

VISIONI D'ALTA QUOTA

Call per Giovani
Progettisti/Artisti
Digitali

Con il contributo di



Visioni d'Alta Quota – Call per Giovani Progettisti/Artisti Digitali

Progetto finanziato dal Programma Olimpiadi della Cultura – Regione Lombardia

Indice

- [1] **Scenario e obiettivi**
- [2] **Call for video-concepts**
 - [2.1] **Elaborati e requisiti delle proposte**
 - [2.2] **A chi si rivolge la call**
- [3] **Percorso e coinvolgimento**
 - [3.1] **Scadenze e modalità di invio delle proposte**
 - [3.2] **Selezione e riconoscimenti**
 - [3.3] **Sviluppi successivi e programma di incubazione**
- [4] **Giuria e criteri di selezione**
- [5] **Ente ospitante**
- [6] **Trattamento dei dati personali**

[1] Scenario e obiettivi

Il progetto “Visioni d’Alta Quota” si pone l’obiettivo di coinvolgere giovani creativi e studenti dei corsi di laurea in Design della Comunicazione e delle accademie lombarde, nell’ideare e diffondere visioni di inclusività, democrazia, pace, legate ai valori della tradizione sportiva lombarda, che si dispiegano attraverso le storie dei suoi principali protagonisti e dei luoghi in cui si sono svolte.

Il progetto è promosso dal MEET Digital Culture Center e dal Dipartimento di Design del Politecnico di Milano e si sostanzia in un’azione di arte visuale che fa divenire gli spazi pubblici urbani piattaforme di innovazione visiva, proponendo esperienze che amplificano le capacità della città di offrirsi come luogo di conoscenza e ispirazione. Le opere degli artisti/progettisti selezionate e implementate saranno diffuse sugli schermi delle principali città lombarde durante le Olimpiadi 2026.

Obiettivi

1) Valorizzare il patrimonio storico sportivo lombardo, con un focus sugli sport di montagna, attraverso i nuovi linguaggi della creatività. La Lombardia, con le sue Alpi e Prealpi, ha una lunga tradizione legata agli sport di montagna (sci, alpinismo, escursionismo, ...) che rappresentano non solo competizione ma anche disciplina, resilienza e connessione con l’ambiente naturale. L’obiettivo è reinterpretare questi valori attraverso un linguaggio visivo contemporaneo, celebrando il legame tra territorio, tradizioni sportive e valori culturali.

2) Promuovere valori di inclusività, democrazia e pace attraverso la creatività digitale, coinvolgendo i giovani creativi nell’esplorazione e nella promozione di valori sociali inalienabili (pace, democrazia, inclusione), ispirandosi alle storie e alle tradizioni sportive della Lombardia. Il progetto mira a fare dell’arte digitale un mezzo di riflessione e comunicazione per questi valori, in un contesto partecipativo e accessibile.

3) Promuovere la Lombardia, la sua storia e il suo territorio nel mondo attraverso la cultura. Il progetto punta a creare un ponte tra i valori dello sport e quelli della società mostrando come l’arte possa amplificare messaggi di inclusione e pace e rafforzare il radicamento per la tradizione sportiva propria del territorio. “Visioni D’Alta Quota” vuole far conoscere la Lombardia non solo per le sue bellezze naturali e le tradizioni, ma anche come luogo di innovazione culturale. L’arte digitale diventa così un veicolo di promozione territoriale che, partendo dalle storie sportive e dalle esperienze locali, diffonde nel mondo i valori di comunità, inclusione e sostenibilità.

4) Realizzare un’azione di arte visuale rivolta alla cittadinanza, portando le opere degli artisti/progettisti sui grandi schermi urbani di Milano e delle principali città lombarde, rendendo l’arte pubblica e accessibile, trasformando gli spazi urbani in luoghi di riflessione e dialogo sui temi sociali e culturali.

A tal fine, “Visioni d’Alta Quota” lancia questa call per selezionare 10 concept di video ideati e proposti da giovani progettisti/artisti digitali.

Gli autori dei 10 concept vincitori saranno coinvolti in un programma di incubazione e mentoring finalizzato alla produzione dei video selezionati, che verranno portati sui grandi schermi urbani delle città lombarde in occasione delle Olimpiadi Milano-Cortina 2026.

[2] Call for video-concepts

La call si propone di stimolare la produzione di proposte progettuali (concept, idee) di video che, rispondendo agli obiettivi sopraindicati, possano offrire sguardi inediti e letture originali dei temi e dei valori proposti attraverso un uso sperimentale e innovativo dei linguaggi visivi.

Ogni partecipante, o gruppo di partecipanti, è chiamato a proporre un concept di video che interpreti in modo creativo e consapevole i valori e gli obiettivi espressi dalla call.

I/le partecipanti sono invitati/e a sperimentare liberamente le tecniche, gli stili grafici ed espressivi e le modalità di produzione audiovisiva che ritengono più efficaci e pertinenti. Si incoraggia l'uso di approcci e tecniche innovative, capaci di valorizzare l'identità artistica e progettuale di ciascun candidato/a o gruppo.

[2.1] Elaborati e requisiti delle proposte

Ogni proposta di concept dovrà essere formalizzata in una presentazione (.pdf o .pptx) articolata ed efficace, e contenere, nell'ordine:

- titolo e sottotitolo accompagnati da 3-5 parole chiave,
- un breve testo che illustri l'interpretazione autoriale dei valori riportati nella call (1.500 battute),
- una moodboard che restituisca linguaggio visuale e tono espressivo,
- link esterno (youtube, vimeo, ...) al trailer del video della durata di 10/15 secondi (1920x1080 Full HD),
- uno storyboard che mostri l'articolazione e la struttura prevista per il video nella sua interezza (considerando che il video finale potrà avere una durata di circa 3 minuti).

Tutte le proposte presentate dovranno essere inedite, originali e integralmente ideate dai partecipanti, senza l'utilizzo di materiali soggetti a copyright o realizzati da terzi.

Ogni proposta dovrà essere accompagnata da una dichiarazione di autorialità.

[2.2] A chi si rivolge la call

La call è rivolta a studenti dei corsi di laurea in Design della Comunicazione e delle accademie lombarde e giovani artisti/progettisti under 30.

Le proposte possono essere presentate da un artista/progettista individualmente o da team anche informalmente costituiti e formati da un massimo di 3 persone.

[3] Percorso e coinvolgimento

[3.1] Modalità di invio delle proposte e scadenze

Per inviare le proposte gli artisti/progettisti dovranno accedere al [form dedicato](#), compilandolo con i propri dati anagrafici ed effettuando l'upload degli allegati richiesti.

Nel caso di progetti di gruppo sarà un membro referente a effettuare la candidatura a nome del gruppo, riportando nei campi previsti i dati relativi agli altri partecipanti.

Date importanti

31 agosto 2025 – deadline invio proposte di concept

30 settembre 2025 – comunicazione dei 10 concept vincitori

Ottobre-dicembre 2025 – programma di mentoring con gli artisti/progettisti dei concept vincitori, sviluppo e produzione dei video

20 dicembre 2025 – deadline consegna dei video esecutivi

Gennaio-febbraio 2026 – diffusione dei video sugli schermi urbani

[3.2] Selezione e riconoscimenti

Per ciascuno dei 10 concept vincitori è previsto il riconoscimento di una borsa di 2.000 €. Ciascun artista/progettista o gruppo, si impegnerà a partecipare attivamente al programma di incubazione e mentoring, nonché a portare a termine la produzione del video nei tempi indicati nella call. I vincitori dovranno pertanto firmare un accordo prima che la borsa venga erogata.

Tutti i partecipanti sono tenuti a dichiarare che tutte le informazioni fornite all'atto della candidatura sono corrette, complete e legittime, che il proponente rispetta pienamente i criteri di ammissibilità indicati nel bando. È previsto il 1° ottobre 2025 un incontro online con i vincitori per fornire indicazioni sulla documentazione da sottoscrivere e presentare nel dettaglio il programma di mentoring.

[3.3] Sviluppi successivi e programma di incubazione e mentoring

Il programma di incubazione e di mentoring che coinvolgerà gli autori dei dieci concept vincitori consisterà in un'attività di 20 ore distribuite in 10 date tra ottobre e dicembre, volta a supportare la produzione e la finalizzazione delle proprie opere, che saranno presentate sugli schermi urbani a gennaio e febbraio 2026.

Durante tale periodo gli artisti/progettisti saranno accompagnati da esperti e curatori del MEET e del Politecnico, e potranno accedere agli spazi e tecnologie del MEET Center. Le opere realizzate saranno adattate ed esposte in diversi luoghi/schermi delle città lombarde, in particolare nei contesti urbani principali, per far sì che un vasto pubblico possa fruirne. La sala immersiva del MEET Center ospiterà inoltre alcune delle opere coerenti con i linguaggi dell'immersività.

Impegni degli artisti/progettisti selezionati

- Partecipare attivamente al programma di incubazione e di mentoring,
- partecipare alle riunioni di lavoro per definire l'esposizione finale congiunta e le mostre itineranti,
- finalizzare e consegnare il video secondo le modalità e i tempi previsti dal programma.

I candidati selezionati si dovranno impegnare a riconoscere esplicitamente il contributo di Regione Lombardia nelle attività di comunicazione del progetto.

[4] Giuria e criteri di selezione

La giuria sarà composta da esperti di design della comunicazione e di arti visive.

I membri della giuria effettueranno, con giudizio insindacabile, una selezione dei concept pervenuti valutandone:

- La pertinenza al brief e l'adeguatezza del lavoro alle tematiche di visioni olimpiche, nonché l'efficacia del messaggio,
- la qualità artistica,
- la componente sperimentale e l'originalità del concept,
- l'argomentazione della proposta, dalla quale si evincano le potenzialità e il piano di lavoro utile all'affinamento, sviluppo, finalizzazione esecutiva dell'opera prevista nell'eventuale periodo di incubazione.

Particolare attenzione verrà prestata agli equilibri di genere ed etnie in una prospettiva di equità e inclusione.

[5] Ente ospitante

Il programma di Fellowship è ospitato da MEET Digital Culture Center, con il supporto di Politecnico di Milano, Dipartimento di Design.

MEET Digital Cultural Center

MEET è la principale organizzazione italiana per il supporto e la diffusione della cultura digitale.

Forniamo un programma online e in presenza per ridurre il divario digitale in Italia e sviluppare nuove opportunità attraverso la tecnologia creativa.

Dal 2020 MEET ha sede nel cuore della città di Milano. L'edificio, risalente ai primi del Novecento, si sviluppa su tre piani per un totale di 1.500 metri quadrati, ristrutturati dall'architetto Carlo Ratti per creare una "casa per la cultura digitale". È un luogo dove si studiano e si praticano le arti digitali sia fisicamente sia virtualmente, attraverso scambi e discussioni online e esperienze digitali in loco, mostre, performance, workshop, masterclass, attività di formazione e servizi creativi dedicati alla creazione di opportunità culturali e promozione di connessioni tra Milano e il mondo.

Sito web: <https://www.meetcenter.it/en/home-page/>

Elenco di risorse e attrezzature con breve descrizione tecnica

Immersive room:

Al primo piano si trova una sala immersiva di circa 250 mq dotata di 15 proiettori, progettata per esplorare il potenziale delle tecnologie creative attraverso il corpo e i sensi. Le pareti a 270° consentono una proiezione continua di immagini in 4K molto luminose. Grazie alla sua grande versatilità, può adattarsi a diverse tipologie di eventi, dalle installazioni site-specific a talk, presentazioni, concerti, attività didattiche e formative. Inoltre, la sala è dotata di sistemi di motion capture.

Attrezzature:

- Fotocamere Microsoft Kinect Azure DK
- Workstation HP Z1 Tower G9 – Intel® Core™ i9 12900 (12ª generazione) 32 GB RAM
1 TB SSD – NVIDIA® GeForce RTX™ 3070 (8 GB)
- Videocamere RGB (n. 12 con supporti)
- NUI Track AI Kinect
- Riconoscimento facciale
- VR Corner con 20 postazioni VR: 10 Oculus e 10 Pico

[6] Trattamento dei dati personali

La risposta a qualsiasi bando comporta la registrazione e il trattamento di dati personali (come nome, immagine, indirizzo e-mail). Tali dati saranno trattati in conformità al Regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo e del Consiglio del 27 aprile 2016, relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali e alla libera circolazione di tali dati. Salvo indicazioni contrarie, le informazioni richieste e i dati personali forniti, necessari per valutare la candidatura ai sensi del bando, saranno utilizzati esclusivamente a tale scopo dal consorzio.