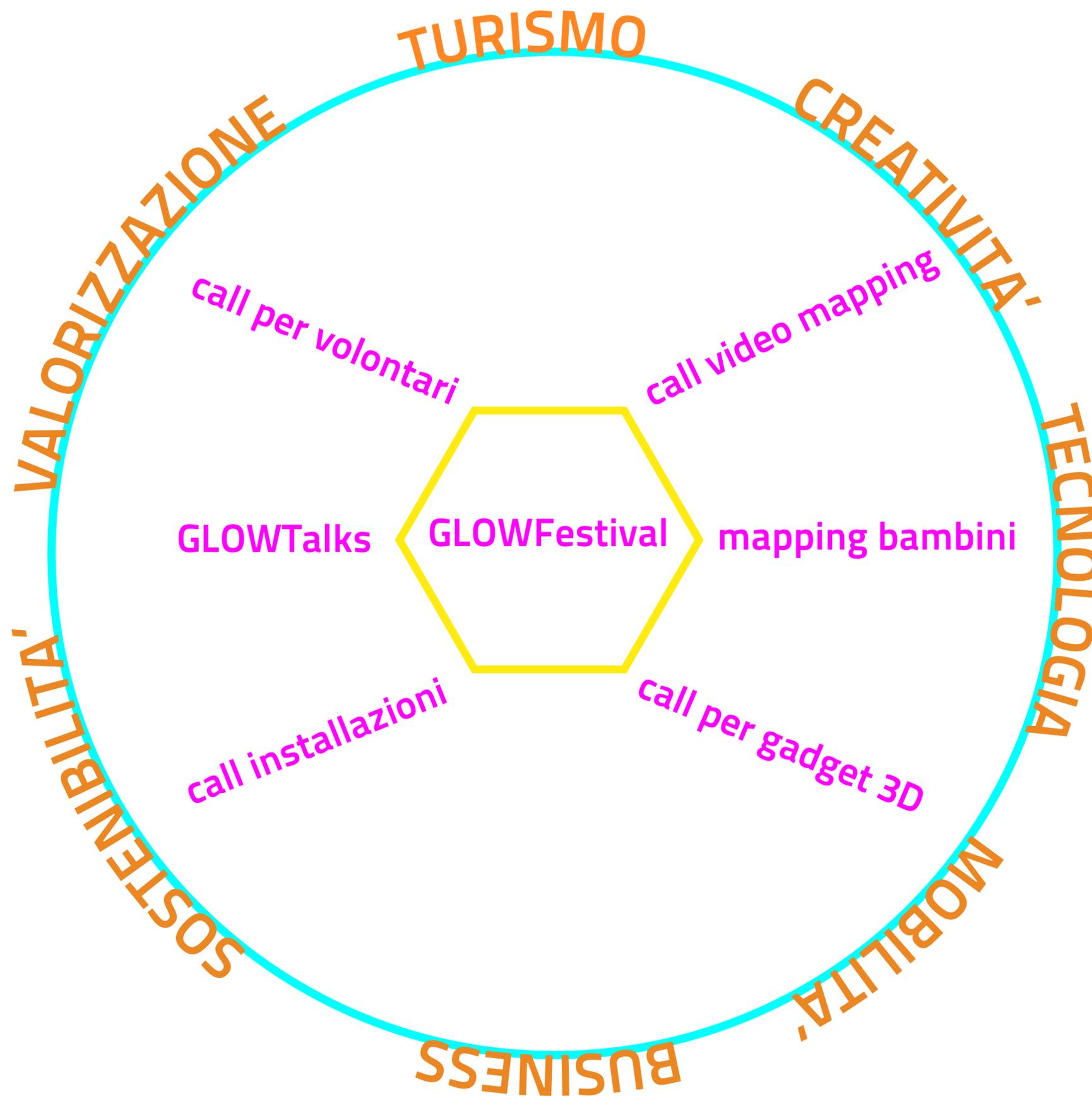
Le particolarità del **GLOWFestival**:

- 1) Scelta della città di Ostuni come perfetto **canvas bianco** su cui creare le performance;
- 2) L'incontro tra antico e contemporaneo è uno dei punti di forza del Festival;
- 3) Valorizzazione dei beni culturali del territorio tramite l'utilizzo della realtà aumentata indoor/outdoor;
- 4) La tecnologia svolge una rilevante funzione di aggregatore, un "totem" intorno al quale tribù creative reinventano l'architettura e progettano scenografie urbane immateriali;

- Chiostro di San Francesco;
- Altare interno Chiesa di San Vito Martire (sede del Museo delle Civiltà preclassiche della Murgia Meridionale);
- Arco Scoppa;
- Riproduzione in scala dell'opera di Sol Lewitt "All Bands" (Location originaria Sala Murat Bari);
- Altre sedi centro storico;



ATTIVITA'



Il GLOWFestival è contenitore di attività, workshop, mostre etc.. che ruotano attorno alla relazione tra creatività, sostenibilità, tecnologia, mobilità, innovazione, turismo, valorizzazione e business.

- Creazione di forme turistiche di riflesso, dove il festival funge da attrattore per un territorio rivalutato;
- Lo sviluppo di tecnologie di realtà aumentata applicate al mondo della valorizzazione, tema promosso dalle politiche attuali ma attuato in minima parte;
- Opportunità di partecipare ed essere selezionato da una giuria internazionale di esperti;
- Avvicinamento di un pubblico diversificato attirato dalle potenzialità della realtà in spazi pubblici;
- Coinvolgimento attivo del territorio nelle fasi di allestimento, realizzazione, fruizione e non ultimo ritorno economico del Festival;
- Creazione dopo ogni edizione di un prodotto editoriale finalizzato alla conoscenza del territorio;

GLOWFestival - CHIOSTRO DI SAN FRANCESCO



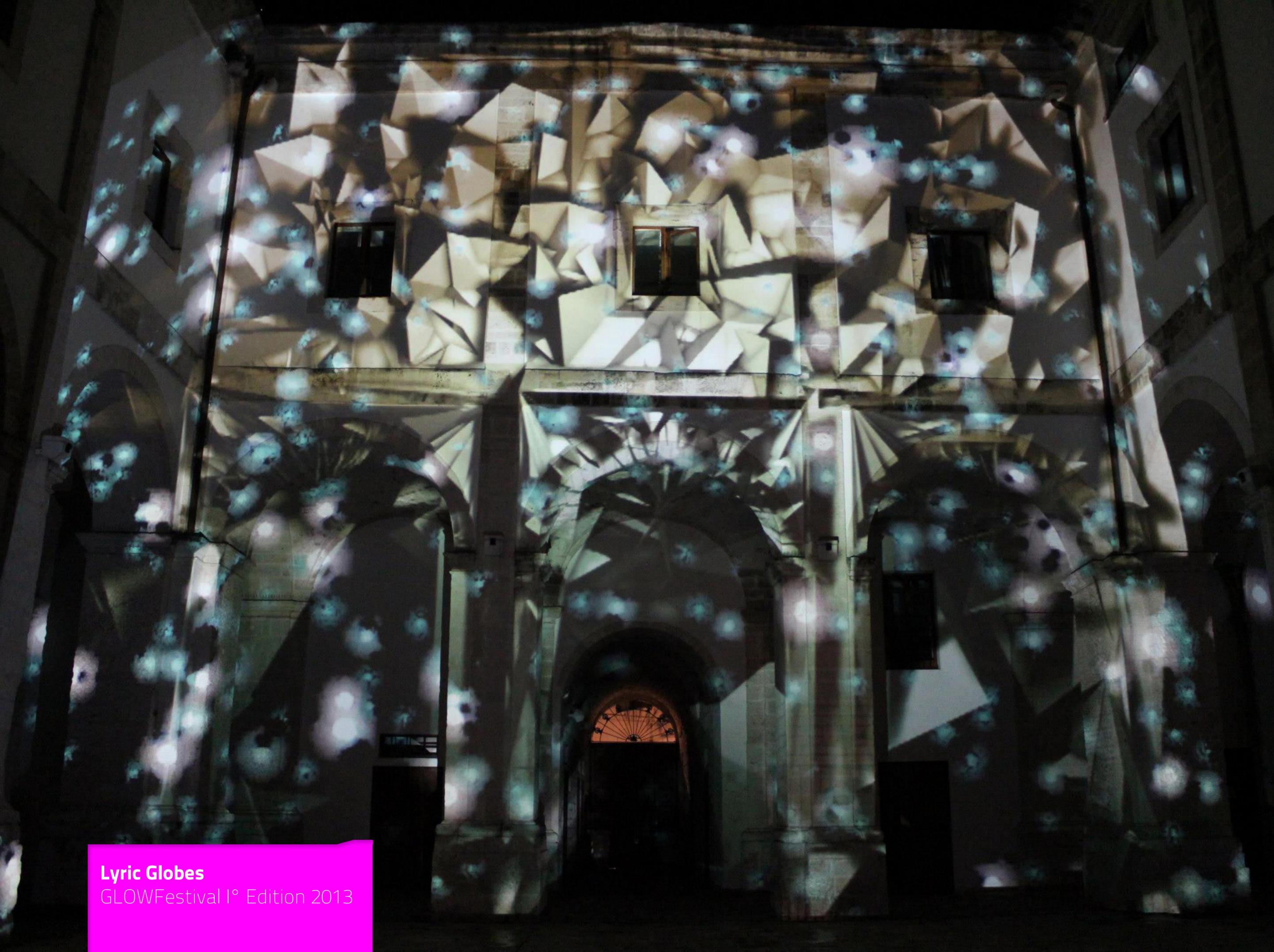


Lyric Globes

GLOWFestival 1^o Edition 2013



Lyric Globes
GLOWFestival 1^o Edition 2013



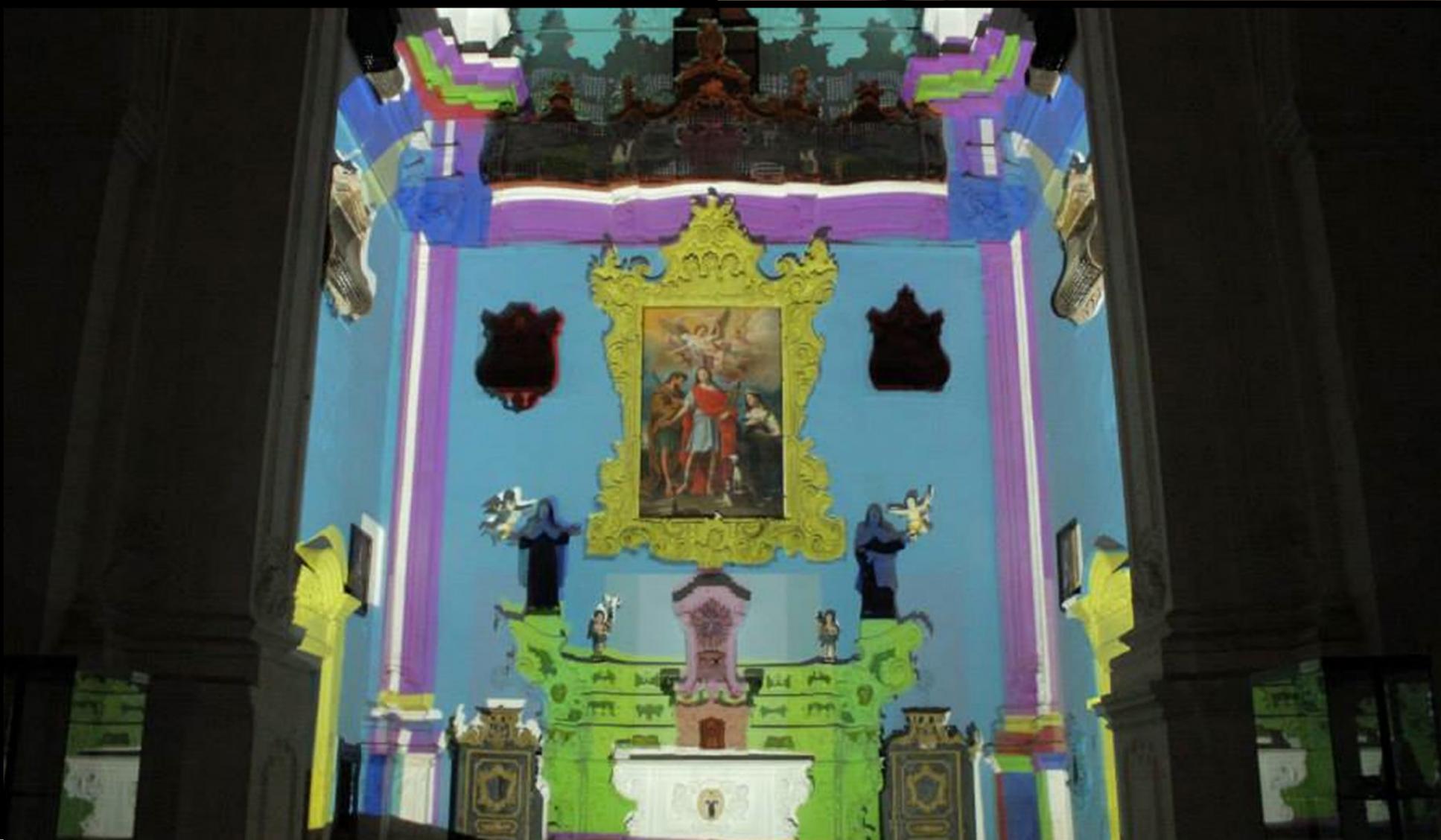
Lyric Globes

GLOWFestival I° Edition 2013





GLOWFestival - CHIESA DI SAN VITO MARTIRE





Opera 71
GLOWFestival II° Edition 2014



Opera 71

GLOWFestival II° Edition 2014



GLOWFestival - ARCO SCOPPA





Arco Scoppa

GLOWFestival III° Edition 2015



Arco Scoppa

GLOWFestival III° Edition 2015



Arco Scoppa
GLOWFestival III° Edition 2015



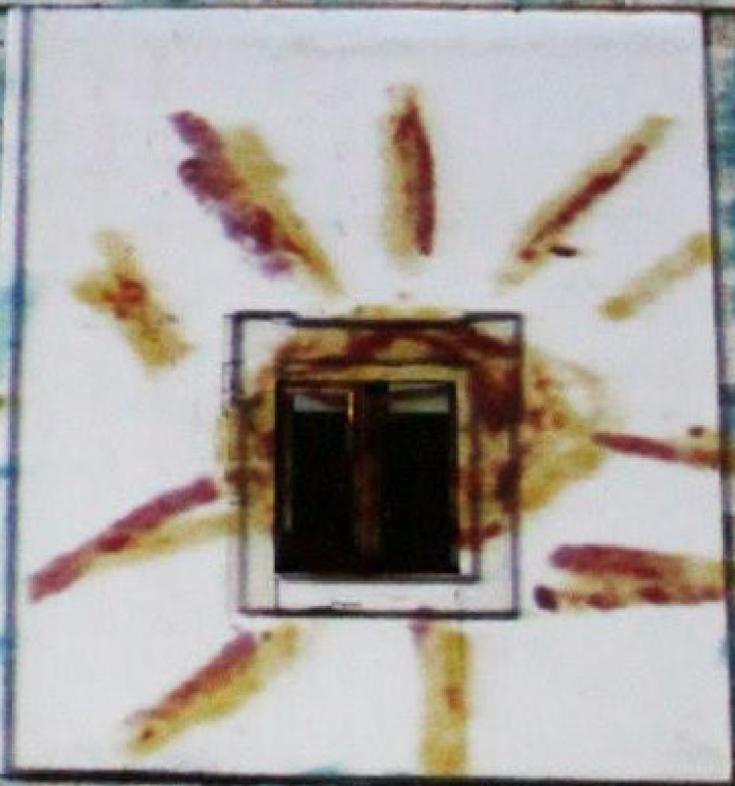
GLOWFestival - 3D GADGET



MAPPING 4KIDS!



Lewis Nymu
10 anni, Australia



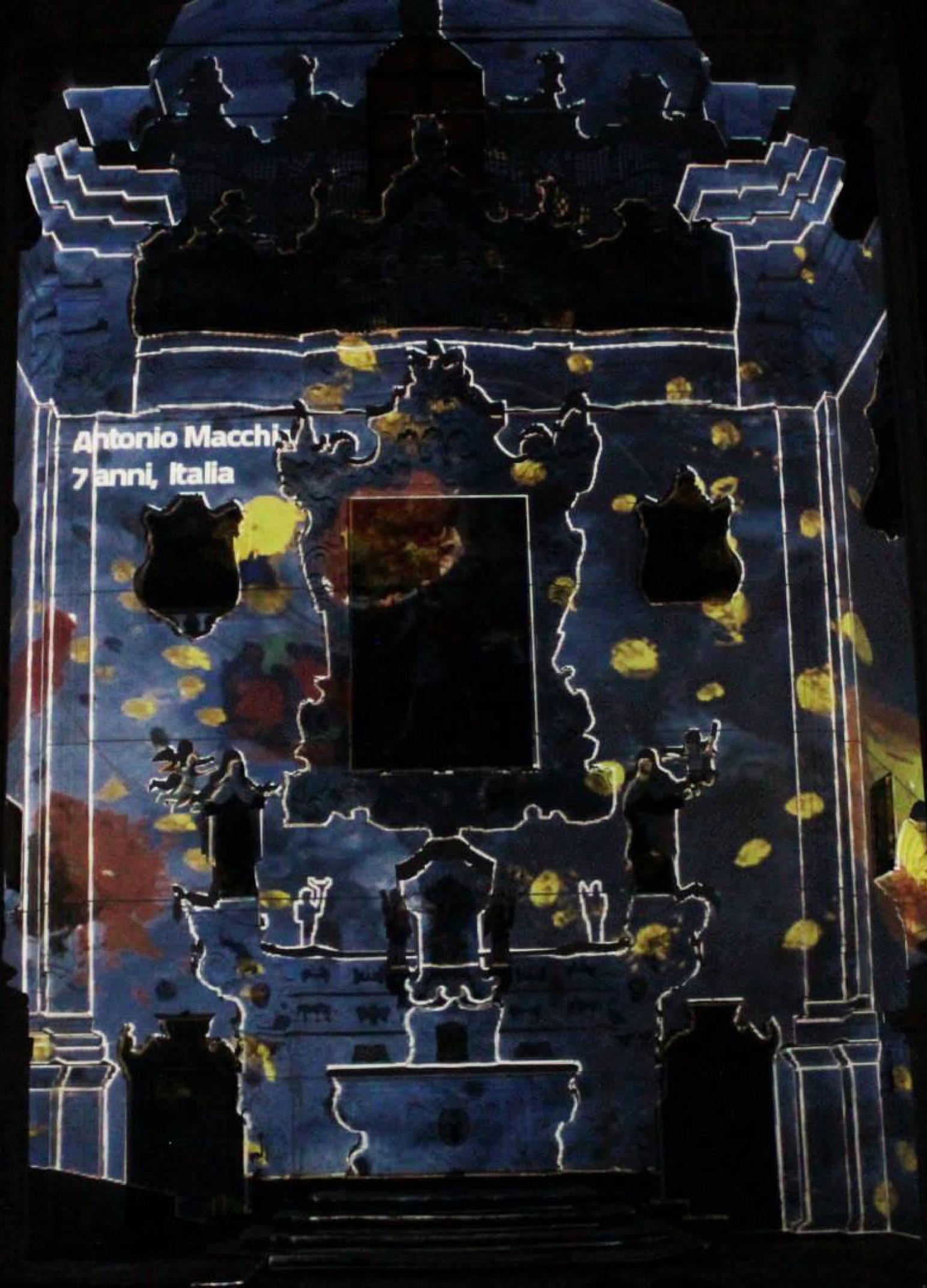


Yang Yang
Ganni, Cina

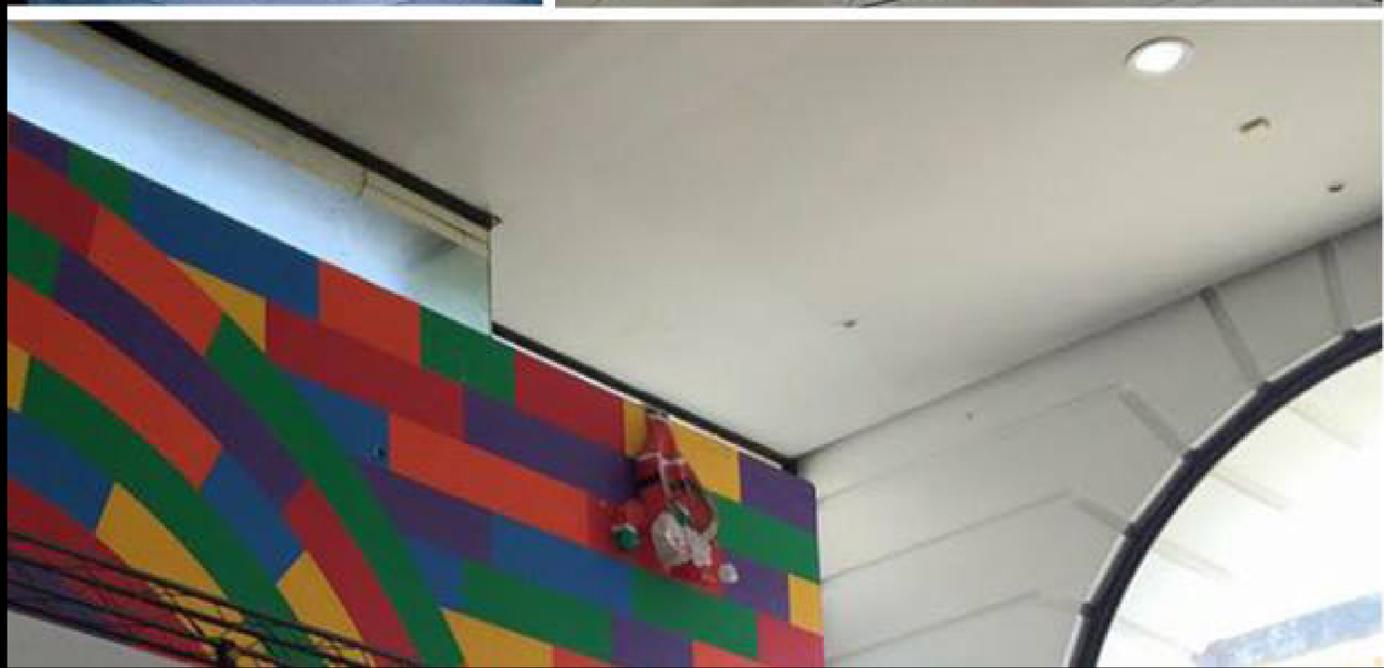
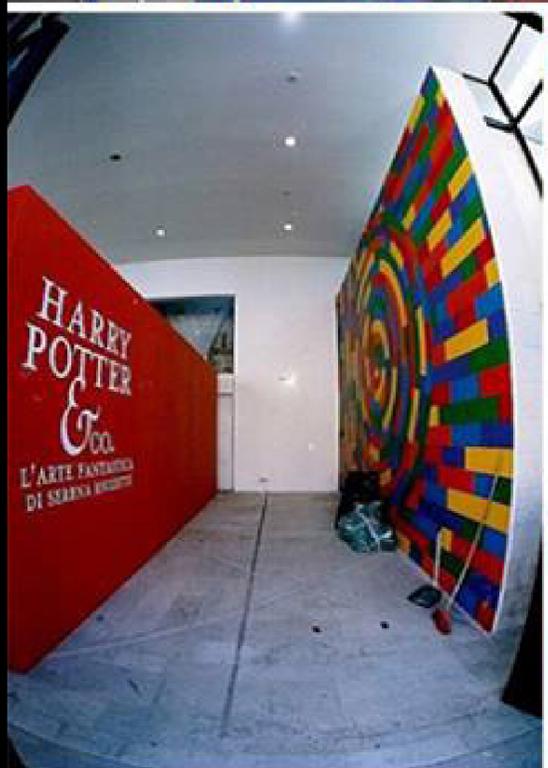
AVOGLI
PUBBLICITÀ SU
PUBBLICITÀ SU
PUBBLICITÀ SU

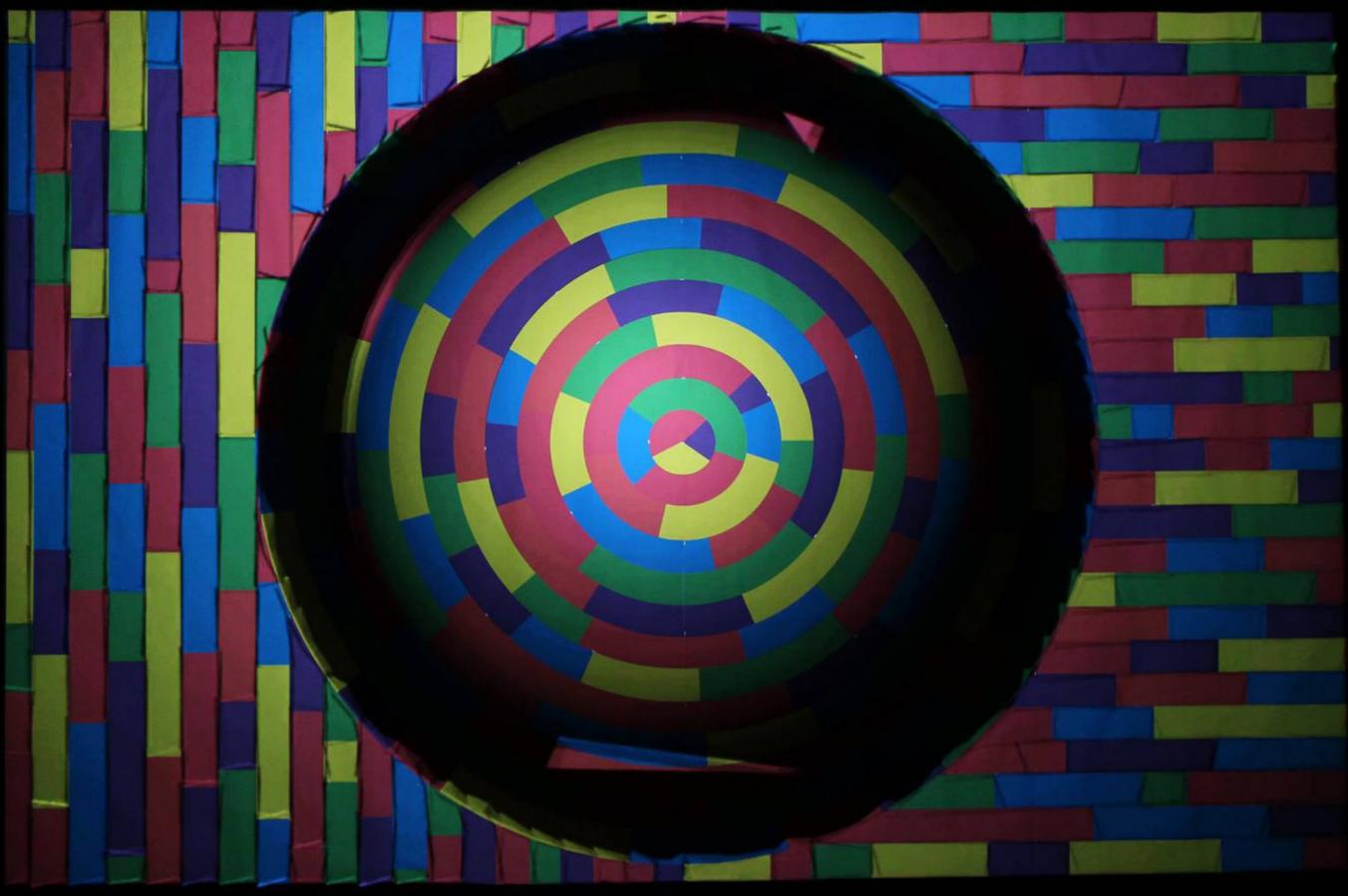
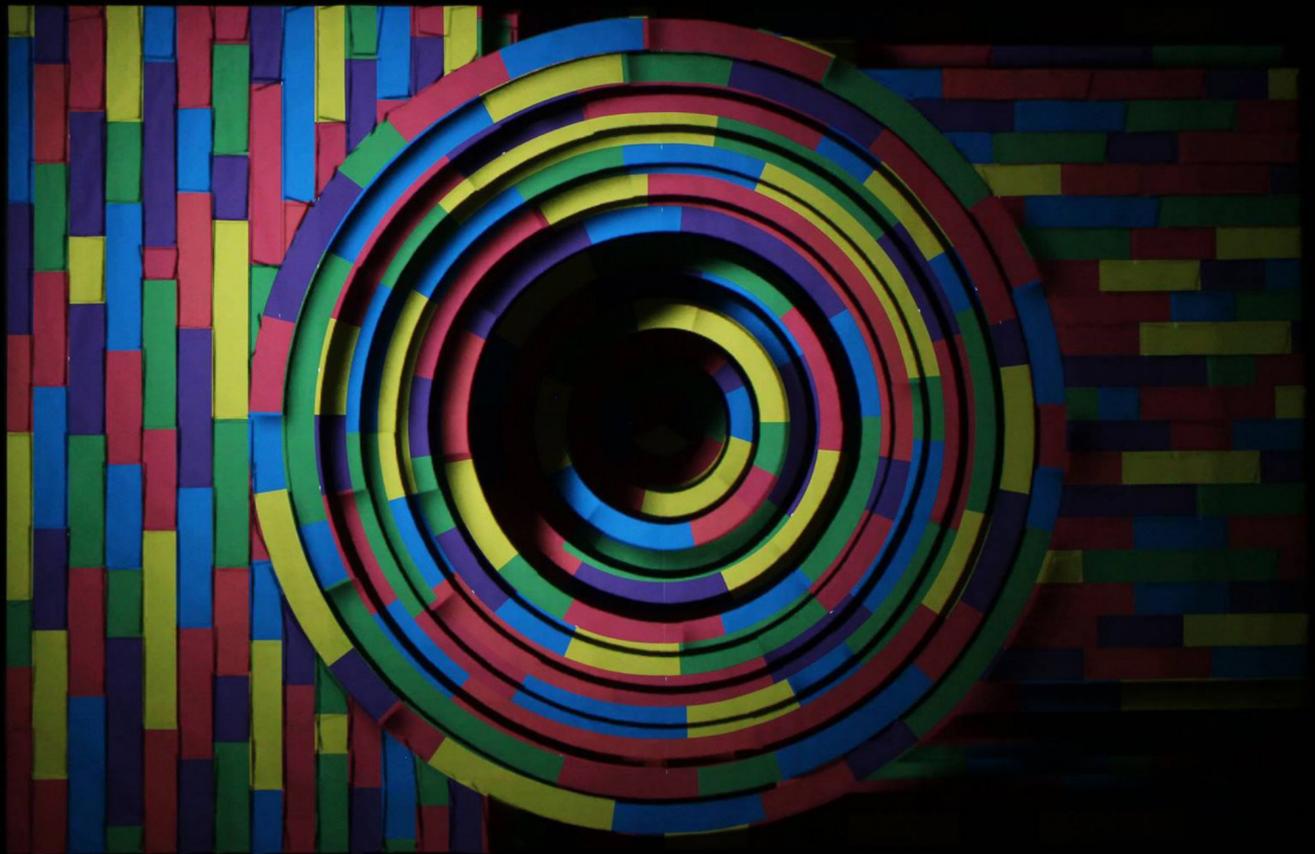


Antonio Macchi
7 anni, Italia



GLOWFestival - NEWS 2016! SOL LEWITT

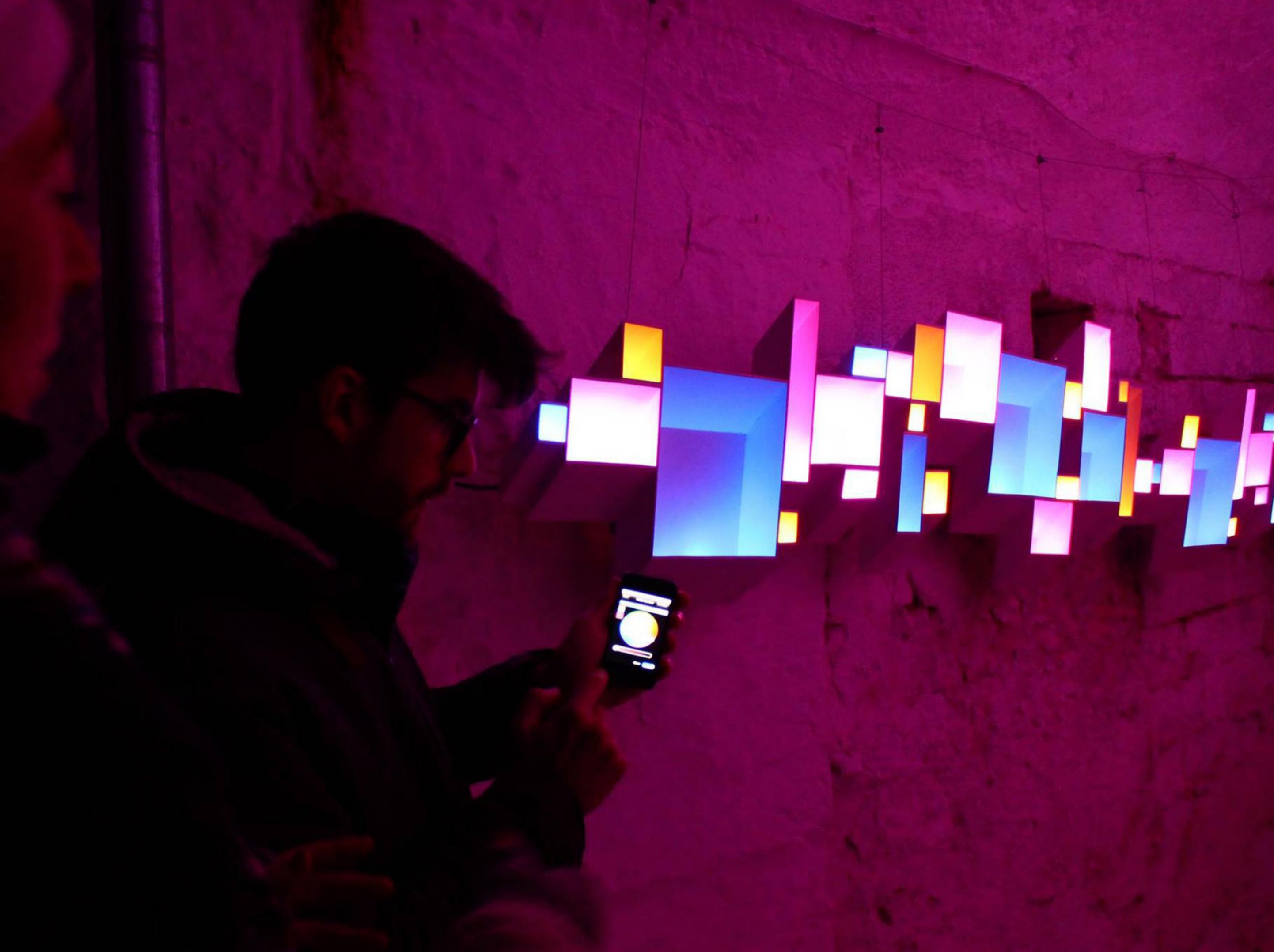




GLOWFestival - NEWS 2016! SOL LEWITT

GLOWFestival - NEWS 2016! COOKIE MAPPING





Obiettivi raggiunti del **GLOWFestival**:

Arricchire l'offerta con nuove location storiche e sperimentazioni artistiche;

Creare rete tramite collaborazioni internazionali con altri Festival;

Sviluppare ulteriormente i contatti con le comunità artistiche e tecniche che si occupano di tecnologie applicate ai beni culturali;

Obiettivi futuri del **GLOWFestival**:

Sperimentare nuove di forme ibride di video-mapping attraverso l'utilizzo di altre forme di realtà aumentata o mixata, abbandonando la classica visione del video mapping;

Aumentare l'interazione in tempo reale tra i fruitori e l'opera attraverso opportune app;

STUDIOGLOWARP
MULTIMEDIA DESIGN FOR CULTURAL HERITAGE

Studio Glowarp / Accademia di Belle Arti di Napoli
prof. Donato Maniello / info@glowarp.com