

Deliverable D2.1.1: PIANO D'AZIONE CONGIUNTO

Progetto 4P- Percorsi transfrontalieri scoprendo Pier Paolo Pasolini

Dosežek D2.1.1: SKUPNI AKCIJSKI NAČRT

Projekt 4P - Čezmejne poti, ki odkrivajo dediščino Piera Paola Pasolinija

WP	WP2 – Realizzazione di prodotti culturali e turistici integrati a supporto dello sviluppo del territorio
Attività	2.1. Partner meetings per sviluppare una strategia congiunta di attuazione delle attività: definizione itinerari culturali, selezione dei siti, individuazione dei soggetti coinvolti, creazione dello spazio immersivo.
Partner responsabili	Venetian Cluster
Periodo di consegna	2
Lingua	ITA

DP	DP2 – Oblikovanje integriranih kulturnih in turističnih produktov za podporo teritorialnemu razvoju
Aktivnost	2.1. Srečanje partnerjev za pripravo skupne strategije izvajanja aktivnosti: opredelitev Pasolinijevih kulturnih poti, izbira lokacij, določitev zainteresiranih strani, vzpostavitev potopitvenega prostora.
Odgovorni partnerji	Venetian Cluster
Obdobje izvedbe	2
Jezik	SLO



INDICE

1.	Obiettivo principale	3
2.	Definizione delle attività specifiche	3
2.1	Itinerari culturali	3
2.2	Coinvolgimento degli stakeholders	4
2.3	Spazio immersivo	4
2.4	App del progetto	5
3.	Assegnazione delle responsabilità e timeline	6
3.1	Piano dettagliato delle attività da svolgere	6
3.1.1	Attività 2.2. Realizzazione di uno spazio immersivo a Casarsa	6
3.1.2	Attività 2.3 Realizzazione di percorsi/itinerari culturali turistici tematici	8
3.1.3	Realizzazione di una applicazione digitale per i percorsi pasoliniani	9
3.2	Deliverables e scadenze	10
4.	Sostenibilità dei risultati di progetto	10
5.	Tutela dei Diritti d'Autore e Uso delle Opere di Pier Paolo Pasolini	10
6.	Approvazione	12

VSEBINA

1.	Glavni cilj	3
2.	Opredelitev specifičnih aktivnosti	3
2.1	Opredelitev kulturnih poti	3
2.2	Vključevanje zainteresiranih subjektov	4
2.3	Potopitveni prostor	4
2.4	Digitalna aplikacija projekta	5
3.	Dodelitev odgovornosti in terminski načrt	6
3.1	Podroben načrt aktivnosti za izvedbo naslednjih aktivnosti:	6
3.1.1	Aktivnost 2.2. Oblikovanje in vzpostavitev potopitvenega prostora v Casarsi	6
3.1.2	Aktivnost 2.3: Ustvarjanje tematskih kulturno-turističnih poti	8
3.1.3	Razvoj digitalne aplikacije za Pasolinijeve poti	9
3.2	Rezultati in roki	10
4.	Trajnostnost rezultatov projekta	10
5.	Varstvo avtorskih pravic in uporaba del Pier Paola Pasolinija	10
6.	Potrđitev	12

1. Obiettivo principale

La missione di questa attività prevista nel progetto INTERREG ITALIA-SLOVENIA, 4P – “Percorsi transfrontalieri scoprendo Pier Paolo Pasolini” è quello di creare una strategia comune per sostenere il rafforzamento del ruolo della cultura e del turismo sostenibile e dell'innovazione nello sviluppo economico della regione transfrontaliera, ponendo al centro l'artista Pier Paolo Pasolini.

Il seguente piano prevede l'organizzazione delle seguenti attività:

- Definizione degli itinerari culturali
- Identificazione dei soggetti da coinvolgere
- Realizzazione di uno spazio immersivo
- Sviluppo di un'applicazione digitale per favorire la fruibilità degli itinerari

2. Definizione delle attività specifiche

2.1. ITINERARI CULTURALI

Il Consiglio d'Europa definisce gli itinerari culturali come un viaggio nello spazio e nel tempo. Questi percorsi permettono ai visitatori di esplorare luoghi di interesse storico, artistico, naturalistico, enogastronomico e così via, da cui nasce il turismo di tali zone.

In Italia ci sono diversi percorsi turistici legati al poeta Pier Paolo Pasolini, soprattutto a Roma e Bologna, ma anche in Friuli-Venezia Giulia. Nel 2018, PromoTurismo FVG, in collaborazione con il Comune di Casarsa della Delizia e il Centro Studi Pasolini, ha promosso il percorso pasoliniano che segna tutti i luoghi della vita del poeta in Friuli (<https://www.pasolini-friuli.it/itinerari>). Le tappe principali, che rientrano nella zona del Comune di Casarsa, sono Casa Colussi – sede del Centro Studi Pasolini -, la chiesetta di Santa Croce, borgo di Versuta, e San Giovanni di Casarsa. Tuttavia, il percorso si allarga ad altre località friulane, tra cui San Vito al Tagliamento, Sacile, Sesto al Reghena, Cordovado, fino a Grado e la sua laguna. Inoltre, il collettivo artistico Social Art Dmav e l'associazione Start Cultura, ha sviluppato un itinerario immersivo nei luoghi giovanili di Pasolini, chiamato ParoleParoleParole. È possibile trovare varie installazioni tra Valvasone, Casarsa e Codroipo: Pardiàdaidís” (Al di là dei giorni), “L'aghe e cor” (l'acqua scorre), “Lûs tra i morârs” (Luce tra gli alberi), “Brusâ d'amôr” (Bruciare d'amore). Il percorso non si limita ad essere fisico ed estetico, ma anche uditivo, grazie ad una ambientazione sonora emozionante e coinvolgente che immerge lo spettatore nei suoni e nelle parole di Pasolini.

1. Glavni cilj

Cilj projekta, ki je del programa INTERREG ITALIJA-SLOVENIJA, 4P - “Čezmejne poti, ki odkrivajo dediščino Pier Paola Pasolinija”, je razviti skupno strategijo za krepitev vloge kulture, trajnostnega turizma in inovacij pri spodbujanju gospodarskega razvoja čezmejne regije, s posebnim poudarkom na umetniku Pieru Paolu Pasoliniju.

Načrt predvideva organizacijo naslednjih aktivnosti:

- *Opredelitev kulturnih poti*
- *Opredelitev in identifikacija ključnih deležnikov*
- *Izvedba potopitvenega prostora*
- *Razvoj digitalne aplikacije*

2. Opredelitev specifičnih aktivnosti

2.1 Opredelitev kulturnih poti

Evropski svet kulturnih poti opredeljuje kulturne poti kot potovanja skozi prostor in čas, ki obiskovalcem omogočajo odkrivanje krajev z zgodovinskim, umetniškim, naravnim ter gastronomsko-kulturnim pomenom. Te poti pomembno prispevajo k razvoju turizma v posameznih regijah.

V Italiji obstaja več turističnih poti, povezanih s pesnikom Pierom Paolom Pasolinijem, zlasti v Rimu, Bologni in Furlaniji-Juljski krajini. Leta 2018 je organizacija PromoTurismo FVG v sodelovanju z Občino Casarsa della Delizia in Centrom za študije Pasolini vzpostavila Pasolinijevo pot, ki povezuje ključne kraje pesnikovega življenja v Furlaniji. Podrobnejše informacije so na voljo na uradni spletni strani Pasolini Friuli.

Glavne postaje, ki se nahajajo v občini Casarsa, so:

- *Casa Colussi – sedež Centra za študije Pasolini,*
- *Cerkev Santa Croce,*
- *Versuta,*
- *San Giovanni di Casarsa.*

Pot se nadaljuje tudi v druga furlanska mesta, med njimi San Vito al Tagliamento, Sacile, Sesto al Reghena, Cordovado, vse do Gradeža in njegove lagune.

Poleg tega je umetniški kolektiv Social Art Dmav v sodelovanju z združenjem Start Cultura razvil potopitveno pot, posvečeno kraju Pasolinijeve mladosti, imenovano ParoleParoleParole. Na tej poti so razporejene različne umetniške inštalacije v Valvasone, Casarsa in Codroipo, med katerimi so:

- *»Pardiàdaidís« (Onkraj dni),*
- *»L'aghe e cor« (Voda teče),*
- *»Lûs tra i morârs« (Svetloba med murvami),*
- *»Brusâ d'amôr« (Goreti od ljubezni).*

Dati i precedenti itinerari, il consorzio di 4P utilizzerà i percorsi già esistenti in Friuli Venezia Giulia, potenziandoli ulteriormente, aggiornandoli e integrandoli. Per quanto riguarda la parte slovena, invece, verrà creato ex novo un percorso dedicato a Pasolini.

Obiettivi:

- Includere nuovi luoghi di interesse nel percorso pasoliniano friulano, come ad esempio la Mediateca di Cinemazero a Pordenone e i murales che verranno realizzati nel Comune di Casarsa della Delizia.
- Inserire dei riferimenti – targhe, panchine, o paletti – per collegare i luoghi di interesse che verranno scelti al percorso pasoliniano già presente.
- Toccare dei luoghi che non rientrano nelle rotte del turismo di massa, in modo da valorizzare territori non frequentati.
- Realizzare dei pacchetti turistici per promuovere i nuovi percorsi pasoliniani (da valutare anche in collaborazione con Promoturismo)

2.2. COINVOLGIMENTO DEGLI STAKEHOLDERS

Pasolini utilizzava un linguaggio letterario, cinematografico e poetico sofisticato, spesso intriso di riferimenti filosofici e simbolici. Questo può risultare meno accessibile a chi è abituato a forme di intrattenimento più immediate.

Pasolini è spesso ricordato per le sue posizioni politiche, le sue denunce controcorrente e la sua vita personale controversa. Questo può creare una sorta di “barriera” nei confronti delle sue opere, che rischiano di essere poco comprensibili al grande pubblico.

In aggiunta, sebbene Pasolini sia una figura di rilievo nella cultura italiana, spesso non viene adeguatamente approfondito nei programmi scolastici italiani. In Slovenia viene studiato solo in alcuni programmi, soprattutto in contesti universitari o in corsi di letteratura comparata, filosofia e storia del cinema.

Per questo motivo il progetto 4P punta a diffondere attraverso una modalità accessibile il linguaggio complesso e moderno del poeta, avendo come target group i giovani.

Obiettivi:

- Sviluppare delle attività inclusive e dinamiche aperte ai giovani (es. applicazione digitale con “caccia al tesoro” tra i luoghi importanti nella storia di Pasolini).

2.3. SPAZIO IMMERSIVO

Dopo aver attentamente esaminato diversi spazi disponibili e valutato le loro caratteristiche, tenendo in considerazione tutti i fattori favorevoli e sfavorevoli per lo sviluppo della camera immersiva, è stato concordato che la soluzione più ido-

Ta pot ni le fizična in estetska, ampak tudi zvočna izkušnja, ki obiskovalca popolnoma potopi v zvoke in besede Pasolinija.

Konzorcij projekta 4P bo nadgradil in posodobil obstoječe Pasolinijeve poti v Furlaniji-Juljski krajini, s ciljem izboljšanja njihove dostopnosti in interpretacije. V Sloveniji pa bo zasnovana popolnoma nova tematska pot, posvečena Pasoliniju, ki bo dopolnjevala njegovo čezmejno dediščino.

Cilji:

- Dodajanje novih lokacij v Pasolinijevo pot, kot je Mediateca di Cinemazero v Pordenonu in muralna umetnost v Casarsi.
- Namestitev označitev (plošče, klopi, oznake) za povezovanje lokacij.
- Promocija manj znanih kulturnih krajev.
- Oblikovanje turističnih paketov za promocijo poti.

2.2 Vključevanje ključnih deležnikov

Pasolini je uporabljal sofisticiran literarni, filmski in poetični jezik, pogosto prežet s filozofskimi in simboličnimi referencami. To ga lahko naredi manj dostopnega za občinstvo, vajeno bolj neposrednih oblik zabave.

Pogosto ga poznamo predvsem po njegovih političnih stališčih, kritičnih družbenih analizah in kontroverznem osebnem življenju. Zaradi tega lahko nastane določena “ovira” pri razumevanju njegovih del, ki tako ostajajo manj dostopna širši javnosti.

Poleg tega, čeprav je Pasolini ena ključnih osebnosti italijanske kulture, ga italijanski šolski programi pogosto ne obravnavajo dovolj temeljito. V Sloveniji pa se preučuje le v določenih programih, predvsem na univerzitetni ravni, na področju primerjalne književnosti, filozofije in zgodovine filma.

Zato si projekt 4P prizadeva približati kompleksni in sodobni jezik pesnika na dostopen način, pri čemer so glavna ciljna skupina mladi.

Cilji:

- Razviti vključujoče in dinamične aktivnosti, odprte za mlade (npr. digitalna aplikacija z “lovom na zaklad” med pomembnimi kraji v Pasolinjevi zgodovini).

2.3 Potopitveni prostor

Po temeljitem pregledu razpoložljivih prostorov in skrbni analizi njihovih značilnosti, ob upoštevanju vseh prednosti in morebitnih omejitev za razvoj potopitvenega prostora smo sklenili, da je najprimernejša rešitev dvorana v zgornjem nadstropju Centra za študije Pasolini, v hiši Colussi v Casarsi della Delizia.

Ta izbira omogoča vzpostavitev potopitvenega prostora, bodisi permanentnega bodisi potujočega, ki bo prispeval k ohranjanju in promociji kulturne dediščine Piera Paola Pasolinija ter hkrati

nea sia rappresentata dalla sala situata all'ultimo piano del Centro Studi

Pasolini, presso la Casa Colussi a Casarsa della Delizia. Questa scelta offre l'opportunità di realizzare uno spazio immersivo, sia permanente che itinerante, in grado di valorizzare l'eredità culturale di Pier Paolo Pasolini, rispettando e celebrando la sua memoria. La posizione strategica della Casa Colussi, che vanta un'importante rilevanza storica e culturale, la rende il contesto ideale per un progetto che unisce innovazione, arte e sostenibilità, offrendo un ambiente unico per il coinvolgimento del pubblico e la promozione della figura di Pasolini.

Obiettivi:

- Sviluppare un contenuto innovativo sulla vita e l'opera di Pier Paolo Pasolini, in grado di coinvolgere non solo esperti e appassionati di cultura, cinema e letteratura, ma anche e soprattutto le nuove generazioni, favorendo un approccio dinamico e accessibile alla sua eredità artistica e intellettuale
- Realizzare un percorso interattivo e immersivo, accessibile e inclusivo, che garantisca un'esperienza coinvolgente per tutti, comprese le persone con disabilità
- Aumentare la visibilità e della conoscenza di Pasolini, con l'obiettivo di attrarre un numero crescente di visitatori e valorizzare il suo lascito culturale
- Progettare una camera immersiva modulare e trasportabile, adatta a diverse esposizioni in Italia e Slovenia, per ampliare la diffusione dell'iniziativa e raggiungere nuovi pubblici.

2.4. APP DEL PROGETTO

Lo sviluppo di un'applicazione digitale ha l'obiettivo di attrarre visitatori, sia locali che stranieri, sui percorsi pasoliniani delineati nei punti precedenti. L'app offrirà un'esperienza interattiva e coinvolgente, permettendo agli utenti di esplorare in modo accattivante e originale i luoghi che hanno avuto un ruolo fondamentale nella vita e nell'opera di Pier Paolo Pasolini. Attraverso l'app, sarà possibile visitare i luoghi che hanno segnato la sua infanzia, scoprire le sue origini e immergersi nei territori rurali che hanno ispirato molte delle sue opere più celebri.

La nuova app sarà facilmente accessibile e scaricabile gratuitamente dal web, compatibile con dispositivi iOS e Android, rendendo i percorsi pasoliniani fruibili in modo semplice e immediato, a qualsiasi ora e da qualsiasi luogo.

Obiettivi:

- Sviluppare contenuti informativi e creativi sui percorsi di Pasolini, creando un collegamento tra Italia e Slovenia e valorizzando il suo patrimonio culturale
- Elaborare contenuti innovativi che narrino i percorsi di

spoštoval in počastil njegov spomin.

Strateška lokacija hiše Colussi, ki ima izjemen zgodovinski in kulturni pomen, predstavlja idealno okolje za projekt, ki združuje inovacije, umetnost in trajnost ter ponuja edinstven prostor za vključevanje javnosti in promocijo Pasolinijeve zapuščine.

Cilji:

- *Razvoj inovativnih vsebin o življenju in delu Piera Paola Pasolinija, ki bodo pritegnile ne le strokovnjake in ljubitelje kulture, filma ter literature, temveč predvsem mlajše generacije. Cilj je spodbujanje dinamičnega in dostopnega pristopa k njegovi umetniški in intelektualni dediščini.*
- *Oblikovanje interaktivne in potopitvene izkušnje, ki bo dostopna in vključujoča za vse obiskovalce, vključno z osebami z oviranostmi. S tem bo zagotovljena edinstvena in poglobljena predstavitev Pasolinijevega sveta.*
- *Krepitev prepoznavnosti in razumevanja Pasolinijevega dela z namenom pritegniti širši krog obiskovalcev ter poudariti njegov izjemen kulturni in umetniški prispevek.*
- *Razvoj modularnega in prenosljivega potopitvenega prostora, prilagojenega različnim razstavam v Italiji in Sloveniji, kar bo omogočilo širjenje pobude in doseganje novega občinstva.*

2.4 Digitalna aplikacija projekta

Razvoj digitalne aplikacije ima cilj privabiti obiskovalce, tako lokalne kot tuje, na pasolinijeve poti, opredeljene v prejšnjih točkah. Aplikacija bo ponujala interaktivno in privlačno izkušnjo, ki bo uporabnikom omogočala na zanimiv in izviren način raziskovati kraje, ki so imeli ključno vlogo v življenju in delu Piera Paola Pasolinija. Prek aplikacije bo mogoče obiskati kraje njegovega otroštva, odkriti njegove korenine in se potopiti v podeželska območja, ki so navdihnili številna njegova najbolj znana dela.

Nova aplikacija bo enostavno dostopna in brezplačno na voljo prek spleta, združljiva z napravami iOS in Android, kar bo pasolinijeve poti naredilo dostopne na preprost in neposreden način, kadar koli in kjer koli.

Cilji:

- *Razvoj informativnih in ustvarjalnih vsebin o Pasolinijevih poteh, ki bodo vzpostavile povezavo med Italijo in Slovenijo ter poudarile njegov kulturni vpliv in dediščino.*
- *Oblikovanje inovativnih pripovednih vsebin, ki bodo skozi zgodbo Pasolinijevih poti povezovalle kulturne kontekste obeh držav ter omogočale poglobljeno razumevanje njegovega dela in življenja.*
- *Izboljšati obisk lokalnih in mednarodnih turistov ter krepiti prepoznavnosti in vrednosti kulturne dediščine, povezane s Pasolinijem.*

vita di Pasolini, mettendo in relazione i contesti culturali dei due paesi

- Facilitare l'attrazione di turisti locali e internazionali, aumentando la visibilità e la valorizzazione del patrimonio culturale legato a Pasolini
- Progettare di un percorso interattivo, immersivo e inclusivo, accessibile a tutti, comprese le persone con disabilità, per garantire un'esperienza coinvolgente e partecipativa.

3. Assegnazione delle responsabilità e timeline

Il consorzio si impegna a rispettare i periodi di consegna stabiliti nell'Application Form:

- **definizione dei percorsi culturali** in Italia e Slovenia: il lavoro inizierà nel **Periodo 3 (marzo 2025)** e terminerà nel **settembre 2025**.
- **organizzazione della stanza immersiva**: i lavori prenderanno il via **a marzo 2025** e la struttura sarà pronta per l'inaugurazione **tra dicembre 2025 e gennaio 2026**.
- **sviluppo dell'app digitale**: i lavori inizieranno nel **Periodo 3** e l'applicazione sarà disponibile a partire da **marzo 2026**.

3.1 Piano dettagliato delle attività da svolgere per la realizzazione delle seguenti iniziative:

3.1.1 Attività 2.2. Realizzazione di uno spazio immersivo a Casarsa

Responsabili: CPN, CSP, VHC

Periodo attività: Periodo 3 – Periodo 5

Scadenza: Periodo 4

Descrizione attività:

a. Pianificazione e ricerca preliminare

- **Analisi dei contenuti e definizione del concept**
 - Identificazione dei temi principali (vita e opere di Pasolini, rapporto con Casarsa, linguaggio cinematografico, poetico e politico).
 - Collaborazione con esperti di letteratura, cinema e dell'opera pasoliniana per la selezione dei contenuti e consultazione degli archivi locali
- **Studio di fattibilità e definizione tecnologica**
 - Analisi dello spazio disponibile (dimensioni, infrastrutture esistenti, accessibilità).
 - Scelta delle tecnologie immersive più adatte (VR, AR, proiezioni interattive, suono 3D).
 - Valutazione dei costi e scelta del fornitore

- *Načrtovanje interaktivne, potopitve in vključujoče poti, prilagojene vsem obiskovalcem, vključno osebami z oviranostmi, ki bo zagotavljala privlačno in sodelovalno izkušnjo raziskovanja Pasolinijeve zapuščine.*

3. Dodelitev odgovornosti in terminski načrt

Projektne konzorcij bo pri izvedbi aktivnosti upošteval naslednje roke, določene v prijavnici:

- **Opredelevanje kulturnih poti v Italiji in Sloveniji**
Aktivnost se bo začela v tretjem obdobju (marec 2025) in bo zaključena do septembra 2025.
- **Ureditev potopitvenega prostora**
Aktivnosti oblikovanja potopitvenega prostora se bodo začele marca 2025 in bodo zaključene ter na voljo obiskovalcem med decembrom 2025 in januarjem 2026.
- **Razvoj digitalne aplikacije**
Razvoj bo stekel v tretjem obdobju, pri čemer bo aplikacija dokončana in na voljo uporabnikom od marca 2026.

3.1 Podroben načrt aktivnosti za izvedbo naslednjih aktivnosti:

3.1.1 Aktivnost 2.2. Oblikovanje in vzpostavitev potopitvenega prostora v Casarsa

Odgovorni: CPN, CSP, VHC

Trajanje: Obdobje 3 - Obdobje 5

Rok: Obdobje 4

Opis dejavnosti:

a. Načrtovanje in predhodne raziskave

- **Analiza vsebine in določitev koncepta**
 - Identifikacija ključnih tem (življenje in delo Piera Paola Pasolinija; njegov odnos s Casarsa; filmski, pesniški in politični jezik ter njegov vpliv).
 - Sodelovanje s strokovnjaki (vključitev literarnih, filmskih in umetnostnozgodovinskih strokovnjakov pri izboru vsebin; posvetovanje z lokalnimi arhivi za pridobitev relevantnih zgodovinskih in kulturnih virov).
- **Študija izvedljivosti in določitev tehnologije**
 - Analiza razpoložljivega prostora (pregled dimenzij prostora in njegove obstoječe infrastrukture; ocena dostopnosti za obiskovalce, vključno z osebami z oviranostmi).
 - Izbiira tehnoloških rešitev (pregled in določitev najprimernejših potopitvenih tehnologij kot so VR, AR, interaktivne projekcije in 3D zvok).
 - Ocena stroškov in izbira dobaviteljev (analiza stroškovne učinkovitosti posameznih tehnoloških rešitev; identifikacija in izbira ustreznih dobaviteljev za implementacijo izbranih tehnologij).

b. Scelta di un subcontraente per la progettazione dello spazio immersivo che sarà responsabile di:

- **Sviluppo del concept espositivo**
 - Definizione delle sezioni tematiche (es. "Pasolini e il Friuli", "Il cinema di Pasolini", "L'impegno politico e sociale")
 - Progettazione del percorso narrativo e dell'interazione con il pubblico
- **Scelta dei supporti multimediali**
 - Produzione di video, materiali audio e testi interattivi
 - Digitalizzazione di documenti e foto storiche
 - Creazione di installazioni sonore e visive
- **Progettazione degli elementi fisici e digitali**
 - Design degli spazi (layout, illuminazione, disposizione degli schermi e delle installazioni).
 - Sviluppo dell'interfaccia utente per contenuti interattivi (es. touch screen, app mobile di supporto).

c. Realizzazione e implementazione – subcontraente scelto sarà responsabile di:

- **Produzione dei contenuti**
 - Registrazione e montaggio di video e audio.
 - Creazione di esperienze VR/AR.
 - Sviluppo di proiezioni immersive su pareti o pavimenti interattivi.
- **Allestimento dello spazio**
 - Installazione di proiettori, schermi e pannelli interattivi.
 - Configurazione di dispositivi di realtà aumentata o virtuale.
 - Test di funzionamento e correzione di eventuali problemi tecnici.
- **Test e ottimizzazione**
 - Verifica dell'usabilità e dell'esperienza utente.
 - Coinvolgimento di un gruppo di test per raccogliere feedback.
 - Ottimizzazione dei contenuti e degli effetti visivi/sonori.

b. Izbira podizvajalca za oblikovanje potopitvenega prostora, ki bo odgovoren za:

- **Razvoj razstavnega koncepta**
 - Določitev tematskih sklopov (Pasolini in Furlanija – raziskovanje njegovih korenin in vpliva lokalnega okolja; Pasolinijev film – predstavitev njegovih najpomembnejših filmskih del; Politična in družbena angažiranost – analiza njegovega kritičnega pogleda na družbo).
 - Oblikovanje pripovedne poti in interakcije z obiskovalci, da bo razstava dinamična in vključujoča.
- **Določitev multimedijских vsebin in tehnologij**
 - Produkcija avdiovizualnih vsebin, vključno z video posnetki, avdio materiali in interaktivnimi besedili.
 - Digitalizacija arhivskega gradiva.
 - Ustvarjanje zvočnih in vizualnih instalacij, ki bodo obiskovalcem nudile potopitveno izkušnjo Pasolinijevega sveta.
- **Oblikovanje fizičnih in digitalnih elementov**
 - Načrtovanje razstavnega prostora, vključno z razporeditvijo vsebin, osvetlitvijo ter postavitvijo zaslonov in interaktivnih instalacij.
 - Razvoj uporabniškega vmesnika za interaktivne vsebine, kot so zasloni na dotik, digitalni vodiči in mobilna aplikacija, ki bodo obiskovalcem omogočili dostop do poglobljenih informacij in vsebin.

c. Izvedba in implementacija

Izbrani podizvajalec bo odgovoren za celotno izvedbo in tehnično implementacijo potopitvenega prostora, ki vključuje naslednje ključne faze:

- **Ustvarjanje in razvoj vsebin**
 - Snemanje in montaža video in avdio vsebin.
 - Ustvarjanje VR/AR izkušenj.
 - Razvoj potopitvenih projekcij, vključno s projekcijami na stene, interaktivnimi tlemi in drugimi inovativnimi prikazovalnimi tehnologijami.
- **Postavitev prostora**
 - Namestitve projektorjev, zaslonov in interaktivnih panelov za prikaz multimedijских vsebin.
 - Konfiguracija naprav za obogateno (AR) in virtualno resničnost (VR), ki bodo omogočale poglobljeno izkušnjo.
 - Testiranje delovanja opreme in odprava morebitnih tehničnih težav pred odprtjem prostora za obiskovalce.
- **Testiranje in optimizacija**
 - Preverjanje uporabnosti in uporabniške izkušnje.
 - Vključitev testne skupine za zbiranje povratnih informacij ter identifikacijo morebitnih izboljšav.
 - Optimizacija vsebin, vizualnih in zvočnih učinkov.

3.1.2. Attività 2.3 Realizzazione di percorsi/itinerari culturali turistici tematici

Responsabili: CPN, CSP, VHC, OI, ICRA

Periodo attività: Periodo 3 – Periodo 4

Scadenza: Periodo 4

Descrizione attività:

a. Definizione e sviluppo degli itinerari culturali

- Analisi e selezione dei percorsi esistenti legati alla figura di Pier Paolo Pasolini in Italia e Slovenia
- Identificazione di nuove località significative per ampliare il percorso culturale.
- Creazione di itinerari tematici che mettano in luce diversi aspetti della vita e dell'opera di Pasolini (letteratura, cinema, impegno sociale)
- Coinvolgimento di esperti come per esempio comitato scientifico, istituzioni culturali e comunità locali per validare e arricchire il contenuto degli itinerari.

b. Installazione di elementi identificativi

- Scelta e posizionamento di elementi visivi come targhe commemorative, panchine letterarie, segnaletica turistica e installazioni con QR code per approfondimenti digitali.
- Coordinamento con autorità locali per l'ottenimento dei permessi necessari.
- Scelta di soluzioni innovative per migliorare l'accessibilità e l'esperienza dei visitatori.

c. Produzione e diffusione di materiali editoriali

- Realizzazione di mappe interattive e digitali per promuovere gli itinerari.
- Sviluppo di una sezione dedicata agli itinerari nel sito web del progetto, con contenuti degli itinerari, e relativa promozione nelle pagine istituzionali dei membri del consorzio.
- Creazione di un itinerario specifico a Idrija, con una narrazione che valorizzi il contesto storico e culturale del luogo.

d. Piano di promozione e valorizzazione degli itinerari

- Sviluppo di una strategia di comunicazione per il lancio e la promozione dei percorsi culturali.
- Collaborazione con enti turistici, tour operator e scuole per integrare gli itinerari in pacchetti turistici ed educativi.
- Organizzazione di eventi di presentazione, passeggiate letterarie e incontri tematici per coinvolgere il pubblico e rafforzare la visibilità del progetto.

3.1.2. Attività 2.3: Ustvarjanje tematskih kulturno-turističnih poti

Odgovorni: CPN, CSP, VHC, OI, ICRA

Trajanje: Obdobje 3 – Obdobje 4

Rok: Obdobje 4

Opis dejavnosti:

a. Določitev in razvoj kulturnih poti

- *Analiza in izbor obstoječih poti (pregled že obstoječih poti, povezanih s Pierom Paolom Pasolinijem v Italiji in Sloveniji).*
- *Identifikacija novih pomembnih lokacij.*
- *Ustvarjanje novih tematskih poti (oblikovanje različnih poti, ki osvetlujejo specifične vidike Pasolinijevega življenja in dela, vključno z literaturo, filmom, družbenem udejstvovanjem,...).*
- *Vključitev strokovnjakov in lokalnih deležnikov (sodelovanje z znanstvenimi odbori, kulturnimi ustanovami in lokalnimi skupnostmi za potrjevanje in obogatitev vsebin poti).*

b. Namestitev označevalnih elementov

- *Izbira in postavitve vizualnih označb (namestitev spominskih plošč na ključnih lokacijah, postavitve literarnih klopi; vzpostavitev turistične signalizacije, uporaba QR kod za dostop do digitalnih vsebin).*
- *Sodelovanje z lokalnimi oblastmi (pridobitev vseh potrebnih dovoljenj za postavitve označevalnih elementov; usklajitev postavitve z urbanističnimi in kulturno-varstvenimi smernicami,...).*
- *Izbira inovativnih rešitev za dostopnost (uporaba tipnih oznak in zvočnih opisov; razvoj mobilnih aplikacij z navigacijo in avdio vodniki,...).*

c. Produkcija in distribucija promocijskih gradiv

- *Oblikovanje interaktivnih zemljevidov in vodnikov (priprava tiskanih in digitalnih vodnikov; razvoj interaktivnih zemljevidov).*
- *Razvoj posebne sekcije na spletni strani projekta (ustvarjanje namenske spletne strani ali sekcije z opisom kulturnih poti; integracija virtualnih ogledov in arhivskih materialov za poglobljeno izkušnjo,...).*
- *Oblikovanje Pasolinijeve poti v Idriji (razvoj tematske poti v Idriji, ki bo skozi pripoved osvetlila tudi zgodovinski in kulturni kontekst kraja).*

d. Načrt promocije in valorizacije poti

- *Razvoj komunikacijske strategije, ki bo poudarjala edinstvenost Pasolinijevih poti.*
- *Sodelovanje s ključnimi deležniki (vzpostavitev partnerstev s turističnimi organizacijami in potovalni-*

3.1.3. Realizzazione di una applicazione digitale per i percorsi pasoliniani

Responsabili: CSP, VHC, OI, ICRA

Periodo attività: Periodo 3 – Periodo 5

Scadenza: Periodo 5

Descrizione delle attività:

a. Sviluppo dei contenuti per l'app

- Definizione della struttura e delle funzionalità: Analisi delle esigenze degli utenti e progettazione dell'interfaccia utente (UI/UX) per garantire una navigazione intuitiva e accessibile.
- Raccolta e digitalizzazione dei contenuti: Testi, immagini, video, registrazioni audio e documenti storici su Pier Paolo Pasolini e i luoghi significativi della sua vita e opere.
- Creazione di itinerari interattivi: Implementazione di mappe geolocalizzate, percorsi personalizzabili e approfondimenti tematici.
- Traduzione e accessibilità: Contenuti disponibili in italiano, sloveno e inglese, con opzioni di accessibilità per utenti con disabilità visive o uditive.

b. Selezione del fornitore per lo sviluppo dell'app

- Definizione dei requisiti tecnici e funzionali: Stesura di un capitolato tecnico per garantire la qualità e la scalabilità dell'applicazione.
- Ricerca e selezione del fornitore: Lancio di una procedura di selezione tra sviluppatori specializzati, valutazione delle offerte e assegnazione dell'incarico.
- Gestione dello sviluppo: Monitoraggio delle fasi di progettazione, test e implementazione dell'app, con revisioni periodiche e feedback dagli stakeholder.
- Testing e ottimizzazione: Fase di collaudo con test di usabilità per correggere eventuali errori e migliorare l'esperienza utente.

c. Creazione di un piano di promozione per l'app

- Strategia di comunicazione: Definizione del target di riferimento e delle azioni promozionali.
- Campagne di lancio: Promozione tramite social media, siti web di enti turistici e culturali, eventi e workshop dedicati.
- Collaborazioni e diffusione: Coinvolgimento di istituzioni culturali, scuole, università e tour operator per l'integrazione dell'app nei percorsi educativi e turistici.
- Monitoraggio e aggiornamenti: Raccolta di feedback dagli utenti per migliorare le funzionalità e aggiornare i contenuti periodicamente.

mi agenziammi za vključitev poti v obstoječe ponudbe; sodelovanje s šolami in izobraževalnimi ustanovami za razvoj učnih programov).

- Organizacija promocijskih dogodkov (predstavitveni dogodki v ključnih mestih; literarni sprehodi; tematska srečanja in okrogle mize z umetniki, raziskovalci in poznavalci Pasolinijevega dela; aktivno vključevanje javnosti in medijev v promocijske aktivnosti za večjo vidnost in privabljanje novih obiskovalcev).

3.1.3. Razvoj digitalne aplikacije za Pasolinijeve poti

Odgovorni: CSP, VHC, OI, ICRA

Trajanje: Obdobje 3 – Obdobje 5

Rok: Obdobje 5

Opis dejavnosti:

a. Razvoj vsebin za digitalno aplikacijo

- Opredelitev strukture in funkcionalnosti (analiza uporabniških potreb; oblikovanje uporabniškega vmesnika (UI/UX) ter zagotavljanje intuitivne in dostopne navigacije).
- Zbiranje in digitalizacija vsebin (besedila, slike, videoposnetki, avdio posnetki in zgodovinski dokumenti povezani s Pierom Paolom Pasolinijem in njegovimi ključnimi kraji).
- Oblikovanje interaktivnih poti (integracija geolociranih zemljevidov; tematsko obogatene vsebine za poglobljeno uporabniško izkušnjo).
- Prevod in prilagoditev za dostopnost (dostopnost vsebin v italijanščini, slovenščini in angleščini; dodatne prilagoditve za uporabnike z vidnimi ali slušnimi ovirami).

b. Izbira izvajalca za razvoj aplikacije

- Opredelitev tehničnih in funkcionalnih zahtev (priprava tehnične dokumentacije za zagotavljanje kakovosti in prilagodljivosti aplikacije).
- Izbira izvajalca (izvedba postopka izbire specializiranih razvijalcev, ocenjevanje prejetih ponudb ter oddaja naročila izbranemu ponudniku).
- Vodenje razvojnega procesa (nadzor nad vsemi fazami razvoja, vključno z načrtovanjem, testiranjem in implementacijo,...).
- Testiranje in optimizacija (izvedba uporabniških testiranj, identifikacija in odprava morebitnih napak ter optimizacija za izboljšanje celostne uporabniške izkušnje).

c. Oblikovanje promocijskega načrta za aplikacijo

- Komunikacijska strategija (opredelitev ciljne skupine ter načrtovanje promocijskih aktivnosti za učinkovito doseganje uporabnikov).
- Promocijske kampanje (promocija aplikacije prek družbenih omrežij, turističnih in kulturnih spletnih platform, dogodkov ter izobraževalnih delavnic).

3.2. Deliverables e le scadenze

	Descrizione deliverable	Scadenze	Partner coinvolti
D.2.2.1	Spazio immersivo	Periodo 4	CPN, CSP, VHC
D.2.2.2	Promozione spazio immersivo	Periodo 5	CPN, CSP, VHC
D.2.3.1	Pubblicazione online dell'itinerario di Casarsa ed estensione ad altri luoghi	Periodo 4	CPN, CSP, VHC
D.2.3.2	Creazione di un itinerario ad Idria e esibizione museale	Periodo 4	VHC, OI, ICRA
D.2.3.3	Promozione e disseminazione degli itinerari culturali	Periodo 5	CPN, CSP, VHC, OI, ICRA
D.2.4.1	APP 4P	Periodo 5	CSP, VHC, OI, ICRA
D.2.4.2	Azione di promozione dell'app	Periodo 5	CSP, VHC, OI, ICRA

Si ritiene indispensabile per ottenere dei buoni risultati di progetto la cooperazione tra tutti i partner di progetto. Pertanto, le attività inerenti alla promozione saranno da considerarsi responsabilità condivisa e verrà richiesto un determinato grado di partecipazione da parte di ogni partner.

4. Sostenibilità dei risultati di progetto

I risultati del progetto, soprattutto lo spazio immersivo, gli itinerari pasoliniani e l'app, saranno garantiti nel tempo attraverso l'adozione della strategia congiunta-piano d'azione formalmente approvata dai decisori politici, assicurando l'attuazione concreta delle misure individuate.

Inoltre, lo spazio immersivo e gli itinerari pasoliniani rimarranno accessibili e utilizzabili anche dopo la conclusione delle attività. Il sostegno istituzionale e finanziario garantirà non solo la conservazione delle soluzioni adottate, ma anche la possibilità di un continuo miglioramento e rafforzamento della cooperazione tra gli attori locali.

L'istituzione di un comitato scientifico permanente permetterà di monitorare e sviluppare ulteriormente i risultati del progetto, mentre le soluzioni innovative in ambito culturale e turistico potranno essere adattate e applicate in altre iniziative.

Infine, le attività di diffusione e comunicazione faciliteranno la trasferibilità delle metodologie sviluppate, garantendo un impatto a lungo termine sia a livello locale che internazionale.

5. Tutela dei Diritti d'Autore e Uso delle Opere di Pier Paolo Pasolini

Nel quadro del Piano d'Azione Congiunto per lo sviluppo di prodotti e percorsi dedicati a Pier Paolo Pasolini, particolare attenzione sarà riservata alla tutela dei diritti d'autore. Il Centro Studi Pasolini, in virtù dei rapporti consolidati con i detentori dei diritti, avrà un ruolo chiave nel garantire l'accesso legale alle opere del poeta e regista. Ogni utilizzo di materiali originali sarà autorizzato nel rispetto delle normative vigenti, assicurando così la corretta valorizzazione e diffusione del

- Sodelovanje in širjenje (vzpostavitev partnerstev s kulturnimi institucijami, šolami, univerzami in potovalnimi agencijami za integracijo aplikacije v izobraževalne in turistične programe).
- Spremljanje in nadgradnja (redno zbiranje uporabniških povratnih informacij za optimizacijo funkcionalnosti ter posodabljanje vsebin v skladu s potrebami in trendi).

3.2 Risultati in roki

	Opis	Rok	Partnerji
D.2.2.1	Potopitveni prostor	Obdobje 4	CPN, CSP, VHC
D.2.2.2	Promocija potopitvenega prostora	Obdobje 5	CPN, CSP, VHC
D.2.3.1	Spletna objava itinerarja Casarsa in razširitev na druge kraje	Obdobje 4	CPN, CSP, VHC
D.2.3.2	Izdelava itinerarja Idria in muzejske razstave	Obdobje 4	VHC, OI, ICRA
D.2.3.3	Promocija in širjenje kulturnih poti	Obdobje 5	CPN, CSP, VHC, OI, ICRA
D.2.4.1	Digitalna aplikacija 4P	Obdobje 5	CSP, VHC, OI, ICRA
D.2.4.2	Promocija digitalne aplikacije	Obdobje 5	CSP, VHC, OI, ICRA

Za uspešno izvedbo projekta je ključno sodelovanje vseh projektih partnerjev. Zato bodo promocijske aktivnosti obravnavane kot skupna odgovornost, pri čemer se od vsakega partnerja pričakuje določena raven sodelovanja.

4. Trajnost rezultatov projekta

Rezultati projekta, predvsem potopitveni prostor, pasolinijeve poti in digitalna aplikacija, bodo dolgoročno zagotovljeni z izvajanjem skupne strategije in akcijskega načrta, ki ga bodo uradno potrdili politični odločevalci. To bo omogočilo konkretno uresničevanje predvidenih ukrepov.

Potopitveni prostor in pasolinijeve poti bosta ostala dostopna in uporabna tudi po zaključku projektnih aktivnosti. Institucionalna in finančna podpora bosta zagotovili ne le ohranitev sprejetih rešitev, temveč tudi njihovo nadaljnjo izboljšavo ter krepitev sodelovanja med lokalnimi akterji.

Vzpostavitev stalnega znanstvenega odbora bo omogočila spremljanje in nadaljnji razvoj rezultatov projekta, medtem ko bodo inovativne rešitve na področju kulture in turizma prilagodljive in uporabne tudi v drugih pobudah.

Nazadnje bodo komuniciranje aktivnosti olajšale prenos razvitih metodologij ter zagotovile dolgoročen učinek na lokalni in mednarodni ravni.

5. Varstvo avtorskih pravic in uporaba del Pier Paola Pasolinija

V okviru skupnega akcijskega načrta za razvoj produktov in poti, posvečenih Pier Paolu Pasoliniju, bo posebna pozornost namenjena varstvu avtorskih pravic. Center za študije Pasolinija bo imel ključno vlogo pri zagotavljanju zakonitega dostopa do del

4P

patrimonio culturale pasoliniano. Inoltre, verranno stabilite procedure per l'ottenimento delle necessarie licenze, favorendo la sostenibilità e la replicabilità delle iniziative legate al progetto.

pesnika in režiserja, saj ima že vzpostavljene vezi z imetniki pravic. Vsaka uporaba izvirnega gradiva bo odobrena v skladu z veljavnimi predpisi, kar bo omogočilo ustrezno vrednotenje in širjenje Pasolinijeve kulturne dediščine. Poleg tega bodo vzpostavljeni postopki za pridobitev potrebnih licenc, kar bo prispevalo k trajnostni izvedbi in ponovljivosti pobud, povezanih s projektom.

4P

6. Approvazione

Il presente documento rappresenta le linee guida di avanzamento del progetto 4P.

Visto e approvato,
LEAD PARTNER
Comune di Pordenone (CPN)

Nome e ruolo:

[Signature]
IL RESPONSABILE
BRAZZAFOLLI Arch. Federica

Firma

Data e luogo

PORDENONE, 03 MAR. 2025



6. Potrditev dokumenta

Ta dokument določa smernice za izvajanje in razvoj projekta 4P.

Pregledano in potrjeno,
VODILNI PARTNER
Občina Pordenone (CPN)

Ime in naziv

Podpis

Datum in kraj

4P

Visto e approvato,
PARTNER 2
Centro Studi Pasolini (CSP)

Nome e ruolo: MARCO ATILIO SALVADORI

PRESIDENTE

Firma

Data e luogo CASARSA DELLA DELIZIA 19.03.2025

Pregledano in potrjeno,
PARTNER 2
Center za študije Pasolini (CSP)

Ime in naziv

Podpis

Datum in kraj



4P

Visto e approvato,
PARTNER 3
Venetian Cluster
Nome e ruolo:

Firma

Data e luogo


25.03.25, SPINEA

Pregledano in potrjeno,
PARTNER 3
Venetian Cluster

Ime in naziv

Podpis

Datum in kraj

4P

Visto e approvato,
PARTNER 4
Občina Idrija (OI)
Nome e ruolo:

Firma
Data e luogo

Pregledano in potrjeno,
PARTNER 4
Občina Idrija (OI)

Ime in naziv

TOMAŽ VENCELU

Podpis

Datum in kraj 20.3.2025, IDRIJA



4P

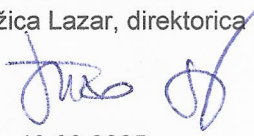
Visto e approvato,
PARTNER 5

Idrijsko-Cerkljanska razvojna agencija d.o.o. Idrija (ICRA)

Nome e ruolo: Jožica Lazar, direktorica

Firma

Data e luogo Idrija, 19.03.2025



Pregledano in potrjeno,

PARTNER 5

Idrijsko-Cerkljanska razvojna agencija d.o.o. Idrija (ICRA)

Ime in naziv Jožica Lazar, direktorica

Podpis

Datum in kraj

Idrija, 19.03.2025



Idrijsko -
Cerkljanska
razvojna
agencija
d.o.o. Idrija

Mestni trg 1
5280 Idrija

4P

Visto e approvato,
PARTNER 6
Università Nova Gorica (UNG)

Nome e ruolo:

Firma P. MANAGER

Data e luogo

NOVA GORICA, 3.4.2025

Pregledano in potrjeno,

PARTNER 6

Univerza Nova Gorica (UNG)

Ime in naziv

P. MANAGER

Podpis

Datum in kraj

NOVA GORICA, 3.4.2025