



Politecnico di Torino

Corso di Laurea Magistrale in Design Sistemico

A.a. 2020/2021

Sessione di Laurea: Dicembre 2021

MUSIC-FREE

La trasformazione digitale della music industry nell'era del COVID-19

Candidati:

Enrica Palumbo
Francesco Panese

Relatori:

Francesco Provenzano
Andrea Di Salvo

INDICE / INDEX

Introduzione

1. La metodologia di ricerca

2. Covid e spettacolo: le tappe principali e le misure adottate

- 2.1 Cronistoria 2020 e misure normative: un quadro generale
- 2.2 Le risposte dell'Europa e i provvedimenti per il rilancio del settore in Italia
- 2.3 Provvedimenti cronologici in Italia a partire dal 2021
- 2.4 Le iniziative e i movimenti a favore

3. Analisi dei dati del settore spettacolo anno 2019/2020 in Italia

- 3.1 Prima, seconda e terza fase: febbraio 2020 - dicembre 2020
- 3.2 La nascita degli eventi digitali fruiti su piattaforme di streaming
- 3.3 Vaccine phase: dicembre 2020-oggi
- 3.4 Lo stato dell'arte: la situazione attuale

4. L'esperienza negli eventi digitali: gli strumenti per garantire l'immersione e l'interazione

- 4.1 La realtà virtuale
- 4.2 La realtà aumentata
- 4.3 La realtà mista
- 4.4 IoT: cos'è l'Internet of Things

5. Focus: il ruolo del "Phygital" nella music industry

- 5.1 L'Internet of Musical Things
- 5.2 IoMusT: limiti e ricerca futura

6. Analisi di eventi musicali organizzati e distribuiti nell'era del Covid-19

- 6.1 Casi studio: eventi musicali live durante la pandemia
- 6.2 Casi studio: eventi musicali digitali durante la pandemia
- 6.3 Il confronto tra eventi musicali live ed eventi musicali digitali

7. Customer Journey Map

- 7.1 Journey Map: eventi musicali live durante la pandemia
- 7.2 Journey Map: eventi musicali digitali durante la pandemia
- 7.3 Analisi e confronto

8. Conclusioni: Linee Guida

Bibliografia / Sitografia

INTRO / INTRO

“La trasformazione digitale della music industry nell'era del COVID-19”

“The digital transformation of the music industry in the era of COVID-19”

La tematica affrontata è relativa alla **pandemia** che ha colpito l'intero globo connessa all'ambito dello spettacolo. Il 2020 è stato un anno molto difficile, in quanto le misure attuate per contrastare la diffusione del **virus Covid-19** hanno eliminato totalmente ogni tipologia **di spettacolo live**, da quelli musicali, teatrali o relativi alla moda e al design.

La ricerca di tesi intende mappare le **trasformazioni** in atto in questo settore, ossia la situazione pre-pandemia e le strategie attuate attraverso un processo che includa: la ricerca di scenario, un'analisi di **casi studio** e una classificazione delle good practice attuate durante l'anno considerato.

*The issue addressed is the global **pandemic** related to the entertainment industry. The year 2020 has been a very difficult one, as the measures implemented to counter the spread of the **Covid-19 virus** have totally eliminated all types of **live performances**, from music and theatre to fashion and design.*

*This thesis research aims to map the **transformations** taking place in this sector, i.e. the pre-pandemic situation and the strategies implemented through a process that includes: scenario research, a **case study** analysis and a classification of the good practices implemented during the year considered.*

Per inquadrare le trasformazioni in atto, lo studio ha analizzato in maggiore dettaglio **dati qualitativi e quantitativi** con l'obiettivo di riflettere su **quattro temi**: come si muoveva il settore spettacolo prima della pandemia, quanto è stata veloce la **ripartenza** dopo le riaperture, che cosa è successo nei diversi territori e in che modo è stato fondamentale il **ruolo del digitale**.

Attraverso la ricerca e la mappatura dei fattori qualitativi e quantitativi, sia economici che sociali, si vedrà come il focus dello studio si concentrerà sulla **music industry**, uno degli ambiti più colpiti dalla pandemia in termini di perdite economiche e sociali.

L'ipotesi che dà il via a questa ricerca è quindi la possibilità che il **design** si possa confermare come uno strumento insostituibile per ridisegnare l'universo degli oggetti, degli spazi e dell'interazione tra individui. Il dato più significativo introdotto da tale emergenza riguarda il **distanziamento**, inteso nella sua più ampia accezione: non solo il distanziamento sociale tra gli individui, ma quello

*In order to frame the transformations underway, the study analysed **qualitative and quantitative data** in greater detail with the aim of reflecting on **four themes**: how the entertainment sector was moving before the pandemic, how fast the **recovery** was after the reopening, what happened in the different territories and how the **role of digital** has been fundamental.*

*Through research and the mapping of qualitative and quantitative factors, both economic and social, the focus of the study will be on the **music industry**, one of the areas most affected by the pandemic in terms of economic and social losses.*

*The hypothesis that kicks off this research is therefore the possibility that **design** can be confirmed as an irreplaceable tool for redesigning the universe of objects, spaces and interaction between individuals. The most significant datum introduced by this emergence concerns **distancing**, understood in its broadest sense: not only social distancing between individuals, but also*

tra individui e oggetti e tra oggetti stessi.

Questo desiderio di rompere le righe che il Covid ha aspramente dettato può essere immedesimato in quello che Francesco Alberoni definisce **Stato Nascente**¹.

"Lo stato nascente germina solo nel seno di istituzioni mature, dove condizioni economiche, sociali e culturali determinano un'ambivalenza, una frattura tra gli individui e l'ordine vigente.

Lo stato nascente è un'**ispirazione**, una rivelazione, una conversione, ma non è uno stato di beatitudine che si raggiunge, per esempio, con la meditazione o le pratiche ascetiche: nasce da un disagio e dalla voglia di elaborare una nuova solidarietà.

Può essere un'esperienza solo **collettiva**: da essa può svilupparsi il movimento, il quale è definito come processo storico, che porta all'istituzione e termina quando si riproduce una quotidianità."

between individuals and objects and between objects themselves.

*This desire to break the lines that Covid has harshly dictated can be identified with what Francesco Alberoni calls the **Nascent State**¹.*

"The nascent state germinates only in the bosom of mature institutions, where economic, social and cultural conditions determine an ambivalence, a fracture between individuals and the prevailing order.

*The nascent state is an **inspiration**, a revelation, a conversion, but it is not a state of bliss that is achieved, for example, through meditation or ascetic practices: it is born of a discomfort and the desire to elaborate a new solidarity. It can only be a **collective** experience: from it the movement can develop, which is defined as a historical process, leading to the institution and ending when a daily routine is reproduced."*

¹ Alberoni F., *Stato Nascenti*, Bologna, Il Mulino, 1975.

¹ Alberoni F., *Stato Nascenti*, Bologna, Il Mulino, 1975.

La particolarità di uno stato nascente è quella che molto spesso ha portato alla fondazione di un movimento, una filosofia o corrente di pensiero, quali ad esempio il femminismo, nato dal disagio provocato dai principi e stereotipi di una cultura prettamente maschilista.

Se dovessimo considerare il disagio causato dalla pandemia e riguardante il distanziamento sociale e l'impossibilità di assistere ad eventi in presenza, lo stato nascente potrebbe riguardare **l'esigenza di digitalizzare il settore**, permettendo così la nascita di un ipotetico movimento che potrebbe denominarsi **digitalismo**. D'altronde seppur non ancora riconosciuto come movimento a livello mondiale, la volontà di digitalizzare le esperienze, renderle virtuali, democratiche e fruibili in qualunque momento, sta prendendo sempre più piede.

La necessità di rispettare le misure del distanziamento si protrarrà, secondo l'opinione unanime degli studi più accreditati, per un periodo di tempo significativo.

The peculiarity of a nascent state is that it has very often led to the foundation of a movement, a philosophy or a current of thought, such as feminism, for example, born out of the unease caused by the principles and stereotypes of a purely male-dominated culture.

*If we were to consider the discomfort caused by the pandemic and concerning social distancing and the impossibility of attending events in presence, the nascent state could concern the **need to digitise the sector**, thus allowing the birth of a hypothetical movement that could be called **digitalism**. Although not yet recognised as a worldwide movement, the desire to digitise experiences, making them virtual, democratic and usable at any time, is gaining ground.*

According to the unanimous opinion of the most accredited studies, the need to respect the measures of distancing will continue for a significant period of time.

E non è da escludere che, anche una volta usciti dalla crisi odierna, determinate modalità di gestione delle relazioni interpersonali, di organizzazione degli spazi lavorativi, di fruizione degli esercizi commerciali, di frequentazione dei luoghi della cultura, saranno cambiate in modo irreversibile.

La necessità di rivedere le **modalità di relazione** potrà introdurre nuovi **paradigmi di sistema**, basati su standard non necessariamente negativi, anzi si potranno considerare fattori che ottimizzino il processo e che possano rendere la **fruizione** del servizio sempre più **democratica** e sicura.

Il Design, in questo contesto, assumerà una valenza cruciale per accompagnare quelle che sono le **nuove esigenze sociali**.

And it cannot be ruled out that, even once the current crisis is over, certain ways of managing interpersonal relations, of organising work spaces, of using shops, of frequenting cultural venues, will be irreversibly changed.

*The need to review the **way relationships** are managed may introduce **new system paradigms**, based on standards that are not necessarily negative, but rather factors that optimise the process and make the **use** of the service increasingly **democratic** and secure.*

*Design, in this context, will assume a crucial value to accompany the **new social needs**.*

Anche nel settore dell'**industria musicale** la necessità di **distanza interpersonale** ha dapprima inibito la possibilità di organizzare eventi con anche un numero esiguo di partecipanti e, in seguito alla riapertura delle strutture, l'organizzazione degli eventi e il loro svolgimento non hanno potuto garantire in egual modo l'accesso ad un numero di partecipanti pari a quello pre pandemia.

Oltre ad una grande perdita economica quindi, si è assistito anche ad una retrocessione in termini di socialità e **rapporti interpersonali** che si andavano a costruire partecipando a un evento live (musicale e non).

*In the **music industry**, too, the need for **interpersonal distance** initially inhibited the possibility of organising events with even a small number of participants, and after the reopening of the venues, the organisation of the events and their performance could not guarantee access to the same number of participants as before the pandemic.*

*In addition to a great economic loss, there was also a downgrading in terms of the sociality and **interpersonal relationships** that were built up when participating in a live event (musical or otherwise).*

OBIETTIVO DI TESI / THESIS GOAL

Il seguente progetto di tesi ha preso in considerazione il **settore** della **cultura** e dello **spettacolo** per **due motivi** ben precisi: da una parte la pandemia ha dichiarato guerra a tantissimi settori in egual misura, ma se vogliamo, ha inciso perlopiù proprio su questo settore, piegandolo anche quando la strada per la ripresa economica e lavorativa sembrava essere ormai giunta. Di contro la pandemia ha evidenziato e innalzato il ruolo che la **cultura** ha nella costruzione del domani e la sua **vitale importanza** nella costruzione di società universali e coese che puntino al benessere e al miglioramento della qualità della vita.

*The following thesis project looked at the **culture** and **entertainment sector** for **two** very specific **reasons**: on the one hand, the pandemic has declared war on many sectors in equal measure, but if you like, it has mostly affected this very sector, bending it even when the road to economic and employment recovery seemed to have arrived. On the other hand, the pandemic has highlighted and elevated the role that **culture** plays in shaping tomorrow and its **vital importance** in building universal and cohesive societies that aim at well-being and improved quality of life.*

La cultura come elemento fondamentale per la costruzione della pace tra i popoli e per l'accrescimento della felicità dei cittadini è un concetto esplicitato nell'**Agenda Europea** per la cultura in cui si afferma testualmente: "la cultura è un mezzo ideale per **comunicare** attraverso le barriere linguistiche, per **coinvolgere** i cittadini e facilitare la coesione sociale, anche tra i rifugiati, gli altri migranti e le popolazioni che li ospitano" e quando si afferma che "la **partecipazione culturale** unisce le persone".

Cultura e arti creative fanno quindi parte di un settore sempre più rilevante e necessario per la ripartenza economica e per la creazione di società resilienti grazie alla capacità di rigenerare le comunità tramite la propria **forza trasformativa**. Diventa quindi punto chiave e fondamentale del nuovo **Action Plan Europeo** per la cultura 2019-2022 in cui si definisce quello culturale un settore su cui è necessario investire per il bene comune.

*Culture as a key element in building peace between peoples and increasing citizens' happiness is a concept made explicit in the **European Agenda** for Culture where it states: "culture is an ideal medium for **communicating** across language barriers, **engaging** citizens and facilitating social cohesion, including among refugees, other migrants and their host populations" and when it states that "**cultural participation** brings people together".*

*Culture and the creative arts are therefore part of an increasingly relevant and necessary sector for economic recovery and the creation of resilient societies through their ability to regenerate communities through their **transformative power**. It therefore becomes a key and fundamental point in the new **European Action Plan** for Culture 2019-2022, which defines culture as a sector that needs to be invested in for the common good.*

La ricerca di tesi parte da un dato ben preciso ossia quello relativo al ruolo e all'**impatto** del Covid-19 sul settore della **event industry**, andando più nello specifico, la ricerca si focalizzerà sì sul mondo dello spettacolo ma anche e soprattutto sul **comparto musicale** e sulle **modalità di fruizione** e partecipazione a concerti ed eventi musicali.

Partendo da questo assunto, l'analisi svolta vuole evidenziare la possibilità di garantire la partecipazione agli eventi musicali, salvaguardando **l'esperienza** che da essi ne deriva.

In un panorama che ha messo a dura prova l'intero settore, le restrizioni dovute al distanziamento sociale possono essere superate intervenendo tramite una trasformazione ed **evoluzione digitale** dell'intero ambito di riferimento.

*The thesis research starts from a very precise datum, that is, the role and **impact** of Covid-19 on the **event industry sector**, more specifically, the research will focus on the world of entertainment, but also and above all on the **music sector** and the **ways of enjoying** and participating in concerts and musical events. Based on this assumption, the analysis aims to highlight the possibility of ensuring participation in musical events while safeguarding the **experience** derived from them.*

*In a landscape that has challenged the whole sector, the restrictions due to social distancing can be overcome by intervening through a **digital transformation** and evolution of the whole framework.*

La **metodologia** adottata per descrivere tale processo si può suddividere in differenti step:

- una **prima fase di analisi** degli avvenimenti in ordine cronologico per la definizione del **panorama** in cui gli stessi avvengono;
- una **seconda fase** in cui si adotta una **metodologia quantitativa**: tramite un'analisi dei dati raccolti si cerca di definire le conseguenze provocate dalla causa scatenante identificabile nella pandemia da Covid-19, ma anche le prospettive che gli attori e gli utenti nutrono nei confronti dei servizi offerti dal settore;
- una **terza fase qualitativa** in cui viene raccolto e analizzato un significativo numero di casi studio riguardanti l'intero settore di riferimento. L'obiettivo è quello di comprendere appieno le **nuove modalità di fruizione** degli eventi post Covid cercando di metterne in luce i punti di forza e i punti di debolezza. Per ottenere questo risultato si faranno convogliare le metodologie progettuali alla base della creazione e della distribuzione di un evento verso le migliori e più ottimali **good practice** per una completa e puntuale trasformazione digitale.

The **methodology** adopted to describe this process can be divided into different steps:

- a **first phase of analysing** the events in chronological order in order to define the **panorama** in which they occurred;
- a **second phase** in which a **quantitative methodology** is adopted: through an analysis of the data collected, an attempt is made to define the consequences caused by the trigger identified in the Covid-19 pandemic, but also the perspectives that actors and users have towards the services offered by the sector;
- a **third qualitative phase** in which a significant number of case studies concerning the whole sector are collected and analysed. The objective is to fully understand the **new ways of using** post-Covid events, trying to highlight their strengths and weaknesses. To achieve this result, the design methodologies underlying the creation and distribution of an event will be channelled towards the best and most optimal **good practices** for a complete and timely digital transformation.

1

La metodologia di ricerca / *Research methodology*

La ricerca di tesi si colloca in un ambito ben preciso, ossia il settore della event industry e va ad analizzare la pandemia da **Covid-19** come **fattore scatenante** di un'evoluzione del settore di riferimento. L'impatto del Covid-19 sulla event industry è palpabile e concreto, la ricerca si focalizzerà sull'influenza della pandemia sulle modalità di fruizione e **partecipazione ad eventi** e soprattutto a **concerti** e **festival musicali**. Seguendo questo fil rouge, la ricerca si pone l'obiettivo di arrivare a comprendere i metodi e gli **strumenti** utili a garantire la partecipazione ad eventi e concerti musicali, salvaguardando le **esperienze** e l'**interazione**.

*The thesis research focuses on the event industry sector and analyses the **Covid-19** pandemic as a **trigger** for an evolution of the sector. The impact of the Covid-19 pandemic on the event industry is palpable and concrete, and the research will focus on the influence of the pandemic on the way people attend and **participate in events**, especially **concerts** and **music festivals**. Following this thread, the research aims to understand the methods and **tools** to ensure participation in music events and concerts, safeguarding **experiences** and **interaction**.*

L'intera analisi segue una metodologia ben precisa, i cui step necessari sono individuabili nei differenti capitoli a seguire. Andando più nello specifico:

- In una prima fase è stato definito il **panorama** in cui si sono compiuti gli **avvenimenti** e le trasformazioni analizzati al fine di identificare la **causa scatenante** e le sue evoluzioni.
- Il secondo step si basa su un processo di **raccolta dati**, la procedura d'analisi è quindi di tipo quantitativo. Attraverso **dati numerici**, relativi al **campo economico e sociale** e basati su ricerche condotte in un periodo di tempo definito, si cerca di definire che tipo di **conseguenze** ha avuto l'elemento scatenante, la diffusione del Covid-19, sull'intero settore della event industry.
- Il terzo step mette in relazione desk research e field research. La prima inquadra gli **strumenti utilizzati** abitualmente per garantire una partecipazione e distribuzione ottimale degli **eventi digitali**, verranno quindi illustrati e analizzati i concetti di esperienza, **realtà virtuale**, **realtà aumentata** e **realtà mista**.

The whole analysis follows a precise methodology, the necessary steps of which can be found in the different chapters below. To be more specific:

- In a first step, the **landscape** in which the **events** and transformations analysed took place was defined in order to identify the **triggering cause** and its evolutions.*
- The second step is based on a process of **data collection**, the analysis procedure is therefore quantitative. By means of **numerical data**, relating to the **economic and social field** and based on research conducted over a defined period of time, an attempt is made to define what kind of **consequences** the trigger, the spread of Covid-19, has had on the entire event industry.*
- The third step relates desk research and field research. The desk research focuses on the **tools** that are commonly **used** to ensure optimal participation and distribution of **digital events**. the concepts of experience, **virtual reality**, **augmented reality** and **mixed reality** will be explained and analysed.*

La seconda invece, è relativa ad una raccolta di **casi studio** relativi al settore spettacolo e attuati nel periodo di tempo preso in considerazione. Si passa quindi al **confronto** e allo studio dei casi considerati attraverso **differenti parametri** che misurano i livelli di **interazione**, gli **strumenti** di distribuzione, diffusione e partecipazione al fine di comprendere al meglio l'evoluzione del settore in concomitanza con l'andamento della pandemia.

- Dopo aver confrontato i casi studio, valutato il ruolo degli strumenti digitali utilizzati e la loro applicazione effettiva agli esempi precedentemente raccolti, si procede con l'ultimo step relativo alla delineazione degli **scenari futuri**. In quest'ultima fase si cercano di definire quindi le nuove frontiere della event industry, i modelli ottimali, le **good practices** e le **linee guida** ottimali per sostenere un'evoluzione digitale del settore, a garantire l'esperienza e l'interazione tipica di un evento live.

*The second one, on the other hand, concerns a collection of **case studies** related to the entertainment sector and implemented during the period of time considered. The case studies are then **compared** and studied through **different parameters** that measure the levels of **interaction**, the distribution, dissemination and participation **tools** in order to better understand the evolution of the sector as the pandemic unfolds.*

*- After comparing the case studies, assessing the role of the digital tools used and their actual application to the examples previously collected, the last step is to outline **future scenarios**. In this last phase we try to define the new frontiers of the event industry, optimal models, **good practices** and **guidelines** to support a digital evolution of the sector, to guarantee the typical experience and interaction of a live event.*

2

Covid e spettacolo: le tappe principali e le misure adottate / *Covid and entertainment: the main steps and measures taken*

La profonda **crisi globale** causata dalla pandemia da Covid-19 ha evidenziato tantissime falle all'interno di diversi settori lavorativi e ambiti differenti, in particolare, le **misure cautelative** adottate dal Governo Italiano hanno sottolineato ancor di più delle carenze nella tutela di una specifica categoria professionale e di un determinato settore, quello dei **lavoratori dello spettacolo**.

Le misure adottate fanno riferimento ai decreti del Presidente del Consiglio dei Ministri, **DPCM** che si sono susseguiti dal **9 marzo 2020**. Le disposizioni cautelative destinate al settore di riferimento sono state considerate, molto spesso, più drastiche e punitive

*The profound **global crisis** caused by the Covid-19 pandemic has highlighted many shortcomings in different work sectors and areas. In particular, the **precautionary measures** adopted by the Italian Government have further highlighted the shortcomings in the protection of a specific professional category and a specific sector, that of **entertainment workers**.*

*The measures adopted refer to the decrees of the President of the Council of Ministers, **DPCMs**, which have followed since **9 March 2020**. The precautionary provisions intended for the sector in question have very often been considered more drastic and punitive*

rispetto a quelle stilate per gli altri settori lavorativi, questo perché il mondo dello spettacolo, e in particolare gli eventi live, richiede molto spesso la **presenza fisica**, l'assembramento di persone e il contatto fisico.

*compared to those drawn up for other work sectors, because the world of entertainment, and in particular live events, very often requires **physical presence**, the gathering of people and physical contact.*



CAUTION

**MAINTAIN
SOCIAL
DISTANCING**



DISTANCE FROM OTHERS

Dal primo decreto legge, c'è stato un definitivo **stallo del settore** e di conseguenza un numeroso tasso di disoccupazione e una grande **perdita economica**, tali fattori hanno causato gravi danni all'intero sistema della event industry.

L'elaborato di tesi intende analizzare nel seguente capitolo ogni tappa percorsa, facendo riferimento ad una **timeline** composta dai decreti legge stilati e dalle misure restrittive adottate nell'anno 2020, con una particolare attenzione alle **iniziative a favore**, ai movimenti nati in questo periodo, alle **tipologie di eventi organizzati** durante la prima riapertura e alle conseguenti risposte e reazioni provenienti dall'unione Europea e dagli altri continenti.

*Since the first decree-law, there has been a **definitive stalemate of the sector** and consequently a high unemployment rate and a great **economic loss**, these factors have caused serious damage to the entire system of the event industry.*

*This thesis intends to analyse in the following chapter each stage of the process, with reference to a **timeline** made up of the decree-laws drafted and the restrictive measures adopted in the year 2020, with particular attention to the **initiatives in favour**, the movements born in this period, the **types of events organised** during the first reopening and the consequent responses and reactions from the European Union and other continents.*

2.1

Cronistoria 2020 e misure normative: un quadro generale / *Timeline 2020 and regulatory measures: an overview*

Il 31 dicembre 2019, in seguito ad una segnalazione da parte della Commissione Sanitaria Municipale di **Wuhan** (Cina) di un gruppo di casi di **polmonite anomala**, l'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) dichiara lo **stato di emergenza globale**; è proprio da questo momento che il Governo italiano inizia ad emanare i primi provvedimenti cautelativi. Il 31 gennaio il Consiglio dei Ministri delibera lo stato di emergenza a causa epidemiologica (CDM n. 27 del 31.01.2020) e il 21 febbraio viene individuato un **primo caso** di polmonite anomala nella cittadina lombarda di **Codogno**.

*On 31 December 2019, following a report by the **Wuhan** Municipal Health Commission (China) of a cluster of cases of **abnormal pneumonia**, the World Health Organisation (WHO) declared a **global state of emergency**; it was from this moment that the Italian government began to issue its first precautionary measures. On 31 January, the Council of Ministers declared a state of emergency due to epidemiological reasons (CDM n. 27 of 31.01.2020) and on 21 February the **first case** of abnormal pneumonia was detected in the Lombardy town of **Codogno**.*

Il rintracciamento del nuovo virus all'interno del territorio nazionale ha portato all'emanazione di ulteriori misure cautelative e allo stanziamento dei primi fondi necessari all'attuazione delle stesse; dal 21 febbraio infatti viene introdotta la **prima misura di isolamento** quarantenario obbligatorio per i contatti diretti con un caso positivo¹. Del 23 febbraio è il primo decreto legge per i Comuni delle Regioni Lombardia e Veneto "Misure urgenti in materia di contenimento e gestione dell'emergenza epidemiologica da COVID-19"², tra le restrizioni: "la **sospensione di manifestazioni o iniziative di qualsiasi natura**, di eventi e di ogni forma di riunione in luogo pubblico o privato, anche di carattere culturale, ludico, sportivo e religioso, anche se svolti in luoghi chiusi aperti al pubblico, la sospensione dei servizi di apertura al pubblico dei musei e degli altri istituti e luoghi della cultura".

¹ Comunicato n. 85 del 21 febbraio 2020 "Nuove misure di quarantena obbligatoria e sorveglianza attiva"

² D.L. 23 febbraio 2020, n. 6 "Misure urgenti in materia di contenimento e gestione dell'emergenza epidemiologica da COVID-19". Entrata in vigore 23/02/2020. Convertito con modificazioni dalla legge 5 marzo 2020, n. 13 (in G.U. 09/03/2020 n. 61).

*The tracing of the new virus within the national territory led to the issuing of further precautionary measures and the allocation of the first funds necessary for their implementation; in fact, from 21 February the **first measure of compulsory quarantine** isolation for direct contacts with a positive case¹ was introduced. The first decree-law for the municipalities of the Lombardy and Veneto regions was issued on 23 February: 'Urgent measures for the containment and management of the epidemiological emergency caused by COVID-19'², among the restrictions: '**the suspension of demonstrations or initiatives of any kind**, events and all forms of meetings in public or private places, including those of a cultural, recreational, sporting and religious nature, even if they are held in closed places open to the public, the suspension of the services of opening to the public of museums and other institutes and places of culture'.*

¹ Communication n. 85 of 21 February 2020 'New compulsory quarantine measures and active surveillance.'

² Decree-Law n. 6 of 23 February 2020 'Urgent measures on the containment and management of the epidemiological emergency from COVID-19'. Entry into force 23/02/2020. Converted with amendments by Law n. 13 of 5 March 2020 (in Official Gazette n. 61 of 09/03/2020).

Tale decreto viene poi rafforzato due giorni dopo¹, causando, in undici comuni tra Lombardia e Veneto, la provvisoria **sospensione di ogni evento live musicale e non**.

*This decree was then reinforced two days later¹, causing, in eleven municipalities between Lombardy and Veneto, the temporary **suspension of all live musical and other events**.*



L'8 marzo poi il Presidente del Consiglio Conte firma un nuovo DPCM con ulteriori disposizioni attuative del D.L. 23 febbraio 2020, n. 6 con il quale introduce **nuove misure** atte al contenimento e alla gestione dell'emergenza sull'intero territorio nazionale².

*On 8 March, Prime Minister Conte signed a new Prime Ministerial Decree (DPCM) with further provisions to implement Law Decree no. 6 of 23 February 2020, introducing **new measures** to contain and manage the emergency throughout Italy².*

¹ Decreto del Presidente del Consiglio dei Ministri 25 febbraio 2020 "Ulteriori disposizioni attuative del decreto-legge 23 febbraio 2020 n. 6, recante misure urgenti in materia di contenimento e gestione dell'emergenza epidemiologica da COVID-19".

² Decreto dell'8 marzo 2020 "Ulteriori disposizioni attuative del decreto-legge 23 febbraio 2020 n. 6, recante misure urgenti in materia di contenimento e gestione dell'emergenza epidemiologica da COVID-19".

¹ Decree of the President of the Council of Ministers 25 February 2020 "Further implementing provisions of Decree-Law n. 6 of 23 February 2020, containing urgent measures on the containment and management of the epidemiological emergency from COVID-19".

² Decree of 8 March 2020 "Further implementing provisions of Decree-Law no. 6 of 23 February 2020 on urgent measures to contain and manage the epidemiological emergency caused by COVID-19".

L'articolo 1 del nuovo DPCM riguarda un'area che comprende la Regione Lombardia e altre province nelle quali sono previste misure di contenimento rafforzate e più restrittive.

Il giorno seguente viene firmato il **DPCM 9 marzo 2020** che estende, sull'**intera nazione**, le misure dell'articolo 1 del precedente decreto fino al 3 aprile dello stesso anno, tale data verrà successivamente posticipata con il DPCM del 1° aprile e con gli altri a seguire.

Dal 9 Marzo l'**Italia** diventa **zona protetta** e inizia così un periodo di **quarantena obbligatoria** sensibilizzata tramite messaggi positivi, di speranza e il motto "Io resto a casa" con il seguente hashtag **#iorestoacasa**. Anche con questo decreto però non vengono date indicazioni per la categoria dei lavoratori dello spettacolo e in particolare dell'intrattenimento musicale.

Article 1 of the new Prime Ministerial Decree covers an area that includes the Lombardy Region and other provinces where reinforced and more restrictive containment measures are planned.

*The following day, the **Prime Ministerial Decree of 9 March 2020** was signed, extending the measures of Article 1 of the previous decree to the **entire country** until 3 April of the same year, a date that would be subsequently postponed with the Prime Ministerial Decree of 1 April and others to follow.*

*As of 9 March, **Italy** becomes a **protected zone** and a **mandatory quarantine** period begins, sensitised through positive messages, hope and the motto "I'm staying at home" with the hashtag **#I'mstayingathome**. Even with this last decree, however, no indications are given for the category of entertainment workers and in particular musical entertainment.*



STAY HOME

STAY SAFE



STAY HOME

STAY SAFE

STAY HOME

STAY SAFE

STAY AT HOME!

STAY HOME

STAY SAFE

Il **4 maggio 2020** l'Italia esce dal più tragico periodo di crisi segnando così la fine del **lockdown obbligatorio**.

Successivamente con il D.L. 16 maggio 2020, n. 33 (L. 74/2020)¹ si è disposto che gli eventi e gli spettacoli di qualsiasi natura con la presenza di pubblico, compresi quelli di carattere culturale, in luogo pubblico o aperto al pubblico, si svolgono, ove ritenuto possibile, sulla base dell'andamento dei dati epidemiologici.

Dal 18 maggio 2020 è stata consentita, a determinate condizioni, la riapertura al pubblico di musei e altri luoghi della cultura e dal 15 giugno 2020 anche la **ripartenza degli spettacoli aperti al pubblico in sale teatrali, sale da concerto, sale cinematografiche** e in altri spazi anche all'aperto,

*On **4 May 2020**, Italy emerged from the most tragic period of crisis, thus marking the end of the **mandatory lockdown**.*

Subsequently, Law Decree no. 33 of 16 May 2020 (L. 74/2020)¹ provided that events and shows of any kind with the presence of the public, including those of a public-spirited nature, including those of a cultural nature, in public places or places open to the public, take place, where deemed possible, on the basis of epidemiological data.

*From 18 May 2020, the reopening to the public of museums and other places of culture has been allowed, subject to certain conditions, and from 15 June 2020 also the **reopening of performances open to the public in theatres, concert halls, cinemas and other spaces, including outdoor spaces,***



¹ D.L. 16 maggio 2020, n. 33, "Ulteriori misure urgenti per fronteggiare l'emergenza epidemiologica da COVID-19".

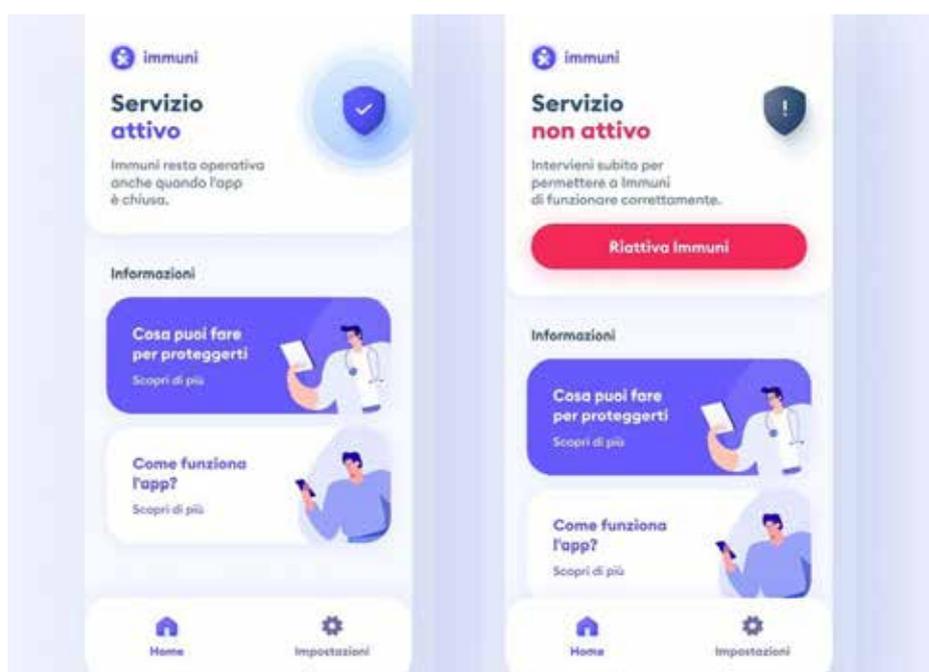
¹ Decree-Law No. 33 of May 16, 2020, "Additional Urgent Measures to Address the COVID-19 Epidemiological Emergency."

nonché il riavvio delle attività dei centri culturali, a determinate condizioni atte a garantire la sicurezza¹. Nello stesso periodo **Immuni**, l'app per il **tracciamento dei contagi** diventa attiva in tutta Italia. L'app Immuni è un'applicazione per il contact tracing e l'**exposure notification** alla quale le istituzioni italiane hanno deciso di affidarsi per tenere sotto controllo l'andamento della pandemia. Immuni permette di tracciare i contatti tra le persone (**contact tracing**), consentendo quindi di individuare nuovi focolai e di intervenire tempestivamente per limitare la diffusione del virus.

as well as the resumption of the activities of cultural centres, under certain conditions to ensure security¹.

*At the same time, **Immuni**, the app for **tracing contagions**, became active throughout Italy.*

*The Immuni app is a contact tracing and **exposure notification** application that Italian institutions have decided to rely on to monitor the progress of the pandemic. Immuni makes it possible to trace contacts between people (**contact tracing**), thus making it possible to identify new outbreaks and intervene promptly to limit the spread of the virus.*



¹ Decreto del Presidente del Consiglio dei Ministri 11 giugno 2020.

¹ Decree of the President of the Council of Ministers June 11, 2020.

Attraverso l'utilizzo dell'app gli utenti ricevono delle **notifiche**, le exposure notifications, su eventuali contatti avuti con persone positive al Covid-19 e vengono poi guidati su tutte le azioni da intraprendere. Come tutte le app basate sul contact tracing anche Immuni utilizza la tecnologia Bluetooth, nello specifico il **Bluetooth Low Energy¹** (LE), grazie alla quale il consumo di energia risulta basso nonostante l'app sia in continua esecuzione. Una volta installata Immuni, il Bluetooth controllerà la **vicinanza tra due utenti** che utilizzano l'app attraverso una misurazione del segnale. Se i due dovessero essere a circa due metri di distanza l'uno dall'altro per un periodo di tempo di circa 30 minuti, ci sarà uno scambio dei **codici identificativi** relativi ad entrambi gli utenti. Se uno dei due utenti dovesse risultare positivo al Covid-19, potrà avvisare tutti i suoi contatti segnalando l'informazione al database dell'app.

¹ Il Bluetooth Low Energy (Bluetooth LE) è una tecnologia wireless progettata per le applicazioni nel settore dell'assistenza sanitaria, del fitness, della sicurezza e altri. Il Bluetooth Low Energy ha un consumo energetico e un costo notevolmente ridotto rispetto al classico Bluetooth.

*Through the use of the app, users receive exposure **notifications** on any contacts they have had with Covid-19 positive people and are then guided on what action to take. Like all contact tracing apps, Immuni also uses Bluetooth technology, specifically **Bluetooth Low Energy¹** (LE), which means that energy consumption is low even though the app is running continuously. Once Immuni is installed, Bluetooth will monitor the **proximity between two users** using the app by measuring the signal. If the two are within about two metres of each other for a period of about 30 minutes, there will be an exchange of the **identification codes** for both users. If either user tests positive for Covid-19, they can alert all their contacts by reporting the information to the app's database.*

¹ Bluetooth Low Energy (Bluetooth LE) is a wireless technology designed for applications in healthcare, fitness, security and others. Bluetooth Low Energy has a significantly reduced energy consumption and cost compared to classic Bluetooth.

In questo modo tutte quelle persone che sono state in contatto con lui saranno avvisate tramite una notifica sul proprio telefono. L'intera procedura si basa quindi sullo **scambio dei codici identificativi**.

È necessario chiarire che **i codici identificativi non contengono informazioni sull'utente**, sulla sua posizione, sui suoi recapiti telefonici o sui contenuti presenti sullo smartphone, attraverso tali codici viene identificato solo il dispositivo. Inoltre tutti i codici identificativi registrati sono sottoposti a **cancellazione automatica** su ogni dispositivo ogni 14 giorni ed è inclusa anche la possibilità di effettuare una cancellazione manuale.

Circa un mese dopo l'attivazione dell'app Immuni, nello specifico il 29 luglio 2020 il Consiglio dei Ministri **proroga lo stato di emergenza** al 15 ottobre 2020¹ posticipato successivamente al 31 gennaio 2021².

*In this way, all those people who have been in contact with him will be notified on their phones. The whole procedure is therefore based on the **exchange of identification codes**.*

*It should be made clear that the **ID codes do not contain any information about the user**, their location, their telephone numbers or the contents of their smartphone, only the device is identified. In addition, all registered identification codes are **automatically deleted** on each device every 14 days and the possibility of manual deletion is also included.*

*About a month after the activation of the Immuni app, specifically on 29 July 2020, the Council of Ministers **extended the state of emergency** to 15 October 2020¹ and then postponed it to 31 January 2021².*

¹ DL No. 83 of July 30, 2020 (L. 124/2020: art. 1, co. 1 e 2).

² D.L. 7 ottobre 2020, n. 125 (L. 159/2020: art. 1, co. 1, lett. a) e co. 2, lett. b)).

¹ DL No. 83 of July 30, 2020 (L. 124/2020: Article 1, paragraphs 1 and 2).

² D.L. 7 ottobre 2020, n. 125 (L. 159/2020: art. 1, co. 1, lett. a) e co. 2, lett. b)).

In seguito è intervenuto il **DPCM 7 agosto 2020** (le cui disposizioni, originariamente efficaci fino al 7 settembre 2020, sono state poi prorogate fino al 7 ottobre 2020), il quale, in aggiunta a quanto stabilito dal DPCM precedente, dispone che: "A decorrere dal 1° settembre 2020 erano consentite le manifestazioni fieristiche ed i congressi, previa adozione di Protocolli validati dal Comitato tecnico-scientifico, e secondo misure organizzative adeguate alle dimensioni ed alle caratteristiche dei luoghi e tali da garantire ai frequentatori la possibilità di rispettare la **distanza interpersonale di almeno un metro**; nel frattempo, era consentito lo svolgimento delle attività propedeutiche alle riaperture. A decorrere dal 9 agosto 2020 erano consentite le attività di preparazione delle manifestazioni fieristiche che non comportassero accesso di spettatori."¹

*This was followed by the **Prime Ministerial Decree of 7 August 2020** (whose provisions, originally effective until 7 September 2020, were then extended until 7 October 2020), which, in addition to the provisions of the previous Prime Ministerial Decree, provides that:*

*"As of 1 September 2020, trade fairs and congresses were allowed, subject to the adoption of protocols validated by the Technical and Scientific Committee, and in accordance with organisational measures appropriate to the size and characteristics of the venues and such as to ensure that attendees are able to maintain an **interpersonal distance of at least one metre**; in the meantime, preparatory activities for reopening were permitted. As of 9 August 2020, activities in preparation for trade fairs that do not involve the As of 9 August 2020, activities in preparation for trade fairs that did not involve spectator access were permitted." ¹*

¹ Camera dei deputati servizio Studi, Le misure adottate a seguito dell'emergenza Coronavirus 45 (COVID-19) per il settore dei beni e delle attività culturali, 10 novembre 2020.

¹ Chamber of Deputies Study Service, The measures taken following the Coronavirus 45 emergency (COVID-19) for the cultural heritage sector, November 10, 2020.

Come detto in precedenza, il D.L. 7 ottobre 2020 ha posticipato al **31 gennaio 2021 il termine dello stato di emergenza**.

Considerando il settore della cultura e dello spettacolo, **dal 26 ottobre 2020¹ sono stati nuovamente sospesi gli spettacoli aperti al pubblico** in sale teatrali, sale da concerto, sale cinematografiche e in altri spazi anche all'aperto e dal 6 novembre 2020² le mostre e i servizi di apertura al pubblico dei musei e degli altri istituti e luoghi della cultura; nello stesso periodo l'Italia viene divisa in **zona gialla, arancione e rossa**, a seconda di specifici parametri che misurano il contagio.

*As mentioned above, the Decree Law of 7 October 2020 postponed **the end of the state of emergency to 31 January 2021**.*

*Considering the culture and entertainment sector, **from 26 October 2020¹ performances open to the public** in theatres, concert halls, cinemas and other spaces, including open-air spaces, have again been suspended, and from 6 November 2020² exhibitions and services open to the public in museums and other institutes and places of culture; during the same period Italy is divided into **yellow, orange and red zones**, depending on specific parameters measuring the contagion.*



¹ DPCM 24 ottobre 2020.

² DPCM 3 novembre 2020.

¹ DPCM October 24, 2020.

² DPCM November 3, 2020.

Andando più nello specifico, l'ultimo DPCM 3 novembre 2020, le cui disposizioni si applicano dal 6 novembre sino al 3 dicembre 2020 decreta che:

- sono **sospesi gli spettacoli aperti al pubblico** in sale teatrali, sale da concerto, sale cinematografiche e in altre aree anche all'aperto (già sospesi dal 26 ottobre 2020);
- sono vietate sagre, fiere di qualunque genere e gli altri analoghi eventi (già vietati dal 26 ottobre 2020);
- sono sospesi i convegni, i congressi e gli altri eventi, ad eccezione di quelli che si svolgono con modalità a distanza (già sospesi dal 26 ottobre 2020);
- sono sospese le mostre e i servizi di apertura al pubblico dei musei e degli altri istituti e luoghi della cultura.

Il susseguirsi di altri DPCM ha influenzato e rielaborato le limitazioni vigenti, questo a causa della continua evoluzione della situazione epidemiologica e della **contagiosità del virus**.

More specifically, the latest Prime Ministerial Decree of 3 November 2020, whose provisions apply from 6 November until 3 December 2020, decrees that:

- **shows open to the public** in theatres, concert halls, cinemas and other areas, including outdoor areas, **are suspended** (already suspended since 26 October 2020);
- *festivals, fairs of any kind and other similar events are prohibited* (already prohibited since 26 October 2020);
- *conventions, congresses and other similar events are suspended, with the exception of those taking place in remote locations* (already suspended since 26 October 2020);
- *exhibitions and public opening services of museums and other cultural institutions and places are suspended.*

*The succession of other DPCMs has influenced and revised the existing restrictions, due to the continually changing epidemiological situation and the **contagiousness of the virus**.*

Parallelamente in tutto il mondo è partita la corsa al **vaccino anti Covid**, infatti, a poco più di due mesi dall'identificazione della sequenza virale di Sars-Cov-2 iniziano le prime sperimentazioni. A dare il via ai test clinici è **Moderna**, con il primo vaccino a mRNA. Da quel momento ad oggi sono 69 i vaccini in fase sperimentale nell'uomo.

Dopo un'estate dove in Europa i casi si sono ridotti al minimo, Francia, Spagna, Germania e successivamente Italia sperimentano la risalita nel numero dei contagi. Nonostante il numero totale dei casi non sia comparabile con quelli tra la prima e la seconda ondata, in Italia il contagio è diffuso su tutto il territorio nazionale, situazione differente questa, rispetto a marzo, periodo durante il quale la maggior parte dei casi e dei decessi si è registrata al Nord.

Nel frattempo i paesi europei, inclusa l'Italia, sono in attesa dell'autorizzazione dell'ente di regolamentazione, l'Ema, dei vaccini realizzati da **Pfizer-BioNtech, Moderna** e infine **AstraZeneca-Oxford**.

*At the same time, the race for the **Covid vaccine** is on all over the world. Just over two months after the identification of the Sars-Cov-2 viral sequence, the first trials have begun. **Moderna** started the clinical trials with the first mRNA vaccine. Since then, 69 vaccines have been tested in humans.*

After a summer in which the number of cases in Europe was reduced to a minimum, France, Spain, Germany and then Italy experienced an upturn in the number of infections. Although the total number of cases is not comparable with those between the first and second waves, in Italy the infection is spread throughout the country, a different situation from March, when most cases and deaths were recorded in the north.

*In the meantime, European countries, including Italy, are waiting for authorisation from the regulatory body, the Ema, of vaccines made by **Pfizer-BioNtech, Moderna** and finally **AstraZeneca-Oxford**.*

Dopo mesi di attesa, a metà dicembre viene ufficialmente approvato dall'FDA¹, e in seguito dall'EMA² (il **21 dicembre**) il **primo vaccino** della storia contro Covid-19. Si tratta di BNT162b2 sviluppato da Pfizer BioNTech, il primo vaccino con tecnologia a **mRNA**. Un'approvazione a cui segue quella del vaccino Moderna e AstraZeneca. Il **27 dicembre** nell'Unione Europea iniziano contemporaneamente, in tutti gli Stati membri, le **prime iniezioni vaccinali**.

*After months of waiting, the **first vaccine** in history against Covid-19 was officially approved by the FDA¹ in mid-December, and then by the EMA² (on **21 December**). This is BNT162b2 developed by Pfizer BioNTech, the first vaccine with **mRNA** technology. This approval follows that of the Moderna vaccine and AstraZeneca. On **27 December**, the **first vaccine injections** will start simultaneously in all EU member states.*

¹ Food and Drug Administration, "Agenzia per gli alimenti e i medicinali", abbreviato in FDA, è l'ente governativo statunitense che si occupa della regolamentazione dei prodotti alimentari e farmaceutici, dipendente dal Dipartimento della salute e dei servizi umani degli Stati Uniti d'America.

² European Medicines Agency, "Agenzia europea per i medicinali", abbreviata in EMA, è l'agenzia dell'Unione europea per la valutazione dei medicinali che ha sede ad Amsterdam.

¹ Food and Drug Administration, abbreviated to FDA, is the U.S. government agency responsible for the regulation of food and pharmaceuticals, subordinate to the U.S. Department of Health and Human Services.

² European Medicines Agency, abbreviated to EMA, is the European Union's agency for the evaluation of medicinal products based in Amsterdam.



Vaccine AstraZeneca

5 ml

Vaccine
[recombinant])
use

1423474

Lot ▼ EXP ▼

ABW6350

(10 x 0.5 ml doses)

2.2

Le risposte dell'Europa e il rilancio del settore in Italia /

*Europe's responses and the relaunch of
the sector in Italy*

Tra **marzo** e **aprile 2020** il settore culturale mondiale ed europeo attraversa uno dei periodi più oscuri a causa della chiusura delle frontiere e della **sospensione obbligatoria di tutte le attività culturali** aperte al pubblico. Chiudono cinema, teatri, musei, sale da ballo. Vengono annullati concerti, manifestazioni, sagre, fiere, congressi. Sono proibite inoltre le feste private e gli assembramenti di ogni genere. I paesi più colpiti dal Coronavirus, l'Italia in primis, decidono di applicare le norme più restrittive.

*Between **March** and **April 2020** the world and European cultural sector goes through one of its darkest periods due to the closing of borders and the **compulsory suspension of all cultural activities** open to the public. Cinemas, theaters, museums and dance halls close. Concerts, events, festivals, fairs and congresses are cancelled. Private parties and gatherings of all kinds are also prohibited. The countries most affected by the Coronavirus, Italy in primis, decide to apply the most restrictive rules.*

Altri paesi assumono inizialmente un approccio meno rigido e più flessibile ma presto le misure cautelative di chiusura aumenteranno con il diffondersi della pandemia in tutta Europa.

Il settore della cultura è duramente colpito dalle misure di contenimento introdotte nell'UE per frenare la diffusione del coronavirus, a tal proposito il **17 marzo 2020**, la **commissione CULT¹** del Parlamento europeo ha rilasciato la dichiarazione **“Sostenere gli studenti e l'industria creativa per mitigare gli effetti del contenimento di COVID-19”**. Il documento, scritto dalla presidente della commissione, Sabine Verheyen, si focalizza nello specifico sul settore della musica dal vivo:

Other countries are initially taking a less rigid and more flexible approach, but soon the precautionary closure measures will increase as the pandemic spreads across Europe.

*The cultural sector is being hit hard by the containment measures introduced in the EU to curb the spread of the coronavirus, in this regard On **17 March 2020**, the European Parliament's **CULT¹ committee** released the statement **'Supporting students and the creative industry to mitigate the effects of COVID-19 containment'**. The document, written by the chair of the committee, Sabine Verheyen, focuses specifically on the live music sector:*



¹ La Commissione per la cultura e l'istruzione (CULT) è una commissione permanente del Parlamento europeo.

¹ The Committee on Culture and Education (CULT) is a standing committee of the European Parliament.

“Nel Settore culturale, abbiamo visto cinema, piccole sale da concerto, teatri e musei chiudere i battenti. Saluto l'incredibile risposta del settore, ad esempio nel rendere le **performance disponibili gratuitamente online**. Ma dobbiamo riconoscere che molti attivi nel settore sono singoli artisti e piccole imprese, la cui stessa esistenza è minacciata. Invito la Commissione e gli Stati membri a rassicurare il settore che faranno tutto il possibile – in particolare attraverso un sostanziale sostegno finanziario – per mitigare gli effetti sul settore. Il **settore creativo è colpito da questa crisi allo stesso modo del settore dei servizi alimentari e delle bevande e ha bisogno dello stesso livello di sostegno** [...] La commissione per la cultura e l'istruzione è dalla parte dei settori dell'istruzione e della cultura e di tutti coloro che sono stati colpiti dall'epidemia di virus”¹.

*“In the cultural sector, we have seen cinemas, small concert halls, theatres and museums close their doors. I salute the incredible response of the sector, for example in making **performances freely available online**. But we must recognise that many active in the sector are individual artists and small businesses whose very existence is threatened. I call on the Commission and Member States to reassure the sector that they will do all they can - in particular through substantial financial support - to mitigate the effects on the sector. **The creative sector is affected by this crisis in the same way as the food and drink services sector and needs the same level of support** [...] The Committee on Culture and Education is on the side of the education and culture sectors and all those affected by the virus outbreak”¹.*

¹ Sabine Verheyen, “Sostenere gli studenti e l'industria creativa per mitigare gli effetti del contenimento di COVID-19”, Strasburgo, 2020

¹ Sabine Verheyen, “Supporting students and the creative industry to mitigate the effects of COVID-19 containment”, Strasbourg, 2020

Ovviamente sono molti settori dell'economia che stanno subendo delle perdite dovute agli effetti della pandemia, tuttavia il settore culturale è tra quelli che ne risentono di più. **I provvedimenti presi hanno forti ripercussioni sugli artisti e su tutti i lavoratori** che fanno affidamento su eventi e produzioni per guadagnarsi da vivere. A sostegno di questa categoria, in molti stati membri sono state introdotte **misure specifiche** e l'8 aprile 2020 i ministri europei della cultura hanno discusso sulle misure e sugli **aiuti a favore del settore culturale e creativo**. Pochi giorni dopo, nella risoluzione votata il 17 aprile, gli eurodeputati hanno chiesto maggior sostegno da parte dell'UE e hanno evidenziato le gravi ripercussioni e le difficoltà affrontate da artisti, creativi e lavoratori dello spettacolo.

*Of course many sectors of the economy are suffering losses due to the effects of the pandemic, but the cultural sector is among those most affected. **The measures taken have a strong impact on artists and all workers** who rely on events and productions to earn a living. To support this category, **specific measures** have been introduced in many member states and on 8 April 2020, European Culture Ministers discussed measures and **support for the cultural and creative sector**. A few days later, in the resolution voted on 17 April, MEPs called for more EU support and highlighted the serious repercussions and difficulties faced by artists, creatives and workers in the performing arts.*

L'UE sta intervenendo per tutelare i posti di lavoro, ma la caratteristica e la diversificazione del settore culturale di cui fanno parte artisti, piccole imprese e organizzazioni benefiche rende complesso per i lavoratori riuscire a qualificarsi per ottenere gli aiuti dovuti. Per questo motivo la commissione Cultura del Parlamento europeo sta chiedendo all'UE di **creare aiuti specifici e mirati**. Gli eurodeputati hanno infatti suggerito alcune raccomandazioni in una lettera, indirizzata al Commissario per il mercato interno Thierry Breton e alla Commissaria per la cultura Mariya Gabriel, nella quale hanno chiesto che tutti gli artisti che non si qualificano per il sostegno nazionale vengano tutelati attraverso il **programma Europa creativa** e che i finanziamenti per il programma vengano aumentati. Infine gli eurodeputati hanno sollecitato la creazione di uno strumento finanziario nel quadro del Fondo europeo per gli investimenti al fine di convogliare finanziamenti al settore della cultura.

*The EU is taking action to protect jobs, but the nature and diversity of the cultural sector, which includes artists, small businesses and charities, makes it difficult for workers to qualify for support. This is why the European Parliament's Culture Committee is calling on the EU **to create specific, targeted aid**. The MEPs made a number of recommendations in a letter to Internal Market Commissioner Thierry Breton and Culture Commissioner Mariya Gabriel, calling for all artists who do not qualify for national support to be protected through the **Creative Europe programme** and for funding for the programme to be increased. Finally, Euro Parliament members called for the creation of a financial instrument under the European Investment Fund to channel funding to the cultural sector.*

Considerato quanto detto precedentemente, **Europa Creativa è il programma europeo a sostegno dei settori culturali e creativi per il periodo 2021-2027**, esso ha una dotazione finanziaria complessiva di 2.4 miliardi di euro per il settennio e prevede tre strand:

- **MEDIA**, a sostegno dell'industria audiovisiva;
- **CULTURA**, a sostegno degli altri settori creativi e culturali;
- **TRANSETTORIALE**, sezione che affronta le sfide e le opportunità comuni dei settori culturali e creativi, compreso l'audiovisivo.

In view of the above, ***Creative Europe is the European programme to support the cultural and creative sectors for the period 2021-2027***, it has a total budget of 2.4 billion euros for the seven-year period and includes three strands:

- **MEDIA**, in support of the audiovisual industry;
- **CULTURE**, supporting the other creative and cultural sectors;
- **TRANSJECT**, a strand addressing common challenges and opportunities of the cultural and creative sectors, including audiovisual.



Gli obiettivi del programma sono:

- sostenere la creazione di opere europee, aiuti a favore dei settori culturali e creativi con l'obiettivo di cogliere le **opportunità dell'era digitale** e della globalizzazione;
- promuovere la competitività e **l'innovazione dell'industria audiovisiva** europea e aiutare i settori della cultura e dei media europei a raggiungere nuovi mercati, nuove opportunità e un pubblico più ampio e internazionale;
- promuovere **azioni innovative intersettoriali** e media diversificati, indipendenti e pluralistici.

The objectives of the programme are:

- *support the creation of European works, aiding the cultural and creative sectors to seize the **opportunities of the digital age** and globalisation;*
- *promote the competitiveness and **innovation** of the European **audiovisual industry** and help the European cultural and media sectors to reach new markets, new opportunities and a wider and international audience;*
- *promote **cross-sectoral innovative actions** and diverse, independent and pluralistic media.*



La **sezione Cultura** propone differenti opportunità di finanziamento attraverso differenti azioni:

- **azioni orizzontali:**

progetti di cooperazione, reti, piattaforme, mobilità per artisti e professionisti della cultura e sviluppo di politiche culturali.

- **supporto settoriale:**

sostegno alla musica, all'editoria, al patrimonio culturale e all'architettura, nonché ad altri settori.

- **azioni speciali:** premi culturali dell'UE, Capitali europee della cultura, Marchio del Patrimonio europeo, sostegno a giovani artisti e servizi ai cittadini.

*The **Culture Strand***

proposes different funding opportunities through different actions:

- **horizontal actions:**

cooperation projects, networks, platforms, mobility for artists and culture professionals and cultural policy development.

- **sectoral support:** *support for music, publishing, cultural heritage and architecture, as well as other sectors.*

- **special actions:** *EU cultural awards, European Capitals of Culture, European Heritage Label, support for young artists and services to citizens.*



Il 4 maggio durante una discussione con la commissione Cultura e Istruzione i commissari Gabriel e Breton comunicano lo sviluppo di un piano di sostegno specifico per il settore creativo e culturale, inoltre la Commissione europea ha confermato l'avvio di una **nuova piattaforma online**, dedicata al settore culturale e creativo, atta a **condividere informazioni sulle iniziative in risposta alla crisi del covid-19** e chiamata "**Creatives Unite**".

Conclusa l'analisi sull'intervento Europeo, l'attenzione si focalizza sull'**Italia** e sui **primi interventi specifici per fronteggiare l'emergenza epidemiologica nel settore dei beni e delle attività culturali**. Molti provvedimenti sono stati previsti dal D.L. 17 marzo 2020, n. 18 e, in gran parte sono poi stati rafforzati dal D.L. 19 maggio 2020, n. 34 e dal D.L. 14 agosto 2020, n. 104 i quali, a loro volta, hanno introdotto nuove previsioni e nuovi fondi per favorire la ripresa e il rilancio del settore.

*On 4 May, during a discussion with the Culture and Education Committee, Commissioners Gabriel and Breton announced the development of a specific support plan for the creative and cultural sector. In addition, the European Commission confirmed the launch of a **new online platform**, dedicated to the cultural and creative sector, to **share information on initiatives in response to the covid-19 crisis** and called "**Creatives Unite**".*

*Having concluded our analysis of the European intervention, our attention turns to **Italy** and the **first specific interventions to deal with the emergency in the cultural heritage and activities sector**. Many measures were provided for by Decree-Law no. 18 of 17 March 2020 and, to a large extent, were then reinforced by Decree-Law no. 34 of 19 May 2020 and Decree-Law no. 104 of 14 August 2020, which, in turn, introduced new provisions and new funds to favour the recovery and relaunch of the sector.*

Elaborando un quadro generale si considerano in particolare:

- il D.L. 18/2020 (L. 27/2020: art. 90) ha previsto la destinazione della quota del 10% dei compensi per "copia privata" incassati nel 2019 dalla **SIAE**, al **sostegno di autori, artisti**, interpreti, esecutori e lavoratori autonomi che svolgono attività di riscossione dei diritti d'autore. Successivamente, il D.L. 104/2020 (L. 126/2020: art. 80, co. 2-bis) e il D.L. 41/2021 (L. 69/2021: art. 36, co. 1-bis) hanno esteso tale disciplina anche ai compensi incassati nel 2020 e nel 2021;
- il D.L. 18/2020 (L. 27/2020: art. 89) ha previsto l'istituzione di due Fondi per il sostegno dell'emergenza vissuta dai settori dello **spettacolo**, del **cinema** e dell'**audiovisivo**, con fondi pari, rispettivamente, a € 80 mln e a € 50 mln per il 2020.

E ancora:

- il D.L. 34/2020 (L. 77/2020), ha incrementato

Elaborating on a general framework, we consider in particular:

- *D.L. 18/2020 (L. 27/2020: art. 90) provided for the allocation of 10% of the "private copy" fees collected in 2019 by **SIAE**, to **support authors, artists, performers and self-employed workers who carry out copyright collection activities.** Subsequently, Decree-Law 104/2020 (Law 126/2020: article 80, paragraph 2-bis) and Decree-Law 41/2021 (Law 69/2021: article 36, paragraph 1-bis) extended this discipline also to the fees collected in 2020 and 2021;*
- *Decree-Law no. 18/2020 (Law no. 27/2020: art. 89) provided for the establishment of two Funds to support the emergency experienced by the **entertainment, cinema and audiovisual sectors**, with funds equal, respectively, to €80 million and €50 million for 2020.*

And also:

- *Decree-Law No. 34/2020 (Law No. 77/2020), increased*

a € 145 mln per il 2020 le risorse del Fondo di parte corrente e a € 100 mln per il 2020 le risorse del Fondo in conto capitale. Ha previsto, altresì, un possibile incremento di € 50 mln per il 2021, mediante corrispondente riduzione delle risorse del Fondo sviluppo e coesione, già assegnate al **Piano operativo "Cultura e turismo"** di competenza del MIBACT¹ (art. 183, co. 1)

- il D.L. 104/2020 (L. 126/2020: art. 80, co. 2) ha ulteriormente incrementato la dotazione complessiva dei Fondi per il 2020 a € 335 mln, di cui € 185 mln relativi al Fondo di parte corrente ed € 150 mln relativi al Fondo in conto capitale;

- il D.L. 137/2020 (L. 176/2020: art. 5, co. 1, e art. 6-bis, co. 1) ha incrementato la dotazione del Fondo di parte corrente, rispettivamente, di ulteriori € 100 mln per il 2020 (per un totale, dunque, di € 285 mln) e di € 90 mln per il 2021;

*the resources of the current account fund to € 145 million for 2020 and the resources of the capital account fund to € 100 million for 2020. It has also provided for a possible increase of € 50 million for 2021, through a corresponding reduction in the resources of the Development and Cohesion Fund, already assigned to the **Operational Plan "Culture and Tourism"** of the MIBACT¹ (Article 183, paragraph 1).*

- Decree-Law No. 104/2020 (Law No. 126/2020: Art. 80, paragraph 2) further increased the overall allocation of the Funds for 2020 to € 335 million, of which € 185 million relating to the current Fund and € 150 million relating to the Capital Fund;

- Decree-Law No. 137/2020 (Law No. 176/2020: Article 5, paragraph 1, and Article 6-bis, paragraph 1) increased the endowment of the current portion of the Fund, by a further € 100 million for 2020 (for a total, therefore, of € 285 million) and € 90 million for 2021;

¹ Il Ministero della cultura, noto anche con l'acronimo MiC, è un dicastero del governo italiano. È preposto alla tutela della cultura e dello spettacolo e alla conservazione del patrimonio artistico, culturale e del paesaggio.

¹ The Ministry of Culture, also known by the acronym MiC, is a department of the Italian government. It is responsible for the protection of culture and entertainment and the preservation of the artistic, cultural and landscape heritage.

- il D.L. 41/2021 (L. 69/2021: art. 36, co. 1) ha incrementato di € 200 mln per il 2021 la dotazione del Fondo di parte corrente;

- *Decree Law No. 41/2021 (Law 69/2021: Article 36, Paragraph 1) increased the current account fund by € 200 million for 2021;*

- il D.L. 73/2021 (L. 106/2021: art. 65, co. 1) ha incrementato, per il 2021, di € 47,85 mln il Fondo di parte corrente e di € 120 mln il Fondo in conto capitale.

- *Decree Law No. 73/2021 (Law No. 106/2021: Article 65, paragraph 1) increased the current account fund by € 47.85 million and the capital account fund by € 120 million for 2021.*

Parallelamente per la distribuzione dei fondi sono stati emessi differenti **decreti ministeriali**, per lo specifico:

*At the same time, different **ministerial decrees** were issued for the distribution of funds:*

- con il DM 188 del 23 aprile 2020 sono stati destinati € 20 mln per il 2020, quota parte del Fondo di parte corrente, agli organismi operanti nei settori del **teatro**, della **danza**, della **musica** e del **circo**.

- *with Ministerial Decree 188 of 23 April 2020, € 20 million was allocated for 2020, as part of the current fund, to organisations operating in the **theatre, dance, music and circus sectors**.*

- con il DM 211 del 28 aprile 2020 sono stati destinati € 5 mln per il 2020, quota parte del Fondo di parte corrente, allo **spettacolo viaggiante**, tale decreto è stato poi modificato con il DM 313 del 10 luglio 2020.

- *DM 211 of 28 April 2020 allocated € 5 million for 2020, as part of the current fund, to **travelling shows**; this decree was then amended by DM 313 of 10 July 2020.*



- con il DM 273 del 5 giugno 2020 è stato assegnato un Fondo per lo sviluppo degli investimenti nel **cinema** e nell'**audiovisivo** di € 100 mln per il 2020 con degli incrementi successivi come € 20 mln destinati alle sale cinematografiche al fine di potenziare il ristoro dei mancati introiti da biglietteria, con DM 315 del 10 luglio 2020.

- con il DM 313 del 10 luglio 2020 sono stati destinati € 10 mln a sostegno dell'esercizio teatrale privato.

- con il DM 407 del 17 agosto 2020 è stato consentito l'accesso al beneficio anche alle piccole **sale teatrali** (fra 100 e 299 posti) e, al contempo, sono stati aggiornati i criteri previsti dal DM 313/2020.

- Il DM 407/2020 è poi stato modificato dal DM 467 del 16 ottobre 2020 con la distribuzione di € 5 mln per il 2020 ai teatri di rilevante interesse culturale, ai centri di produzione teatrale, ai teatri di tradizione e ai centri di produzione danza.

- *with Ministerial Decree 273 of 5 June 2020, a Fund for the development of investments in **cinema** and **audiovisual** of € 100 million for 2020 was allocated, with subsequent increases such as € 20 million allocated to cinemas in order to increase the compensation for the loss of ticket revenues, with Ministerial Decree 315 of 10 July 2020.*

- *DM 313 of 10 July 2020 allocated € 10 million to support private theatre performances.*

- *With Ministerial Decree 407 of 17 August 2020, **small theatres** (between 100 and 299 seats) were also allowed to access the benefit and, at the same time, the criteria set out in Ministerial Decree 313/2020 were updated.*

- *DM 407/2020 was then amended by DM 467 of 16 October 2020 with the distribution of € 5 mln for 2020 to theatres of significant cultural interest, theatre production centres, traditional theatres and dance production centres.*

- con il DM 380 del 5 agosto 2020 sono stati destinati € 10 mln per il 2020, quota parte del Fondo di parte corrente, al sostegno all'**industria musicale**, discografica e fonografica.

- con il DM 397 del 10 agosto 2020 sono stati destinati € 10 mln per il ristoro degli operatori nel settore della **musica dal vivo** (organizzazione di concerti, attività di booking e intermediazione di concerti, attività di management e consulenza di artisti, proprietà e gestione di spazi adibiti alla musica dal vivo: c.d. live club; attività di organizzazione di festival di musica dal vivo).

- con il DM 487 del 29 ottobre 2020 sono stati destinati € 10 mln alle scuole di danza private non configurate come associazioni sportive dilettantistiche o società sportive dilettantistiche non facenti capo al CONI.

- con il DM 488 del 2 novembre 2020 sono stati destinati € 20 mln ad autori, artisti, esecutori e agli organismi di gestione collettiva e di gestione indipendente.

- *with DM 380 of 5 August 2020, € 10 million were allocated for 2020, part of the current account fund, to support the **music**, record and phonographic **industry**.*

- *DM 397 of 10 August 2020 allocated € 10 million to support operators in the **live music** sector (organisation of concerts, booking and intermediation activities for concerts, management and consultancy activities for artists, ownership and management of spaces used for live music: so-called live clubs; organisation of live music festivals).*

- *With Ministerial Decree 487 of 29 October 2020, €10 million was allocated to private dance schools that are not configured as amateur sports associations or amateur sports companies or in any case are not part of CONI.*

- *With Ministerial Decree 488 of 2 November 2020, €20 million was allocated to authors, performers and artists and to collective management bodies and independent management entities.*

- con il DM 515 del 12 novembre 2020 sono stati destinati € 10 mln al sostegno di **cantanti, danzatori**, professori d'orchestra, artisti del coro, artisti circensi, **altri artisti e maestranze** iscritti al Fondo pensioni lavoratori dello spettacolo, scritturati da organismi e centri di produzione della danza, fondazioni lirico sinfoniche, teatri di tradizione, istituzioni concertistico orchestrali, complessi strumentali, festival di danza, circo, musicali o multidisciplinari, organismi di produzione musicale o imprese circensi.

- con il DM 516 del 12 novembre 2020 sono stati destinati € 10 mln al sostegno di **attori**, altri artisti e maestranze iscritti al Fondo pensioni lavoratori dello spettacolo, scritturati dai teatri, centri di produzione teatrale, compagnie teatrali professionali e festival teatrali o multidisciplinari.

- *DM 515 of 12 November 2020 allocated € 10 million to support **singers**, dancers, orchestral teachers, choir artists, circus artists, **other artists and workers** enrolled in the Fondo pensioni lavoratori dello spettacolo (Entertainment Workers' Pension Fund), employed by dance production bodies and centres, lyrical-symphonic foundations, traditional theatres, concert orchestral institutions, instrumental ensembles, dance, circus, musical or multidisciplinary festivals, music production bodies or circus companies.*

- *with Ministerial Decree no. 516 of 12 November 2020, € 10 million was allocated to support **actors**, other artists and workers enrolled in the Performing Arts Workers' Pension Fund, employed by theatres, theatre production centres, professional theatre companies and theatre or multidisciplinary festivals.*

- con il DM 613 del 29 dicembre 2020, si è proceduto ad un ulteriore riparto del Fondo di parte corrente (per un totale di € 3,3 mln per il 2020 e € 12,6 mln per il 2021), destinando € 7,1 mln per il sostegno degli **scritturati per spettacoli di musica, danza e circo** ed € 8,8 mln per il sostegno degli scritturati per spettacoli teatrali.

- con il DM 529 del 20 novembre 2020 sono stati destinati € 5 mln al sostegno degli **operatori** della sartoria, modisteria, parrucchieria, produzione calzaturiera, attrezzeria, buffetteria che abbiano una quota superiore al 50% del fatturato derivante da forniture per lo spettacolo.

- *with Ministerial Decree no. 613 of 29 December 2020, a further allocation of the current part of the Fund was made (for a total of € 3.3 million for 2020 and € 12.6 million for 2021), allocating € 7.1 million for the support of **writers for music, dance and circus shows** and € 8.8 million for the support of writers for theatre shows.*

- *With Ministerial Decree 529 of 20 November 2020, € 5 million was allocated to support **operators** in the tailoring, millinery, hairdressing, footwear production, equipment and costume shop sectors, who have a share of more than 50% of their turnover deriving from supplies for the performing arts.*

*Photo from
the New
Yorker
article "How
New York
City Ballet
Took On the
Pandemic."*



2.3

Provvedimenti cronologici in Italia a partire dal 2021 /

Chronological measures in Italy as of 2021

L'analisi dei provvedimenti presi per il rilancio del settore continua per l'anno **2021**. Infatti nel periodo fra dicembre 2020 e i primi mesi del 2021 sorge qualche **nuova possibilità di riapertura**, considerando l'andamento del virus e monitorando i parametri individuati dal Comitato tecnico scientifico e dal Ministero della salute.

Ulteriori riaperture, inizialmente previste dalla fine del mese di marzo 2021, sono poi slittate alla fine del mese di **aprile 2021**.

*The analysis of the measures taken to relaunch the sector continues for the year **2021**. In fact, in the period between December 2020 and the first months of 2021 some **new possibilities for reopening** arise, considering the trend of the virus and monitoring the parameters identified by the Scientific Technical Committee and the Ministry of Health.*

*Further reopenings, initially planned for the end of March 2021, were then postponed to the end of **April 2021**.*

Da questo momento la possibilità di partecipazione è stata progressivamente ampliata, sempre tenendo conto delle misure di sicurezza necessarie, come i **dispositivi individuali** (mascherine), il **distanziamento** e il **numero di posti limitati**.

Andando più nello specifico il D.L. 2 del 14 gennaio 2021 ha posticipato al 30 aprile 2021 il nuovo termine dello stato di emergenza, che è stato dichiarato con delibera del Consiglio dei ministri 13 gennaio 2021.

Le disposizioni del D.L. 2 del 14 gennaio, le quali sono state applicate dal 16 gennaio al 5 marzo 2021, ha consentito, ferme restando tutte le altre sospensioni già in precedenza previste, il **riavvio**, nelle regioni caratterizzate da rischio moderato (**zone gialle**), dal lunedì al venerdì, del servizio di apertura al pubblico di musei e di altri istituti della cultura, sempre nel rispetto delle condizioni di sicurezza indicate.

*Since then, the possibility of participation has been progressively extended, always taking into account the necessary safety measures, such as **individual equipment** (masks), **spacing** and **limited number of seats**. More specifically, Decree Law 2 of 14 January 2021 postponed the new deadline for the state of emergency, which was declared by resolution of the Council of Ministers on 13 January 2021, to 30 April 2021.*

*The provisions of Decree-Law 2 of 14 January, which applied from 16 January to 5 March 2021, allowed, without prejudice to all the other suspensions already provided for, the **resumption**, in regions characterised by moderate risk (**yellow zones**), from Monday to Friday, of the service of opening to the public of museums and other cultural institutions, always in compliance with the indicated safety conditions.*

Successivamente è intervenuto il **DPCM 2 marzo 2021** il quale incoraggia la riapertura nelle zone gialle e la possibilità di esenzione dall'applicazione delle misure limitative in specifiche parti del territorio nazionale nelle zone arancioni e rosse. Prevede inoltre la **cessazione dell'applicazione delle misure limitative nelle zone bianche.**

In particolare, per le zone gialle il DPCM prevede (artt. 14 e 15), a decorrere dal 27 marzo 2021:

- il servizio di apertura al pubblico di musei e, in generale, di luoghi della cultura, il sabato e i giorni festivi, l'ingresso deve necessariamente essere prenotato online o telefonicamente almeno un giorno prima della visita;
- gli spettacoli aperti al pubblico in sale teatrali, sale da concerto, sale cinematografiche, live-club e in altri locali o aree all'aperto, svolti esclusivamente con posti a sedere preassegnati e distanziati.

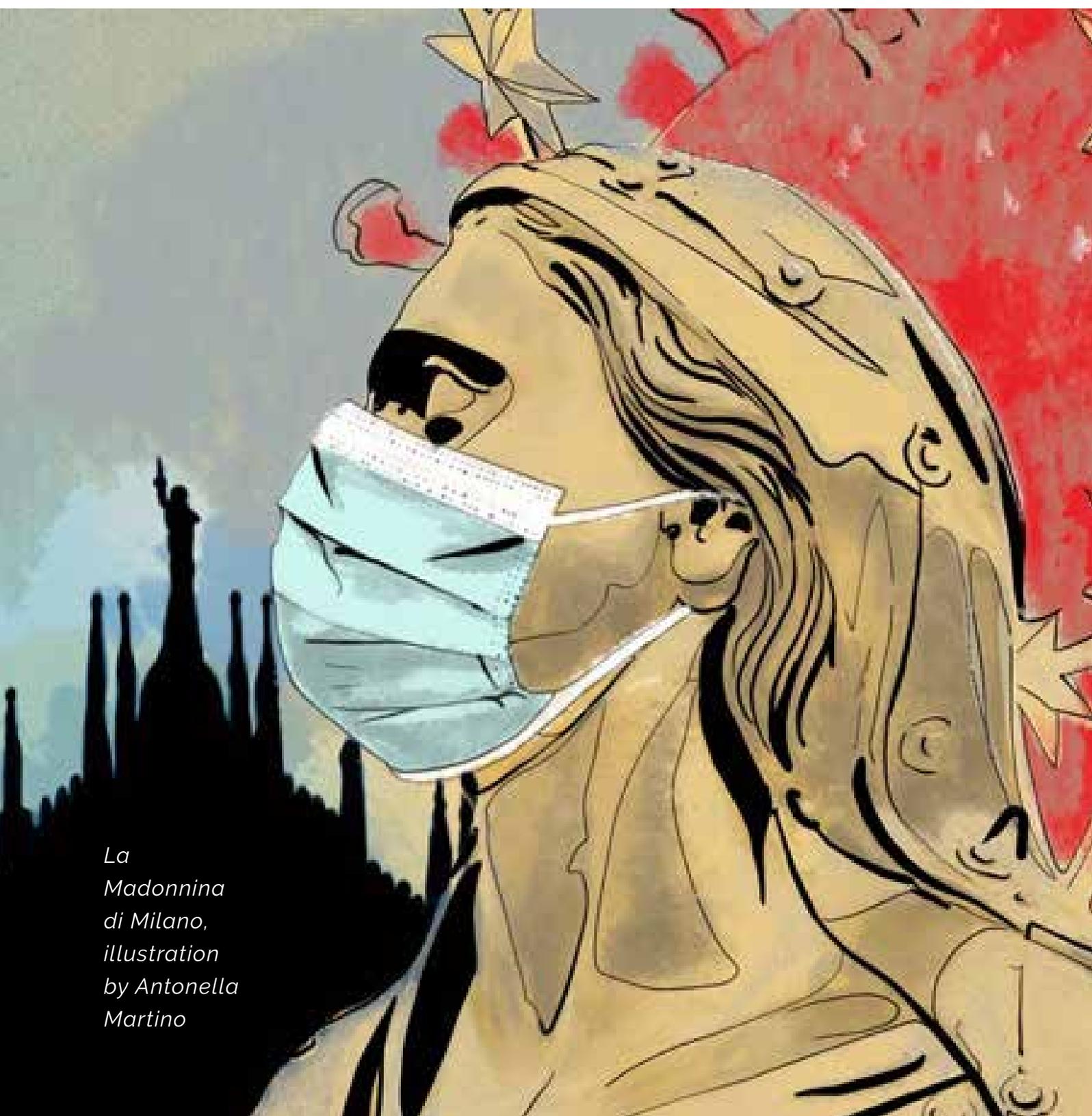
*Subsequently, the **Prime Ministerial Decree of 2 March 2021** encouraged the reopening in the yellow zones and the possibility of exemption from the application of restrictive measures in specific parts of the national territory in the orange and red zones. It also provides for the **termination of the application of restrictive measures in white zones.***

In particular, for the yellow zones the DPCM provides (articles 14 and 15), as of 27 March 2021:

- the service of opening to the public of museums and, in general, of places of culture, on Saturdays and holidays, the entrance must necessarily be booked online or by telephone at least one day before the visit;*
- performances open to the public in theatres, concert halls, cinemas, live clubs and other open-air venues or areas, performed exclusively with pre-assigned and spaced-out seats.*

La **capienza** consentita può essere superiore al 25% di quella massima autorizzata e il numero massimo di spettatori non deve essere superiore a 400 per gli spettacoli all'aperto e a 200 quelli al chiuso.

*The allowed **capacity** may be more than 25% of the maximum authorized capacity and the maximum number of spectators shall not exceed 400 for outdoor performances and 200 for indoor performances;*



*La
Madonnina
di Milano,
illustration
by Antonella
Martino*

Le misure limitative precedentemente indicate non sono previste per le zone bianche, al contrario, per le zone arancioni e rosse, il DPCM ha disposto che sia le mostre che gli spettacoli aperti al pubblico restano sospesi, ad eccezione delle biblioteche dove i relativi servizi sono offerti su prenotazione.

Poco dopo sono intervenuti molti altri decreti legge che hanno chiarito e definito il quadro generale:

- fino al 31 dicembre 2021, continuano ad applicarsi le disposizioni recate dal DPCM 2 marzo 2021;
- dal 26 aprile al 22 luglio 2021, nelle zone gialle possono svolgersi spettacoli aperti al pubblico in sale teatrali, **sale da concerto**, sale cinematografiche, live-club e altri locali e/o aree anche all'aperto - ad eccezione di sale da ballo e simili - esclusivamente con **posti a sedere preassegnati** e nel rispetto della distanza interpersonale di almeno un metro di spettatori (non conviventi) e del personale;

The above-mentioned restrictive measures are not foreseen for the white zones, on the contrary, for the orange and red zones, the DPCM has provided that both exhibitions and shows open to the public remain suspended, with the exception of libraries where the relevant services are offered by reservation.

Shortly afterwards, several other decrees-laws intervened to clarify and define the general framework:

- until 31 December 2021, the provisions of the Prime Ministerial Decree of 2 March 2021 continue to apply;*
- from 26 April to 22 July 2021, shows open to the public may be held in the yellow zones in theatres, **concert halls**, cinemas, live-clubs and other premises and/or areas, including open-air ones - with the exception of dance halls and similar - exclusively with **pre-assigned seating** and in compliance with an interpersonal distance of at least one metre between spectators (not living together) and staff;*

- La capienza consentita non può essere superiore al 50% di quella massima autorizzata e il numero massimo di spettatori può superare il numero di 1.000 persone per gli spettacoli all'aperto, e di 500 per gli spettacoli in luoghi chiusi.

Tuttavia, per gli spettacoli svolti all'aperto può essere considerato un numero differente di spettatori, in relazione all'andamento della situazione epidemiologica e alle caratteristiche dei siti e degli eventi.

La partecipazione e la gestione di tali eventi e spettacoli deve rispettare le apposite **linee guida**, una delle quali riserva l'accesso ai soggetti in possesso delle certificazioni verdi COVID-19 (art. 5, co. 1, 3 e 4, D.L. 52/2021 -L. 87/2021) e/o ai soggetti che si sottopongono precedentemente ad un tampone:

- dal 26 aprile al 22 luglio 2021, nelle zone gialle il servizio di apertura al pubblico dei luoghi della cultura, continua garantendo il **distanziamento**, una modalità di **fruizione contingentata dei flussi**.

- *The permitted capacity may not exceed 50% of the maximum authorised capacity and the maximum number of spectators may exceed 1,000 for open-air shows and 500 for indoor shows.*

However, a different number of spectators may be considered for outdoor performances, depending on the epidemiological situation and the characteristics of the sites and events.

*Participation in and management of such events and shows must comply with the appropriate **guidelines**, one of which reserves access to those with COVID-19 green certifications (Art. 5, para. 1, 3 and 4, Decree Law 52/2021 -L. 87/2021) and/or those who have previously undergone a buffer:*

*- from 26 April to 22 July 2021, in the yellow zones, the service of opening places of culture to the public will continue, guaranteeing spacing, a modality of **contingent fruition of the flows**.*

Kinship, Friendship, Partnership



Al contempo, la necessità di prenotazione on line o telefonica con almeno un giorno di anticipo per il sabato e i giorni festivi è limitata ai soli istituti e luoghi della cultura che nel 2019 hanno registrato un numero di visitatori superiore ad un milione;

- nelle stesse **zone gialle** è sospesa la possibilità di libero ingresso agli istituti della cultura statali la prima domenica di ogni mese, previsione estesa poi anche nelle zone bianche fino al 31 agosto 2021;

- dal 23 luglio 2021 al 10 ottobre 2021, è previsto, anche nelle **zone bianche**, per gli eventi di maggiori dimensioni, un limite di capienza per gli spettacoli aperti al pubblico in sale teatrali, sale da concerto, sale cinematografiche, locali di intrattenimento e musica dal vivo e in altri locali o spazi anche all'aperto.

Contemporaneamente sono cambiati i provvedimenti riguardanti la **capienza** nelle zone gialle. In particolare, nel periodo indicato:

At the same time, the need for online or telephone reservations at least one day in advance for Saturdays and public holidays is limited to institutes and places of culture with more than one million visitors in 2019;

*- in the same **yellow zones** the possibility of free entry to state cultural institutes on the first Sunday of every month is suspended, a provision then extended also in the white zones until 31 August 2021;*

*- from 23 July 2021 to 10 October 2021, there will be a capacity limit, also in the **white zones**, for larger events, for shows open to the public in theatres, concert halls, cinemas, entertainment and live music venues and in other venues or spaces, including outdoor venues.*

*At the same time, the measures concerning the **capacity** in the yellow zones have changed. In particular, during the period indicated:*

-
- nelle **zone gialle**, la capienza consentita non può essere superiore al 50% di quella massima autorizzata, ma il numero massimo di spettatori non può comunque essere superiore a 2.500 per gli spettacoli all'aperto, e a 1.000 per gli spettacoli in luoghi chiusi, per ogni singola sala;
 - nelle **zone bianche**: nel caso di eventi all'aperto con un numero massimo di spettatori superiore a 5.000, la capienza consentita non deve essere superiore al 50%, per gli eventi al chiuso fino al 6 agosto 2021, la capienza consentita non poteva essere superiore al 25%, dal 7 agosto 2021, la capienza consentita non può superare il 35%.
 - *in the **yellow zones**, the permitted capacity may not exceed 50% of the maximum authorised capacity, but the maximum number of spectators may not exceed 2,500 for open-air events, and 1,000 for indoor events, for each individual hall;*
 - *in **white areas**: in the case of open-air events with a maximum number of spectators exceeding 5,000, the permitted capacity may not exceed 50%; for events indoor, until 6 August 2021, the permitted capacity may not exceed 25%; from 7 August 2021, the permitted capacity may not exceed 35%.*

È conseguentemente intervenuto il D.L. 139/2021 che, dall'11 ottobre 2021, per gli spettacoli aperti al pubblico, all'aperto o in luoghi chiusi, decreta:

Consequently, Law Decree 139/2021 intervened and, as from 11 October 2021, for shows open to the public, outdoors or in enclosed spaces, decrees:



An illustration by
Sonny Ross for *The
Washington Post*
depicting the creative
work of artists in a
period of isolation

- per le **zone gialle**, posti a sedere preassegnati, distanza interpersonale di almeno un metro e capienza non superiore al 50% della capienza massima autorizzata, non vi sono più limiti al numero massimo di spettatori, il tutto con il possesso della certificazione verde;

- per le **zone bianche** non è più necessario il rispetto della distanza interpersonale di almeno un metro e la capienza consentita è pari al 100% della capienza massima autorizzata;

- per gli **spettacoli** svolti **all'aperto**, quando il pubblico vi accede senza posti a sedere preassegnati e senza limiti massimi di capienza, gli organizzatori devono consegnare all'autorità competente la documentazione relativa alle misure adottate per la prevenzione della diffusione del virus.

- *for **yellow zones**, pre-assigned seating, interpersonal distance of at least one metre and a capacity of no more than 50% of the maximum authorised capacity, there is no longer any limit on the maximum number of spectators, all with the possession of green certification*

- *in the case of **white areas**, there is no longer any need to maintain a distance of at least one metre between people and the capacity is 100% of the maximum authorised capacity;*

- *in the case of **open-air performances**, when the public enters without pre-assigned seats and without maximum capacity limits, the organisers must submit to the competent authority documentation on the measures taken to prevent the spread of the virus.*

Ancora una volta, per fronteggiare gli effetti negativi dell'ennesima ondata sul settore dello spettacolo, sono stati assunti diversi interventi volti a sostenere gli operatori del settore:

- DM 27 del 12 gennaio 2021: € 20 mln per il 2021 al sostegno delle fondazioni lirico- sinfoniche;
- DM 26 del 12 gennaio 2021: € 25 mln per il 2021 al sostegno delle imprese di distribuzione cinematografica;
- DM 190 del 24 maggio 2021: € 3 mln per il 2021 alle imprese di distribuzione cinematografica e audiovisiva internazionale;
- DM 200 del 26 maggio 2021: € 2,5 mln per il 2021 ai negozi di dischi;
- DM 285 del 3 agosto 2021: € 5 mln per il 2021 al sostegno delle cooperative di lavoro a mutualità prevalente che operano nella **filiera dello spettacolo** a supporto delle rappresentazioni artistiche;
- DM 292 del 5 agosto: € 2,5 mln al sostegno della ripresa delle programmazioni delle sale cinematografiche ed € 2,5 mln per le programmazioni dei teatri, delle **sale da concerto e altri luoghi di spettacolo dal vivo.**

Once again, in order to cope with the negative effects of yet another wave on the performing arts sector, various measures have been taken to support operators in the sector:

- DM 27 of 12 January 2021: € 20 mln for 2021 to support lyrical-symphonic foundations;*
- DM 26 of 12 January 2021: € 25 million for 2021 to support film distribution companies;*
- DM 190 of 24 May 2021: € 3 million for 2021 to international film and audiovisual distribution companies;*
- DM 200 of 26 May 2021: € 2.5 mln for 2021 to record shops;*
- DM 285 of 3 August 2021: € 5 mln for 2021 to support labour cooperatives with prevalent mutuality operating in the **entertainment sector** in support of artistic performances;*
- DM 292 of 5 August 2021: € 2.5 million to support the resumption of cinema programming and € 2.5 million for the programming of theatres, **concert halls and other live performance venues.***

Dopo circa venti mesi di chiusura, le condizioni di riapertura proposte dal **CTS**¹ sono sembrate troppo restrittive agli addetti ai lavori. Le nuove linee guida proposte, seppur ancora limitanti per la categoria più bastonata dalle restrizioni, quella degli **eventi dal vivo**, la quale necessita della presenza del pubblico e della partecipazione attiva dello stesso, sembrano lasciar trapelare un minimo di speranza e un possibile ritorno alla normalità. Ma, nonostante i provvedimenti presi con l'obiettivo di rilanciare un settore in stallo, molte categorie professionali sono entrate in stato di agitazione, tra queste, più di tutti, i lavoratori dello spettacolo, per la poca chiarezza comunicativa e la **scarsa attenzione** data ai problemi di questo specifico settore. Per questo motivo, in un periodo di **incertezza**, in attesa di una nuova normalità e dei contributi stanziati, sono nate, parallelamente, **nuove iniziative e movimenti a favore del settore** e della rispettiva categoria di lavoratori.

*After nearly twenty months of closure, the conditions for reopening proposed by the **CTS**¹ seemed too restrictive to those in the industry. The new guidelines proposed, although still restrictive for the category most affected by the restrictions, that of **live events**, which requires the presence of the public and its active participation, seem to give a hint of hope and a possible return to normality. But, despite the measures taken with the aim of relaunching a stalled sector, many professional categories have gone into a state of agitation, among them, most of all, the workers of the spectacle, for the lack of clarity of communication and the **scant attention** given to the problems of this specific sector. For this reason, in a period of **uncertainty**, while waiting for a new normality and for the allocated contributions, **new initiatives and movements in favour of the sector** and of the respective category of workers have been born in parallel.*

¹ Comitato Tecnico Scientifico

¹ Scientific Technical Committee







2.4

Le iniziative e i movimenti a favore / *The initiatives and movements in favor*

La crisi economica, sociale e gestionale che ha avuto impatti tragici sul settore della **“cultura in presenza”** ha evidenziato quanto importante sia il **valore dello spettacolo** nella società, sia dal lato lavoro (artisti, collaboratori, manager, lavoratori e tecnici) che dal lato del pubblico e di chi partecipa attivamente alla visione di un evento live.

In questo periodo di stallo è stata riscoperta l'importanza della musica, dell'arte in generale e il **senso di comunità** e unione che essa offre.

*The economic, social and managerial crisis that has had a tragic impact on the **'culture in presence'** sector has highlighted how important the **value of entertainment** is in society, both on the side of the workforce (artists, collaborators, managers, workers and technicians) and on the side of the audience and those who actively participate in watching a live event.*

*In this period of stalemate, the importance of music, art in general, and the **sense of community** and togetherness that it offers has been rediscovered.*

Questo significato intrinseco è stato messo in evidenza già nel primo periodo di lockdown, infatti sin dal 9 marzo 2020 partono dai cittadini di tutta Italia **flash mob** come quello del 13 marzo, il più significativo. Alle ore 18:00 in punto, come fosse un appuntamento, gli italiani si affacciano dai balconi intonando l'inno nazionale, come riporta "Il Messaggero"¹:

"Coronavirus, città deserte, balconi pieni: flash mob in tutta Italia con l'Inno di Mameli"

A queste iniziative partecipano tantissimi artisti del mondo musicale e non solo, alcuni esibendosi dal vivo all'interno delle proprie abitazioni, altri condividendo la propria musica non solo con il vicinato ma anche con il pubblico social, attraverso dirette Instagram o Facebook.

*This intrinsic meaning has been highlighted already in the first lockdown period, in fact since 9 March 2020 **flash mobs** like the one on 13 March, the most significant, have been started by citizens all over Italy. At 6 p.m. on the dot, as if it were an appointment, Italians will appear from their balconies singing the national anthem, as reported by 'Il Messaggero'¹:*

"Coronavirus, deserted cities, full balconies: flash mobs throughout Italy with Mameli's anthem".

Many artists from the world of music and beyond take part in these initiatives, some performing live in their homes, others sharing their music not only with their neighbours but also with their social audiences through Instagram or Facebook feeds.

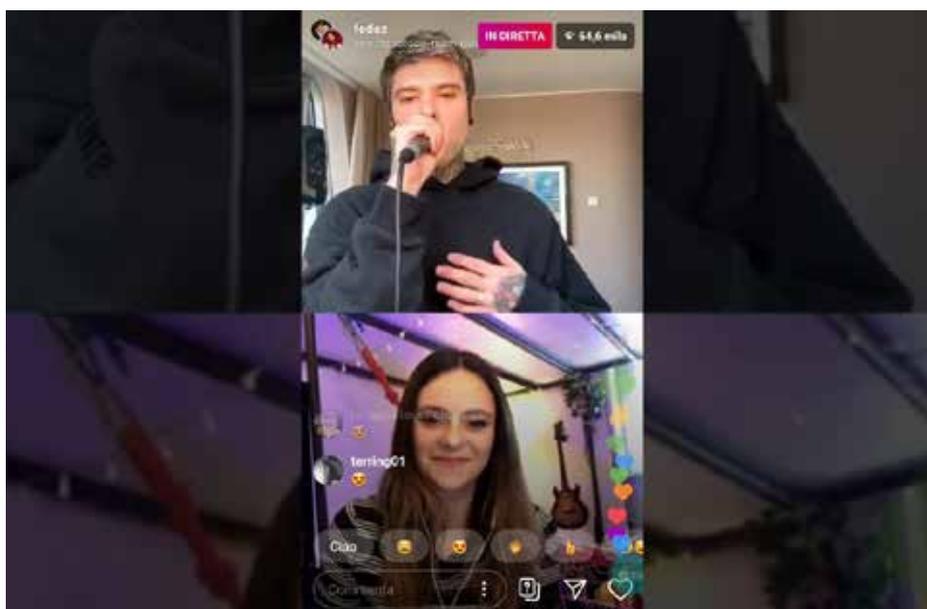
¹ Coronavirus, città deserte, balconi pieni: flash mob in tutta Italia con l'Inno di Mameli (ilmessaggero.it)

¹ Coronavirus, deserted cities, balconies full: flash mobs throughout Italy with the Hymn of Mameli (ilmessaggero.it)



Tra le più popolari, le esibizioni di **Fedez** e della moglie **Chiara Ferragni**, che ogni giorno condividono il loro appuntamento, accompagnati da ospiti collegati virtualmente, con oltre un milione di partecipanti su Instagram.

*Among the most popular are the performances by **Fedez** and his wife **Chiara Ferragni**, who share their date every day, accompanied by virtually connected guests, with over a million participants on Instagram.*



Si ricordano alcune fra le tantissime iniziative, dal vivo e online, organizzate nello stesso periodo, volte a sostenere gli artisti, il pubblico e in generale tutte le persone costrette all'isolamento:

- **"Milano suona ora"**, un'iniziativa a sostegno del Circolo Ohibò e dell'Apollo, famosi locali milanesi sostenuti dalla società Nastro Azzurro;

It is worth mentioning some of the many initiatives, live and online, organised during the same period to support artists, audiences and in general all those forced into isolation:

- **"Milano suona ora"**, an initiative in support of Circolo Ohibò and Apollo, famous Milanese venues supported by the Nastro Azzurro company;

- **#acasalive** in diretta Instagram, esibizioni virtuali di 36 artisti;

- **"Spaghetti Umplugged Home edition"**, famoso evento musicale romano, distribuito in questo caso su Facebook;

- **"Cap10100 a un metro"**, un concerto a porte chiuse di artisti emergenti nella città di Torino, sostenuto, ad esempio, da KeepOn Live¹.

- **#acasalive** live Instagram, virtual performances by 36 artists;

- **"Spaghetti Umplugged Home edition"**, a famous Roman music event, distributed in this case on Facebook;

- **"Cap10100 a un metro"**, a closed-door concert of emerging artists in the city of Turin, supported, for example, by KeepOn Live¹.



¹ KeepOn LIVE è la prima associazione di categoria dei Live Club e Festival italiani, nasce con lo scopo di promuovere la cultura della musica originale dal vivo.

¹ KeepOn LIVE is the first trade association of Italian Live Clubs and Festivals, founded with the aim of promoting the culture of original live music.



Ma non sono solo queste le azioni promosse dagli artisti, dalle case discografiche e dalle organizzazioni, tantissime sono state le iniziative volte a raccogliere **fondi** per il sostegno dei lavoratori dello spettacolo, come, allo stesso modo, sono state numerosissime le **manifestazioni** mirate a puntare i riflettori su un settore messo in ginocchio dalla pandemia e dalle misure restrittive.

Se ne elencano, fra le tante, alcune fra le più conosciute.

*But these are not the only actions promoted by artists, record companies and organisations: there have been many initiatives aimed at raising **funds** to support workers in the performing arts, just as there have been many **events** aimed at shining the spotlight on a sector brought to its knees by the pandemic and restrictive measures.*

Some of the best known are listed below.

lost in the desert

Lost in the Desert /

Brano realizzato da un collettivo di artisti, frutto della loro creatività condivisa a distanza in questo periodo di confinamento, dono per i compagni di viaggio e colleghi di lavoro meno fortunati e ancora meno tutelati: tutti i tecnici e le maestranze che lavorano dietro le quinte nel mondo della musica.

A piece made by a collective of artists, the result of their creativity shared at a distance during this period of confinement, a gift for fellow travelers and colleagues less fortunate and even less protected: all the technicians and workers who work behind the scenes in the world of music.



COVID-19 SOSTENIAMO LA MUSICA



COVID-19 Sosteniamo la musica /

Fondo istituito da Music Innovation Hub¹, e promosso da FIMI², in collaborazione con KeepOn Live, La Musica che Gira³ e tante altre organizzazioni. Numerosissime sono le azioni e le iniziative a sostegno di questo fondo.

Fund established by Music Innovation Hub¹, and promoted by FIMI², in collaboration with KeepOn Live, La Musica che Gira³ and many other organizations. There are many actions and initiatives in support of this fund.

¹ Music Innovation Hub, società di produzione e di consulenza per le professioni musicali, per decisori politici, governi locali e istituzioni culturali.
² La Federazione Industria Musicale Italiana, nota anche con l'acronimo FIMI, è una federazione che rappresenta circa 2.500 imprese produttrici e distributrici in campo musicale e discografico.
³ La Musica Che Gira è un coordinamento composto da lavoratori, artisti, imprenditori e professionisti della musica e dello spettacolo che hanno deciso di fare rete.

¹ Music Innovation Hub, a production and consulting firm for the music professions, policy makers, local governments, and cultural institutions.
² The Federation of the Italian Music Industry, also known by its acronym FIMI, is a federation that represents about 2,500 companies producing and distributing music and records.
³ La Musica Che Gira is a coordination composed of workers, artists, entrepreneurs and professionals of music and entertainment who have decided to network.

MUSICA CHE GIÀ
MUSICA CHE GIÀ
MUSICA CHE GIÀ
MUSICA CHE GIÀ
MUSICA CHE GIÀ

Machete Aid

2020

#Macheteaid

Machete Aid on Twitch /

Diretta streaming di beneficenza sul canale @MacheteTV di Twitch della durata di 12 ore, per raccogliere fondi a supporto del settore musicale italiano. Durante la diretta sono intervenuti vari artisti e personalità provenienti dal mondo della musica, dello spettacolo, dello sport, della cultura e delle istituzioni, e sono stati raccolti 10.000 euro in donazioni destinate al fondo COVID-19 Sosteniamo la musica.

Charity streaming on Twitch channel @MacheteTV lasting 12 hours, to raise funds to support the Italian music industry.

During the live broadcast various artists and personalities from the world of music, entertainment, sports, culture and institutions have intervened, and 10,000 euros were collected in donations to the fund COVID-19 let's support music.

twitch

Machete Aid

**MANUELITO
& FRIENDS**

EDITION



MIKA PRESENTS



BEIRUT

► **19 settembre**
In onda su [Twitch.tv/manuelito](https://www.twitch.tv/manuelito)



Dance to The Drop /

Campagna video prodotta da tre case di produzione che operano nel panorama della vita notturna techno ed elettronica: Elephant Studio, Alma Visuals e Vita Pictura, lanciata a livello internazionale a sostegno della filiera musicale, e affiliata al fondo di Music Innovation Hub sul territorio italiano.

Video campaign produced by three production companies operating in the techno and electronic nightlife scene: Elephant Studio, Alma Visuals and Vita Pictura, launched internationally to support the music industry, and affiliated with the Music Innovation Hub fund on the Italian territory.



Dance to the Drop

WWW.DANCETOTHEDROP.COM



Da Verona accendiamo la musica /

Tra il 2 e il 6 settembre, una rassegna creata per supportare i numerosi lavoratori del settore, molti dei quali con contratti intermittenti. Gli organizzatori hanno così deciso di destinare i proventi dell'intero calendario di eventi al "Fondo Covid19 – Sosteniamo la musica".

Between September 2 and 6, a festival created to support the many workers in the sector, many of whom have intermittent contracts. The organizers have thus decided to allocate the proceeds of the entire calendar of events to the "Covid19 Fund - We support music".





Billboard Calling #ForTheMusic /

Iniziativa che ha destinato l'intero ricavato dalle vendite degli abbonamenti per la nuova app di Billboard della settimana del 25 maggio, anche grazie al lancio di un numero speciale di Billboard Italia, al fondo COVID-19 Sosteniamo la musica.

An initiative that earmarked the entire proceeds from subscription sales for the new Billboard app for the week of May 25, also thanks to the launch of a special issue of Billboard Italia, to the COVID-19 Let's Support Music fund.

Billboard Italia



J BALVIN

Ah, se andrà lontano!

DIPLO

Evolversi o soccombere

JOE SATRIANI

L'alieno surfa ancora

THUNDERCAT

Make jazz cool again

**IL LOCKDOWN
DELLA MUSICA**

Quale sarà il futuro dell'industria?

APRILE
●●●●● • ANNO 4
PREZZO € 5,00
MENSILE • N.25



P.I. 20/03/2020



9 772532 00024



IMAGinACTION /

In un enorme drive-in allestito per l'occasione all'aeroporto di Forlì, si è tenuta dal 27 al 29 agosto, la quarta edizione di IMAGinACTION, il festival internazionale del videoclip: tre serate, ricche di ospiti ed eventi, in cui importanti artisti della scena musicale italiana.

In a huge drive-in set up for the occasion at the Forlì airport, the fourth edition of IMAGinACTION, the international videoclip festival, was held from August 27 to 29: three evenings, full of guests and events, in which important artists of the Italian music scene.



IMAGinACTIO



stiv
ale
de
tip



PER I LAVORATORI DELLA MUSICA
E DELLO SPETTACOLO

Fondo Scena Unita /

Proposto da Fedez, ha raccolto grandi artisti della musica e dell'intrattenimento italiani oltre a enti privati e aziende, il tutto per fornire un sostegno economico e una progettualità che portino a una ripartenza del settore.

Proposed by Fedez, has gathered great artists of Italian music and entertainment as well as private entities and companies, all to provide economic support and planning that will lead to a restart of the sector.

(SCENA UNITA)

PER I LAVORATORI DELLA MUSICA E DELLO SPETTACOLO

HANNO GIÀ PARTECIPATO ALLA RACCOLTA FONDI DI
2.000.000€ PER I LAVORATORI:

ACHILLE LAURO • ALESSANDRA AMOROSO • AMADEUS • ANNALISA • ARISA • BABY K • BEBA
BIANCA ATZEI • BORO BORO • BRUNORI SAS • CALCUTTA • CAPAREZZA • CARA • CARL BRAVE
CARLO VERDONE • CHIARA GALIAZZO • CLAUDIO BAGLIONI • COEZ • COLAPESCE • COSMO
DARDUST • DARGEN D'AMICO • DJ SLAIT • ELIO E LE STORIE TESE • ELISA • EMMA • ERMAL META
ERNIA • EUGENIO IN VIA DI GIOIA • FABRIZIO MORO • FEDERICA ABBATE • FEDERICA CARTA • FEDEZ
FIORELLO • FRED DE PALMA • GAIA GOZZI • GEMITAIZ • GHALI • GIANNA NANNINI
GIANNI MORANDI • GIGI D'ALESSIO • GIO EVAN • GIORGIO POI • GIOVANNI CACCAMO • GUGLIELMO
SCILLA • HELL RATON • IL VOLO • J-AX • JACK THE SMOKER • LAZZA • LEON FAUN • LEVANTE
LO STATO SOCIALE • LORELLA BOCCIA • LOW KIDD • MADAME • MADMAN • MAHMOOD
MANNARINO • MANUEL AGNELLI • MARA SATTEI • MARIA DE FILIPPI • MEZZOSANGUE • MICHELE
BRAVI • MICHELLE HUNZIKER • MOTTA • MYSS KETA • NAYT • NICCOLÒ FABI • NITRO
PAOLO BONOLIS • PINGUINI TATTICI NUCLEARI • PRIESTESS • ROSE VILLAIN
ROVERE • SABRINA FERILLI • SENHIT • SERYO • SHADE • SIMONA MOLINARI
THA SUPREME • TOMMASO PARADISO • VASCO BRONDI • VEGAS JONES • YOUNG MILES

CREW



Manifestazione “Bauli in piazza” /

Protesta silenziosa degli artisti e dei lavoratori dello spettacolo all'interno delle piazze italiane, con l'intento di chiedere al Governo nuove regole che rendano sostenibili, anche a livello economico, la ripartenza di eventi, spettacoli e fiere.

Silent protest of artists and workers of the show within the Italian squares, with the intent to ask the Government for new rules that make sustainable, even at the economic level, the restart of events, shows and fairs.



ORE US

Tutte queste azioni mettono in evidenza lo scossone socio-economico causato dalla pandemia su tutta la filiera e le relative problematiche, forse già implicite, ma meno evidenti e urgenti in un periodo di non emergenza.

Lo stallo del settore, come già annunciato, ha causato danni economici, sociali e lavorativi, nel capitolo a seguire verranno analizzati i dati socio-economici e le gravi perdite subite durante il 2020 e il 2021.

All these actions highlight the socio-economic shake-up caused by the pandemic on the whole supply chain and the related problems, perhaps already implicit, but less evident and urgent in a non-emergency period.

The stalemate in the sector, as already announced, has caused economic, social and labour damage, in the following chapter we will analyse the socio-economic data and the serious losses suffered during 2020 and 2021.

19 FEB 2020
ATALANTA VALENCIA_Partita di Champions League (o Partita Zero) nella città che presto sarebbe stata colpita dal virus.

12 FEB 2020
STOP AGLI EVENTI FIERISTICI_Vengono annullati il Mobile World Congress di Barcellona, il Salone dell'auto a Ginevra e il Salone del Mobile a Milano.

23 FEB 2020
STOP AGLI EVENTI_In undici comuni tra Lombardia e Veneto.

31 DIC 2019 9/12 GEN 2020 21 GEN 2020 30 GEN 2020 21 FEB 2020

POLMONITI ANOMALE_Il nuovo Coronavirus inizia a circolare in Cina, in particolare a Wuhan

ANNUNCIO DEL CORONAVIRUS_L'OMS divulga la notizia il 10 gennaio

TRASMISSIONE_Il virus si trasmette tra esseri umani

EMERGENZA GLOBALE_L'OMS dichiara lo stato di emergenza globale

PRIMI CASI IN ITALIA_Viene individuato un primo caso nella cittadina lombarda di Codogno

DECRETO NATALE_L'Italia torna ad essere interamente rossa

VACCINI_I vaccini di Pfizer, Biontech e Moderna sono pronti per la distribuzione

NUOVO DPCM_L'Italia viene divisa in zona gialla, arancione e rossa a seconda di specifici parametri che misurano il contagio

NUOVO DPCM_In Italia nuove misure di restrizione che riguardano didattica a distanza, chiusura di bar e ristoranti, palestre

SECONDA ONDATA_In Italia cominciano a risalire i numeri del contagio

18 DIC 2020 8 DIC 2020 4 NOV 2020 19 OTT 2020 18 OTT 2020

13 NOV 2020
"SCENA UNITA"_

Nasce un fondo collettivo creato da oltre 70 artisti per sostenere i lavoratori della musica e dello spettacolo

10 OTT 2020
PROTESTA PACIFICA_

In piazza del Duomo a Milano i lavoratori dello spettacolo protestano pacificamente con un'installazione di 500 bauli distanziati tra loro

8 MAR 2020

"DERBY D'ITALIA"_La partita Juventus - Inter si gioca per la prima volta a porte chiuse.

20 MAR 2020

IMPEGNATA DI UTILIZZO SERVIZI DI STREAMING_Youtube, Netflix e Amazon annunciano un taglio alla qualità di erogazione per evitare un sovraccarico della rete internet

20 APR 2020

ASTRONOMICAL_ 12 milioni di persone assistono al concerto virtuale di Travis Scott ambientato sull'isola di Fortnite. Risulta essere l'evento virtuale più seguito della storia

3 GIU 2020

COVID 19 SOSTENIAMO LA MUSICA_ Music Innovation Hub istituisce il fondo Covid 19 sosteniamo la musica supportato da Spotify e Fimi

9 MAR 2020

STOP TOTALE_Vengono interrotti, cancellati o sospesi tutti gli eventi live sul territorio nazionale italiano

24 MAR 2020

RINVIO MANIFESTAZIONI SPORTIVE MONDIALI_Tra cui Olimpiadi di Tokyo, Giro d'Italia, Europei di atletica, Wimbledon

16 MAG 2020

BUNDESLIGA_ Primo campionato europeo a ripartire senza pubblico, in Germania

EVENTI ALL'APERTO_ Via libera a cinema, teatri, spettacoli all'aperto per un massimo rispettivamente di 200 e 1000 spettatori

4/9 MAR 2020

FASE 1_L'Italia diventa zona protetta con il DPCM del 9 marzo. Inizia un periodo di quarantena forzata, sensibilizzato da #IORESTOACASA

11 MAR 2020

DICHIARAZIONE DI PANDEMIA_L'OMS dichiara lo stato di emergenza e di pandemia globale

12 APR 2020

PASQUA IN LOCKDOWN_Sospese tutte le attività relative alle feste di Pasqua

4 MAG 2020

FASE 2_L'Italia esce dal più tragico periodo di crisi segnando così la fine del lockdown forzato

11 GIU 2020

FASE 3_Con un nuovo DPCM si dà il via ad una serie di aperture (aree giochi, centri estivi)

DPCM SCUOLA_In alcune regioni italiane si torna sui banchi di scuola

WUHAN_La cittadina cinese si dichiara Covid Free

PROROGA SDM_Il consiglio dei Ministri proroga lo stato di emergenza fino al 15 ottobre

IMMUNI_L'app per il tracciamento dei contagi diventa attiva in tutta Italia

15 SET 2020

6 SET 2020

HEROES_ All'Arena di Verona il primo grande concerto italiano in Live Streaming a sostegno del Fondo "Covid19 sosteniamo la musica"

15 AGO 2020

16 AGO 2020

CHIUSURA DISCOTECHES_ Su tutto il territorio nazionale per l'impossibilità di gestire i contagi

29 LUG 2020

10 LUG 2020

RIAPERTURA DISCOTECHES_ Su tutto il territorio nazionale

21 GIU 2020

IO LAVORO CON LA MUSICA_ Protesta pacifica dei più grandi nomi del panorama musicale italiano come Levante e Cosmo

15 GIU 2020

20 GIU 2020

RITORNO SERIE A_ Allo stadio Olimpico di Torino scendono in campo Torino e Parma

4 GEN 2021

MIBACT_
arrivano altri fondi, 15,9 milioni di euro, per attori, cantanti, musicisti, danzatori e maestranze.

14 GEN 2021

DECRETO LEGGE_II
Il nuovo ddl proroga lo stato d'emergenza al 30.04.2021

14 FEB 2021

ORDINANZA DEL MINISTERO DELLA SALUTE_divieto di svolgimento delle attività sciistiche amatoriali

22 FEB 2021

PROROGA DEL DIVIETO DEGLI SPOSTAMENTI_ fino al 27 marzo 2021, su tutto il territorio nazionale, divieto di spostarsi tra diverse Regioni o Province autonome

2 MAR 2021

DRAGHI FIRMA IL NUOVO DPCM_II
Presidente Mario Draghi ha firmato il nuovo Dpcm che detta le misure di contrasto alla pandemia.

12 MAR 2021

MISURE URGENTI_
interventi di sostegno per lavoratori con figli minori in didattica a distanza o in quarantena. Limitazioni per le festività di Pasqua.

11 GIU/11 LUG 2021

UEFA EURO 2020_
Originariamente previsto dal 12 giugno al 12 luglio 2020, il 17 marzo 2020 è stato ufficialmente rinviato di un anno dalla UEFA

23 LUG/8 AGO 2021

TOKIO 2020_ I Giochi della XXXII Olimpiade, precedentemente programmati dal 24 luglio al 9 agosto 2020, si sono tenuti a Tokyo un anno dopo

22 LUG 2021

ZONE GIALLE_ Nelle zone gialle fino al 22 Luglio possono svolgersi spettacoli aperti al pubblico esclusivamente con posti pre-assegnati

CONTROLLO DEGLI ACCESSI_ l'accesso agli spettacoli è vincolato dal possesso del Green Pass o di certificazione post tampone

23 LUG 2021

ZONE BIANCHE_ Dal 23 luglio al 10 ottobre 2021, è previsto, anche nelle zone bianche, per gli eventi di maggiori dimensioni, un limite di capienza

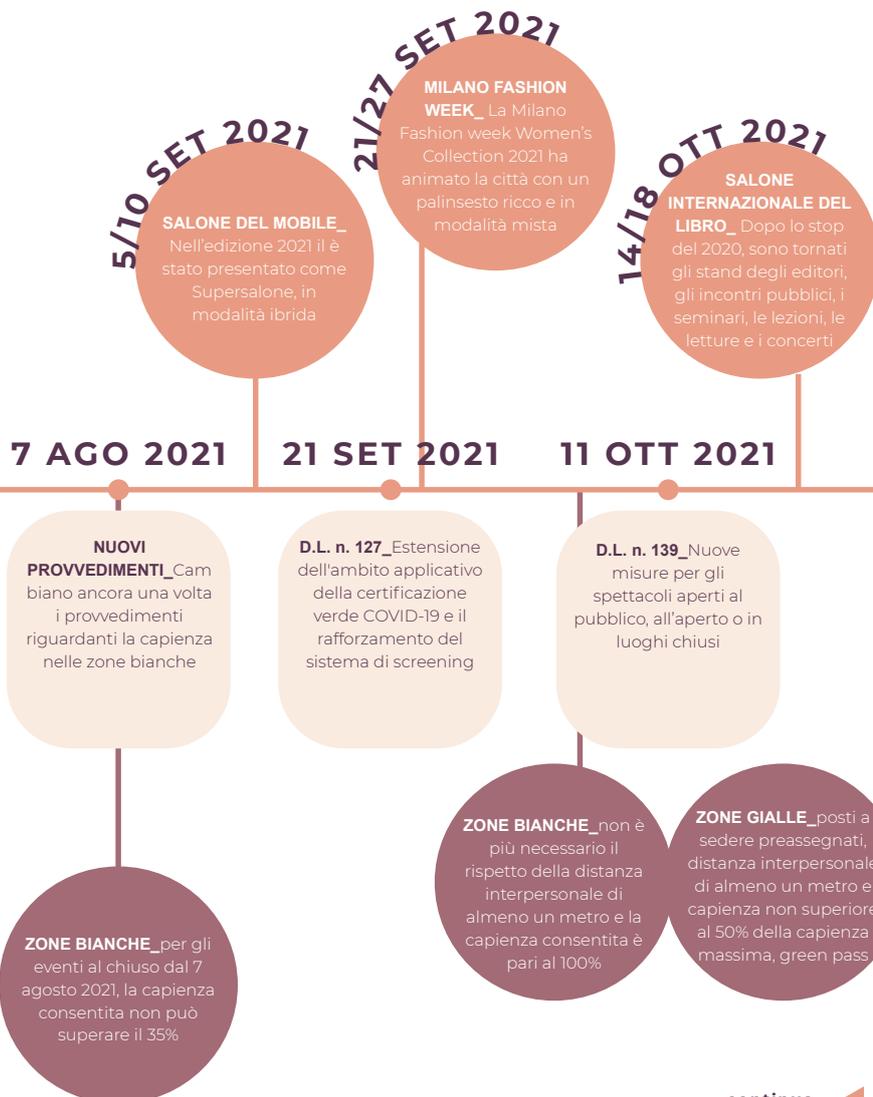
CONTROLLO DEGLI ACCESSI_ La capienza consentita non può essere superiore al 50% di quella massima autorizzata

6 AGO 2021

NUOVI PROVVEDIMENTI_
Contemporaneamente sono cambiati i provvedimenti riguardanti la capienza nelle zone gialle e bianche

ZONE BIANCHE_ per gli eventi al chiuso fino al 6 agosto 2021, la capienza consentita non deve essere superiore al 25%

ZONE GIALLE_II
Il numero massimo di spettatori non può essere superiore >2.500 per gli spettacoli all'aperto, e a 1.000 per gli spettacoli al chiuso



continua..



3

Analisi dei dati del settore spettacolo anno 2019/2020 in Italia / *Data analysis of the entertainment industry year 2019/2020 in Italy*

In risposta all'emergenza sanitaria iniziata a partire dai primi mesi del 2020 e attualmente ancora perdurante, sono state innumerevoli le iniziative e le risposte attuate da enti nazionali e internazionali al fine di contrastare la diffusione del virus.

L'ambito sanitario tuttavia non è stato l'unico in cui si è corsi ai ripari cercando di provvedere alla crisi mondiale dovuta al Covid-19: il virus ha infatti impattato in maniera negativa su tantissimi **aspetti socio-economici**. Difatti sebbene il **settore** dello spettacolo, nell'ambito concertistico e **musicale** soprattutto, abbia beneficiato di vari interventi da parte delle istituzioni ad esso dedicato,

In response to the health emergency that began in early 2020 and is still ongoing, there have been countless initiatives and responses implemented by national and international bodies to counter the spread of the virus.

*However, the health sector is not the only one that has taken action to deal with the global crisis caused by Covid-19: the virus has had a negative impact on many **socio-economic aspects**. In fact, although the entertainment sector, especially the concert and **music sectors**, has benefited from various interventions by the institutions dedicated to it,*

è stato comunque messo a dura prova dall'impossibilità di ripristinare del tutto la struttura e l'organizzazione di eventi che prevedevano e tutt'ora prevedono la violazione di uno dei **divieti** ed accortezze più importanti a cui il Covid ha obbligato la popolazione mondiale: il **distanziamento sociale**.

I **dati** che si andranno ad analizzare in questo capitolo saranno necessari per l'arrivo ad una strada progettuale che possa in qualche modo garantire l'accesso e la nuova messa in atto di tutti quegli eventi che proprio a causa del distanziamento sociale è stato impossibile attuare. Muoversi in una determinata direzione che possa portare ad una determinata situazione in questo caso vuol dire predisporre ad un'ottica di **"nuova normalità"** che coinvolgerà - tra i tanti settori della società e dell'economia post-Covid - anche e soprattutto il settore dello spettacolo (che come detto precedentemente è risultato essere uno dei più insidiosi da rigenerare e riassetare al fine di contrastare l'infezione e la trasmissione del virus).

*was nevertheless severely tested by the impossibility of fully restoring the structure and organisation of events that included and still include the violation of one of the most important **prohibitions** and cautions to which Covid obliged the world population: **social distancing**.*

*The **data** that will be analysed in this chapter will be necessary for the arrival at a planning road that can in some way guarantee the access and the new implementation of all those events that precisely because of social distancing were impossible to implement. To move in a certain direction that could lead to a certain situation in this case means to prepare oneself for a perspective of **"new normality"** that will involve - among the many sectors of the post-Covid society and economy - also and above all the entertainment sector (which, as previously mentioned, has turned out to be one of the most insidious to regenerate and rearrange in order to fight the infection and the transmission of the virus).*

Alla luce dei fatti è proprio la definizione del "new normal"¹ ad essere posta sotto i riflettori di qualunque "thinking tank"² mondiale, al fine di poter ridefinire tramite l'ausilio anche del **Service Design**, le **modalità**, i **comportamenti** e le regole da seguire per poter ripristinare – sebbene in modo completamente diverso da quale fosse la situazione pre-pandemia – le funzionalità e la fruizione delle offerte del settore spettacolo.

Uno dei primi interventi attuati da parte di **ONU** e **UNESCO** miravano a suggerire indicazioni e **buone pratiche** al fine di tentare un nuovo approccio nella ripresa economica e sociale. Da parte dell'Unione Europea invece sono state messe in campo svariate risorse politiche ed economiche con strumenti e programmi finanziari a partire dalla **Coronavirus Resonce** e dal **Recovery Fund**.

*In the light of the facts, it is precisely the definition of the "new normal"¹ that has been placed under the spotlight of every "thinking tank"² worldwide, in order to be able to redefine, also with the help of **Service Design**, the **methods, behaviours** and rules to be followed in order to restore - albeit in a completely different way from the pre-pandemic situation - the functionality and use of the entertainment sector's offerings.*

*One of the first interventions implemented by the **ONU** and **UNESCO** aimed to suggest guidelines and **good practices** in order to try a new approach to economic and social recovery. The European Union, on the other hand, has deployed various political and economic resources with financial instruments and programmes, starting with the **Coronavirus Resonce** and **Recovery Fund**.*

¹ Nuova normalità caratterizzata da una maggiore attenzione alla salute pubblica.

² Organismo, istituto, società o gruppo, tendenzialmente indipendente dalle forze politiche, che si occupa di analisi delle politiche pubbliche e quindi nei settori che vanno dalla politica sociale alla strategia politica, dall'economia alla scienza e la tecnologia, dalle politiche industriali o commerciali alle consulenze militari, sino all'arte ed alla cultura.

¹ New normal characterized by increased attention to public health.

² A body, institute, company or group, tending to be independent of political forces, that deals with the analysis of public policies and therefore in areas ranging from social policy to political strategy, from economics to science and technology, from industrial or commercial policies to military advice, up to art and culture.

Tuttavia tali provvedimenti non sono stati in grado di sostenere il settore dello spettacolo tanto da trovarsi ancora a fine 2020 in una situazione altamente precaria con la maggior parte delle attività ancora sospese.

Dalla crisi e dai blocchi causati dalla pandemia è emerso però un altro dato importantissimo per quella che diverrà la società del futuro: l'incontrovertibile direzione della società verso un'**identità** sempre più tecnologica e **digitale**, che sarà una delle principali sfide del futuro anche per il mondo della cultura.

Con questo presupposto, volto a riconfigurare le abitudini analogiche delle persone in digitali, si può adesso procedere con l'analisi dei dati relativi alla situazione pandemica relativi al settore dello spettacolo, al fine di delineare le caratteristiche dello **scenario** durante l'emergenza sanitaria attualmente in vigore.

Per un più completo e dettagliato scandagliamento della pandemia, si decide di analizzare i dati a seconda del periodo d'azione del virus così distinto:

However, these measures have not been able to support the performing arts sector, which is still in a very precarious situation at the end of 2020, with most activities still suspended.

*From the crisis and the blockages caused by the pandemic, however, another very important fact emerged for what will become the society of the future: the incontrovertible direction of society towards an increasingly technological and **digital identity**, which will be one of the main challenges of the future also for the world of culture.*

*With this assumption, aimed at reconfiguring people's analogue habits into digital ones, we can now proceed with the analysis of the pandemic situation data related to the entertainment sector, in order to outline the characteristics of the **scenario** during the current health emergency.*

For a more complete and detailed scrutiny of the pandemic, it was decided to analyse the data according to the distinct period of action of the virus:

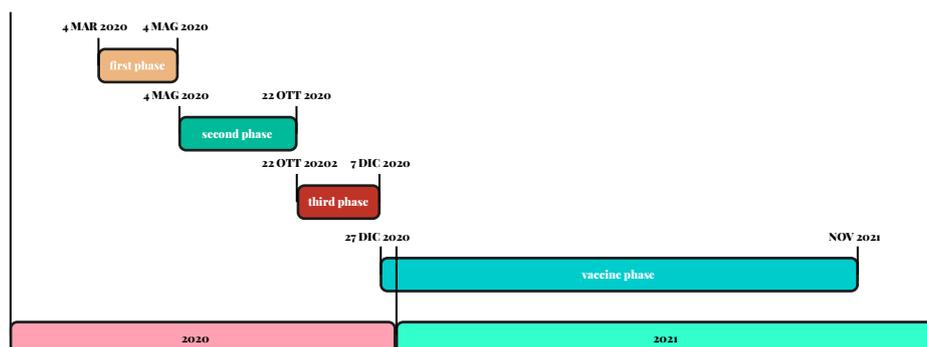


- una prima parte relativa al 2020, alla **"Prima Fase"** dal 4 marzo 2020 fino al 4 maggio 2020, alla **"Seconda Fase"**, quella delle riaperture caratterizzanti i mesi estivi del 2020 fino al 22 ottobre 2020, giorno in cui le misure si fanno nuovamente stringenti per via del nuovo aumento dei contagi ed alla **"Terza Fase"** comprendente le nuove chiusure autunnali in vigore dal 22 ottobre 2020, il lockdown relativo al Natale 2020, e tutto il periodo prima della ripartenza resa possibile grazie al piano di vaccinazione;

- una quarta parte relativa alla fase denominata in questa tesi **"Vaccine Phase"**, ovvero la fase della ripresa delle attività grazie soprattutto alla vaccinazione di massa riguardante dall'inizio del 2021 (a partire dal 27 dicembre 2020) fino ai giorni nostri.

- a first part relating to 2020, the **"First Phase"** from 4 March 2020 to 4 May 2020, the **"Second Phase"**, that of the reopening of the summer months of 2020 until 22 October 2020, when the measures become more stringent again due to the new increase in infections, and the **"Third Phase"** comprising the new autumn closures effective from 22 October 2020, the lockdown relating to Christmas 2020, and the entire period before the restart made possible by the vaccination plan;

- a fourth part relating to the phase referred to in this thesis as the **"Vaccine Phase"**, i.e. the phase of resumption of activities thanks mainly to mass vaccination covering the period from the beginning of 2021 (starting 27 December 2020) to the present day.





3.1

Prima, seconda e terza fase: febbraio 2020 - dicembre 2020 / *First, second and third phase: February 2020 - December 2020*

La prima fase presa in considerazione per il quadro analitico degli eventi è stata quella più impattante sull'organizzazione degli stessi. Con la chiusura e il **lockdown** generale, **la maggior parte delle attività su territorio nazionale vengono interrotte**, soprattutto quelle in presenza come la didattica, la maggior parte delle attività lavorative in cui venivano concentrati un numero elevato di dipendenti in presenza (salvo supermercati ed altre attività ritenute di primaria necessità) ed anche e soprattutto l'organizzazione di eventi live.

*The first phase taken into account for the analytical framework of the events was the one with the greatest impact on the organisation of the events. With the closure and general **lockdown, most of the activities on the national territory were interrupted, especially those in presence such as teaching, most of the work activities where a large number of employees were concentrated in presence (except supermarkets and other activities considered of primary necessity) and also and above all the organisation of live events.***

Si deve tenere presente che la prima fase è stata quella in cui più si è brancolato nel buio: il virus è ancora sconosciuto, non si sa come approcciarsi, come curarlo, quali possono essere gli effetti di tale malattia e le cause generanti, le modalità di contagio (seppur verranno presto identificate insieme anche ai sintomi¹). L'approccio adottato per contrastare il virus è quello della **cautela massima**.

A livello economico, volendo delineare un quadro generale riguardante questo primo periodo di emergenza sanitaria, ci si affida ad una ricerca quantitativa svolta da **Astra Ricerche**² nel periodo tra il 17 marzo e il 20 marzo 2020 in cui si evince l'incertezza totale in cui ci si trova in quel periodo.

La ricerca è stata effettuata tramite **460 interviste online** rivolte ad un campione di agenzie, attori della filiera e clienti facenti parte del mondo dello spettacolo e della event industry.

*It should be borne in mind that the first phase was the one in which we were most groping in the dark: the virus is still unknown, we do not know how to approach it, how to treat it, what the effects of the disease might be and the causes of it, how it is transmitted (although these will soon be identified along with the symptoms¹). The approach adopted to combat the virus is one of **maximum caution**.*

*On an economic level, in order to outline a general picture regarding this first period of health emergency, we rely on quantitative research carried out by **Astra Ricerche**² in the period between 17 March and 20 March 2020 which shows the total uncertainty in which we find ourselves at that time.*

*The research was carried out through **460 online interviews** with a sample of agencies, industry players and clients from the entertainment and event industry.*

¹ Tra i più comuni sono stati rilevati sintomi quali febbre, tosse, astenia e perdita di gusto ed olfatto.

² Istituto di ricerche (di marketing e sociali) e di consulenza aziendale. È un istituto italiano e indipendente.

¹ Common symptoms included fever, cough, asthenia, and loss of taste and smell.

² Institute of research (marketing and social) and business consulting. It is an Italian and independent institute.

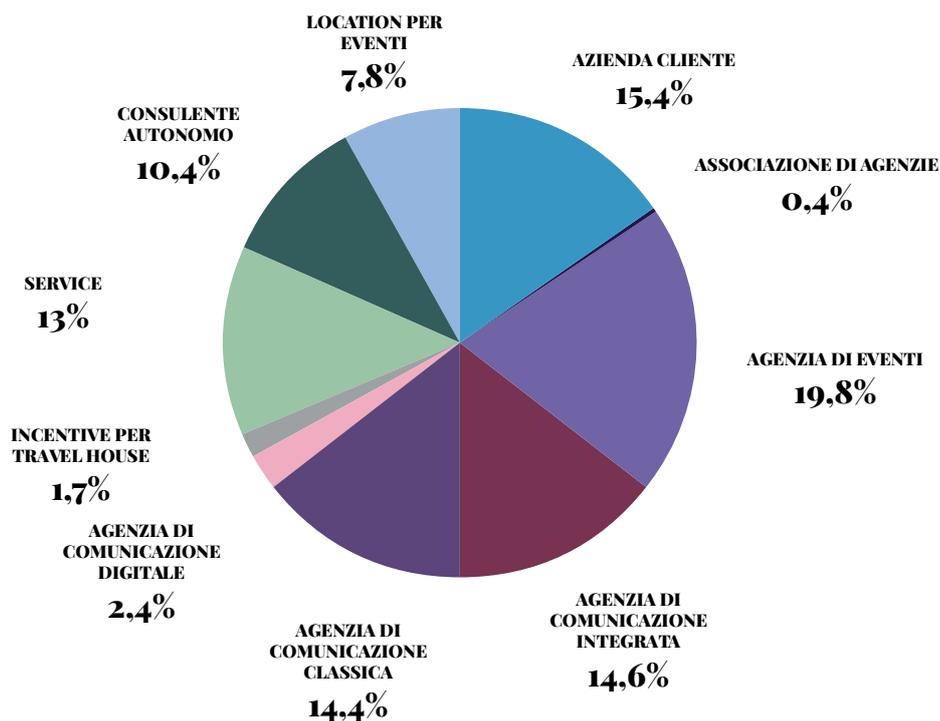
Lo studio mira a guardare i **lavoratori del settore dello spettacolo** da diversi punti di vista, di conseguenza i rispondenti al questionario non saranno solo gli attori in prima linea nella presentazione di uno show, ma anche gli uffici, le agenzie e i lavoratori che svolgono il principale compito per poter mettere in piedi un prodotto di qualità che possa arrivare al grande pubblico.

Infatti i rispondenti risultano essere agenzie di comunicazione il cui compito è la promozione degli **eventi** e la loro organizzazione, agenzie che si occupano di services (luci, catering, impianti audio e video ecc.), agenzie di consulenza, **attori coinvolti** nella messa a disposizione di location in cui svolgere gli eventi, i fornitori e i clienti stessi.

*The study aims to look at **workers in the entertainment sector** from different points of view, so the respondents to the questionnaire will not only be the actors in the front line of the presentation of a show, but also the offices, agencies and workers who perform the main task of putting on a quality product that can reach the general public.*

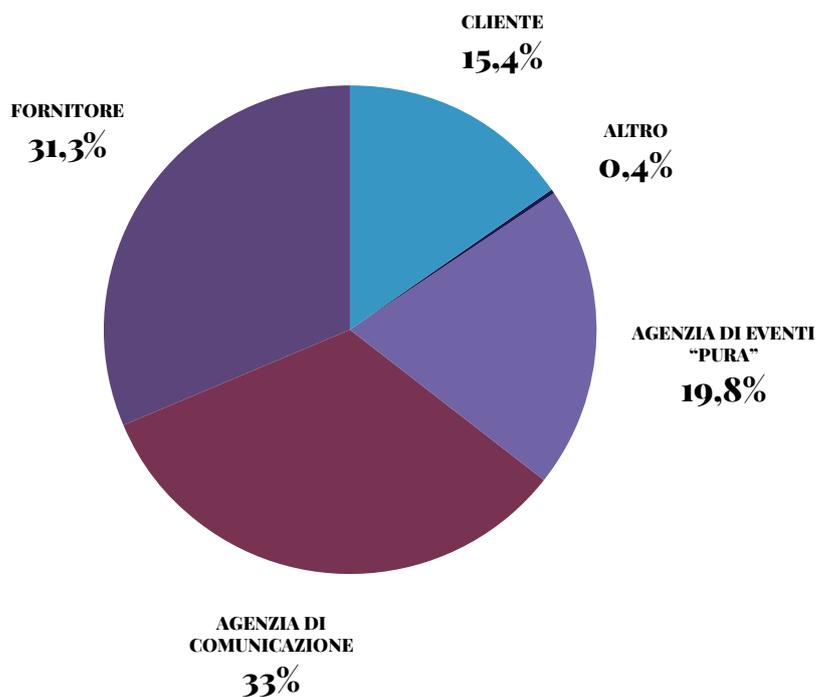
*In fact, the respondents are communication agencies whose task is the promotion of **events** and their organisation, agencies dealing with services (lighting, catering, audio and video equipment, etc.), consultancy agencies, **actors involved** in providing locations for events, suppliers and the clients themselves.*

Rispondenti al questionario di Astra Ricerche /
Respondents to the Astra Ricerche questionnaire



Graf 1 La differenziazione per tipologia di cliente/attore rispondenti ai questionari in percentuali
Graph 1 Differentiation by type of client/actor responding to questionnaires in percentages

Rispondenti al questionario di Astra Ricerche /
Respondents to the Astra Ricerche questionnaire

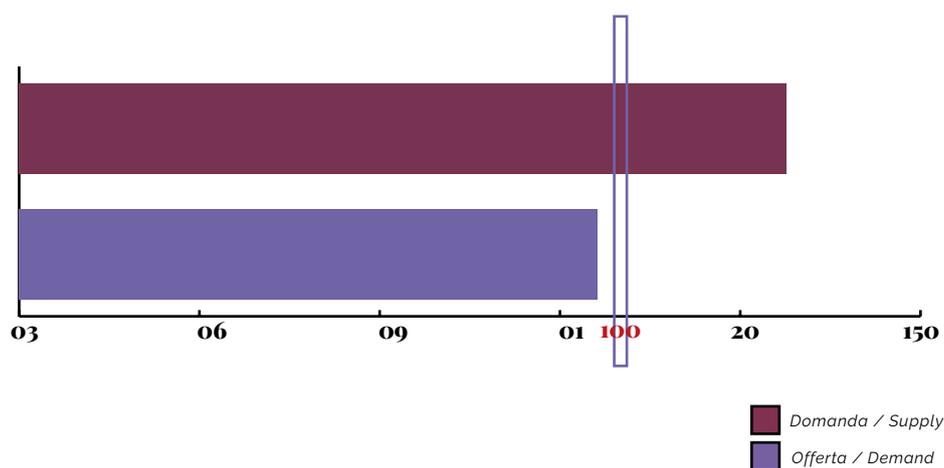


Graf 2 Macro-aree di definizione per tipologia di occupazione dei rispondenti al questionario
Graph 2 Macro-areas of definition by type of occupation of questionnaire respondents

Mediamente in un anno avulso da un'emergenza sanitaria come quella attuale, la domanda media riguardante la costruzione di un prodotto live era pari al 127,5% mentre l'offerta al 96,1%. Di fatto, di fronte ad un panorama critico per la event industry, il **19,5%** degli eventi sono stati poi cancellati definitivamente, il **14,5%** rinviati a data da destinarsi mentre quasi il **18%** considerati a rischio di cancellazione/reinvio.

*On average, in a year without a health emergency such as the current one, the average demand for a live product was 127.5% while supply was 96.1%. In fact, in the face of a critical scenario for the event industry, **19.5%** of events were cancelled permanently, **14.5%** postponed to a date to be determined and almost **18%** considered at risk of cancellation/rescheduling.*

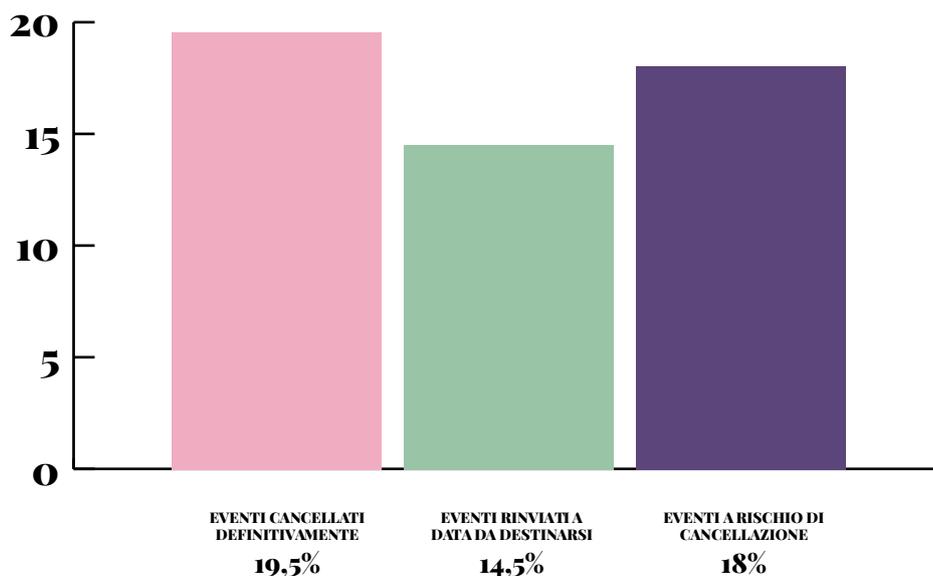
Rapporto domanda offerta nel settore dello spettacolo pre pandemia / Demand-supply relationship in the entertainment industry pre-pandemic



Graf 3 Il rapporto tra domanda ed offerta riguardante il settore dello spettacolo in un periodo pre-covid. La domanda supera di gran lunga la possibilità di offerta nel settore.

Graph 3 The relationship between supply and demand concerning the entertainment industry in a pre-covid period. Demand far exceeds the supply opportunity in the industry.

Il destino degli eventi in un panorama pandemico / The fate of events in a pandemic landscape



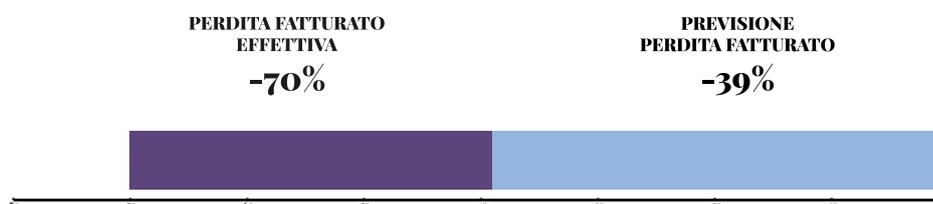
Graf 4 Sempre dal questionario di Astra Ricerche deriva l'analisi del destino che attenderà gli eventi all'interno di una situazione di emergenza sanitaria che costringe al distanziamento sociale.

Graph 4 Also from the Astra Ricerche questionnaire comes the analysis of the fate that awaits the events within a health emergency situation that forces social distancing.

Un altro dato importante che emerge dallo studio, è che le previsioni di **perdita di fatturato** medie riguardanti il 2020 ammontano a circa il **-39%**, salvo poi doversi ricredere a fine anno, quando risulterà invece una perdita di fatturato pari a 13 miliardi di euro, circa il **-70%** (quasi il doppio di quanto era stato previsto).

Another important fact that emerges from the study is that the **average turnover loss** forecast for 2020 is around **-39%**, only to have to reconsider at the end of the year, when a turnover loss of €13 billion, around **-70%** (almost double the forecast), will result.

Previsione perdite del settore VS realtà / Industry loss forecast VS reality



Graf 5 Previsione di perdita di fatturato dal questionario di Astra Ricerche e perdita di fatturato effettiva.
Graph 5 Revenue loss prediction from Astra Research questionnaire and actual revenue loss.

Dall'**Annuario Dello Spettacolo 2020** redatto da **SIAE**, dal 23 febbraio al 1 marzo 2020, è stato stimato che l'industria dello spettacolo in Italia ha registrato un **calo della spesa al botteghino** di circa 23 milioni di euro, rispetto alle cifre registrate nello stesso periodo dell'anno precedente. Questa significativa diminuzione della spesa è stata legata all'impatto del nuovo coronavirus (COVID-19) in Italia. Infatti, durante il periodo considerato, diversi eventi culturali sono stati annullati in quanto il numero di casi di Coronavirus in Italia ha iniziato ad aumentare significativamente.

Sempre dallo stesso report, un altro dato significativo riguarda un sondaggio del marzo 2020 che evidenzia la **mancanza**, da parte degli italiani, nei confronti di cinema, teatro e concerti durante l'emergenza coronavirus (COVID-19). I dati rivelano che queste attività sono mancate a circa sette intervistati su dieci della **Generazione Z**, cioè persone di età compresa tra i 18 e i 25 anni.

*From 23 February to 1 March 2020, the **2020 Entertainment Yearbook** compiled by **SIAE** estimated that the entertainment industry in Italy recorded a **decrease in box office expenditure** of approximately EUR 23 million, compared to the figures recorded in the same period last year. This significant decrease in expenditure was linked to the impact of the new coronavirus (COVID-19) in Italy. In fact, during the reporting period, several cultural events were cancelled as the number of Coronavirus cases in Italy started to increase significantly.*

*Another significant finding from the same report concerns a March 2020 survey showing Italians' **lack** of cinema, theatre and concerts during the coronavirus emergency (COVID-19). The data reveal that these activities were missed by around seven out of ten respondents from **Generation Z**, i.e. people aged between 18 and 25.*

Rilevando invece la disponibilità degli italiani a pagare per guardare eventi culturali su una piattaforma online dedicata durante l'emergenza coronavirus (COVID-10) nell'aprile 2020, i dati mostrano che quattro intervistati su dieci hanno dichiarato di essere disposti a pagare per guardare **online i concerti di musica pop**. Inoltre, il 34% degli intervistati pagherebbe per guardare i musical online.

Sempre da parte degli Uffici territoriali della SIAE sono stati censiti i **risultati dell'attività di spettacolo svolta in Italia nel 2020**. Gli indicatori presi in considerazione per ciascun evento di spettacolo:

- **NUMERO DI SPETTACOLI**

- **INGRESSI**

- **PRESENZE**

- **SPESA AL BOTTEGHINO**

- **SPESA DEL PUBBLICO**

*Surveying instead the willingness of Italians to pay to watch cultural events on a dedicated online platform during the coronavirus emergency (COVID-10) in April 2020, the data show that four out of ten respondents said they would be willing to pay to watch pop **music concerts online**. In addition, 34% of respondents would pay to watch musicals online.*

*The territorial offices of the SIAE also surveyed the **results of performing arts activities carried out in Italy in 2020**. The indicators taken into consideration for each performing arts event are as follows:*

- **NUMBER OF PERFORMANCES**

- **ENTRANCE**

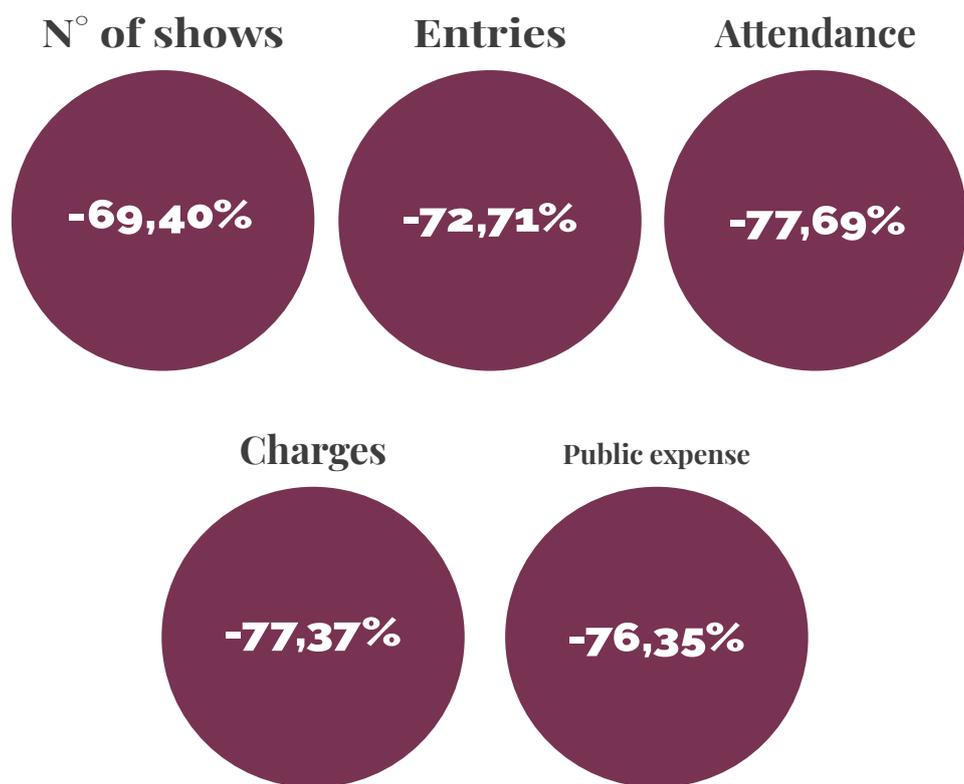
- **ATTENDANCE**

- **BOX OFFICE EXPENDITURE**

- **AUDIENCE EXPENDITURE**

Risultati dell'attività di spettacolo svolta in Italia nel 2020 censita dagli Uffici territoriali della SIAE /
Results of the performing arts activity carried out in Italy in 2020 surveyed by the territorial offices of SIAE

type	N° of shows	Entries	Attendance	Charges	Public expense
Cinema	996.0093	0.305.771	65.096	189.537.983	212.155.150
Theatre	46.527	6.902.735	431.6409	4.649.994	114.198.852
Concert	13.793	2.622.977	120.7064	8.188.668	54.610.970
Sport	38.109	7.061.203	23.044	80.642.396	269.135.226
Disco	188.8495	.137.110	11.324.130	54.757.939	273.860.693
Travelling show	15.244	8.463.614	64.255	108.984.547	146.889.238
Exposition	30.360	6.130.236	120.4944	7589.097	94.943.821
Others	6.5906	21.459	1.101.0024	.363.643	14.834.234
Tot 2020	1.335.4816	7.245.105	13.250.367	628.714.267	1.180.628.183
variation on 2019	-69,40%-	72,71%	-77,69%-	77,37%	-76,35%
Without cinema	-69,65%-	73,98%	-77,66%-	79,19%	-76,94%



Tab 1 I numeri relativi al settore dello spettacolo riguardanti il 2020 con il calcolo della variazione rispetto al 2019. Le percentuali ottenute risultano nettamente negative, andando ad evidenziare la situazione critica che l'event industry si è trovata a fronteggiare durante tutta la pandemia.

Tab 1 The numbers related to the entertainment industry concerning 2020 with the calculation of the change compared to 2019. The percentages obtained are clearly negative, going to highlight the critical situation that the event industry has been facing throughout the pandemic.

Dalla raccolta delle precedenti analisi, si evince che le **variazioni** sui dati relativi all'anno precedente risultano tutte **negative** e superano di gran lunga il 70%.

Un altro dato che lascia intuire quanto impattante siano stati i provvedimenti per contrastare la diffusione del virus sul mondo dello spettacolo riguarda il **numero dei lavoratori** impegnati nel settore, facendo riferimento e confrontandoli con l'anno precedente. Secondo lo studio effettuato dall'**INPS** con la denominazione di Fondo Pensione Lavoratori dello Spettacolo (FPLS) e di Fondo Pensione Sportivi Professionisti (FP SP), nel 2020 il numero di lavoratori impiegato nel settore dello spettacolo con almeno una giornata retribuita è risultato pari a 261.799, con una retribuzione annua media di 10.492 euro e un numero medio di giornate lavorative retribuite pari a 91.

*The collection of previous analyses shows that the **variations** on the previous year's data are all **negative** and far exceed 70%.*

*Another piece of data that suggests how impactful the measures to combat the spread of the virus have been on the world of entertainment concerns the **number of workers** engaged in the sector, referring to and comparing them with the previous year. According to the study carried out by **INPS** under the name of Fondo Pensione Lavoratori dello Spettacolo (FPLS) and Fondo Pensione Sportivi Professionisti (FP SP), in 2020 the number of workers employed in the entertainment sector with at least one paid day was 261,799, with an average annual salary of 10,492 euro and an average number of paid working days equal to 91.*

Se si pensa invece al mondo della produzione musicale, della produzione di videoclip e dell'organizzazione di eventi e/o concerti il numero di lavoratori in Italia relativo a gennaio 2020 è pari a 93.011, mentre a dicembre 2020 risulta essere pari a 64.408, con una **perdita di personale pari a -28.603** lavoratori autonomi e non.

*On the other hand, if we think about the world of music production, video clip production and organisation of events and/or concerts, the number of workers in Italy in January 2020 was 93,011, while in December 2020 it was 64,408, with a **loss of staff of -28,603** self-employed and others.*

Andamento assunzioni e licenziamenti nel settore dello spettacolo relativo al 2020 / Hiring and firing trends in the entertainment industry relative to 2020

Profession	January	February	March	April	May	June	July	August	September	October	November	December
	N° workers											
Singer	3.520	3.278	1.752	1.054	955	1.503	2.505	2.890	2.943	2.430	1.787	2.026
Conductor	436	433	257	189	133	220	354	349	382	399	302	321
Concert Artist	10.280	9.453	3.614	2.273	2.286	4.252	8.308	9.536	9.402	7.500	4.451	5.684
Dancers and models	5.274	4.979	2.473	699	561	1.869	3.354	2.954	3.574	3.402	1.539	1.492
Admin	1.271	1.270	1.018	649	658	841	1.020	904	1.076	1.090	999	1.022
Technician	8.993	9.212	5.904	3.495	4.008	5.571	6.973	6.668	8.123	8.078	6.835	6.871
Operator A	9.359	9.182	6.973	3.114	3.696	6.047	7.397	7.302	9.010	9.512	8.390	8.225
Scenographer	2.106	2.310	1.771	808	1.031	1.651	2.089	1.992	2.562	2.623	2.352	2.191
Make up and Hair	889	989	614	276	349	593	785	717	1.029	1.096	1.010	887
Self-employed	601	597	145	78	80	274	566	675	599	426	125	149
Operator B	5.683	5.553	3.095	1.869	1.732	2.430	3.595	3.609	4.104	3.758	1.939	2.352
Employee	20.172	28.615	26.613	22.795	22.981	24.911	25.993	26.146	26.674	26.400	24.644	25.720
Travelling employees	15.704	15.099	13.600	5.995	5.834	12.954	14.730	14.995	14.782	14.124	6.998	7.488
Total	93.011	90.970	67.790	43.064	44.284	63.086	77.499	78.668	84.260	80.818	61.381	64.408

Profession	Average	Variation
	N° workers	N° workers
Singer	2.219	-1.494
Conductor	310	-115
Concert Artist	6.416	-4.576
Dancers and models	2.674	-3.782
Admin	980	-195
Technician	6.720	-2.122
Operator A	7.334	-934
Scenographer	1.958	85
Make up and Hair	767	-2
Self-employed	360	-452
Operator B	3.299	-3.331
Employee	25.881	-3.452
Travelling employees	11.850	-8.233
Total	70.768	-28.603

Tab 2-3 La crisi che ha colpito il settore dello spettacolo non viene evidenziata solo dai numeri negativi in termini di profitto ma anche in termini di posti occupazionali. Come si evince da questi dati, i posti di lavoro nel mondo dello spettacolo sono stati in netto calo rispetto anche solo allo stesso gennaio del 2020.

Tab 2-3 The crisis that has hit the entertainment industry is not only highlighted by the negative numbers in terms of profit but also in terms of jobs. As can be seen from this data, jobs in the entertainment industry have been in sharp decline compared to even just the same January of 2020.

I lavoratori del settore dello spettacolo nel 2020 hanno quindi registrato una **diminuzione del 21%** rispetto all'anno precedente; gli effetti sul numero medio di giornate retribuite e sulla retribuzione media sono più contenuti ma comunque rilevanti: -8,6% per i primi, -1,8% per la seconda. La negatività di questa analisi deriva per lo più dalla **cancellazione degli eventi** in presenza, che hanno avuto un riscontro particolarmente disastroso sugli incassi percepiti da questo settore. Tuttavia la prontezza nell'organizzazione di eventi sostitutivi digitali che si analizzeranno in maniera più profonda nel capitolo riguardante lo **stato dell'arte** relativo all'analisi di scenario ha permesso al settore, seppur tra problematiche non irrilevanti, di non spezzarsi sotto il peso della pandemia. Si deve tenere in considerazione che risulta difficoltoso valutare il 2020 rispetto al 2019 secondo un'analisi quantitativa e analitica relativa al mondo dello spettacolo poiché le giornate sono diminuite del **67%**; durante la ripresa estiva (dal 15 giugno al 25 ottobre),

*Workers in the entertainment sector in 2020 thus recorded a **decrease of 21%** compared to the previous year; the effects on the average number of days paid and on average remuneration are smaller but still significant: -8.6% for the former, -1.8% for the latter.*

*The negativity of this analysis derives mostly from the **cancellation of events** in attendance, which had a particularly disastrous impact on the income received by this sector. However, the readiness to organise digital replacement events, which will be analysed in more detail in the chapter on the **state of the art** of scenario analysis, has enabled the sector, albeit amidst not insignificant problems, not to break under the weight of the pandemic.*

*It should be borne in mind that it is difficult to assess 2020 compared to 2019 according to a quantitative and analytical analysis relating to the world of entertainment, as the days have decreased by **67%**; during the summer recovery (15 June to 25 October),*

il numero di giornate è pari al 51,9% dello stesso periodo dell'anno precedente: ciò sta ad indicare che non tutte le attività hanno riaperto dopo il **lockdown**: nel 2020 sono stati solo 46.724 i locali che hanno organizzato almeno un evento a fronte dei 94.687 del 2019. Nonostante ciò, le riaperture del periodo estivo hanno comunque aumentato l'offerta spettacolistica, con un picco massimo degli ingressi nel mese di agosto (6.837.576).

Tuttavia agli inizi del mese di settembre è registrata una **flessione degli ingressi** da parte degli utenti seppur l'interesse dei gestori dei locali fosse rimasto alto nei confronti dell'organizzazione di un evento nel proprio luogo di lavoro.

Tornando ad un'approfondita analisi quantitativa svolta da **SIAE** per l'anno 2020 e concentrandoci su quanto successo per i sottoinsiemi delle attività teatrali e concertistiche appartenenti al macrosettore "spettacolo", si possono evidenziare le seguenti analisi:

*the number of days is 51.9% of the same period of the previous year: this indicates that not all activities reopened after the **lockdown**: in 2020 only 46,724 venues organised at least one event, compared to 94,687 in 2019. Despite this, the reopenings in the summer period still increased the entertainment offer, with a peak in admissions in August (6,837,576).*

*However, the beginning of September saw a **drop in admissions**, even though venue owners' interest in holding an event at their venue remained high.*

*Returning to an in-depth quantitative analysis carried out by **SIAE** for the year 2020 and focusing on what happened to the subsets of theatre and concert activities belonging to the "entertainment" macro sector, the following analyses can be highlighted:*

- L'**attività teatrale** nel 2020 ha perso il 70,71% degli ingressi rispetto al 2019 e ha contratto i guadagni ottenuti tramite i botteghini del 78,45%.

- Le perdite per il settore dei **concerti** sono state ancora più consistenti rispetto a quelle del teatro, con una contrazione dell'83,19% degli ingressi a cui corrisponde un crollo dell'89,32% della spesa al botteghino. Questo perché il settore musicale è stato il più colpito dalla necessità sanitaria del distanziamento sociale, causa dell'inadeguatezza di quasi la totalità degli eventi in quel periodo proposti.

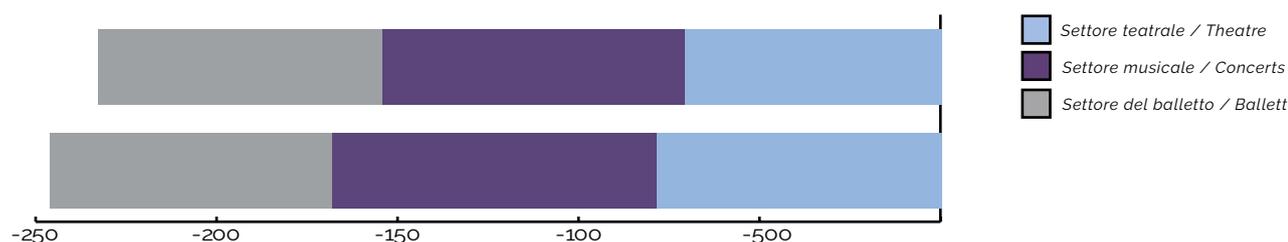
- Una profonda crisi ha colpito anche le attività di **ballo e concertini**. Nel 2020 infatti gli ingressi si sono ridotti del 78,53% e la spesa al botteghino è diminuita del 78,03%.

- **Theatre activity** in 2020 lost 70.71% of admissions compared to 2019 and contracted box office earnings by 78.45%.

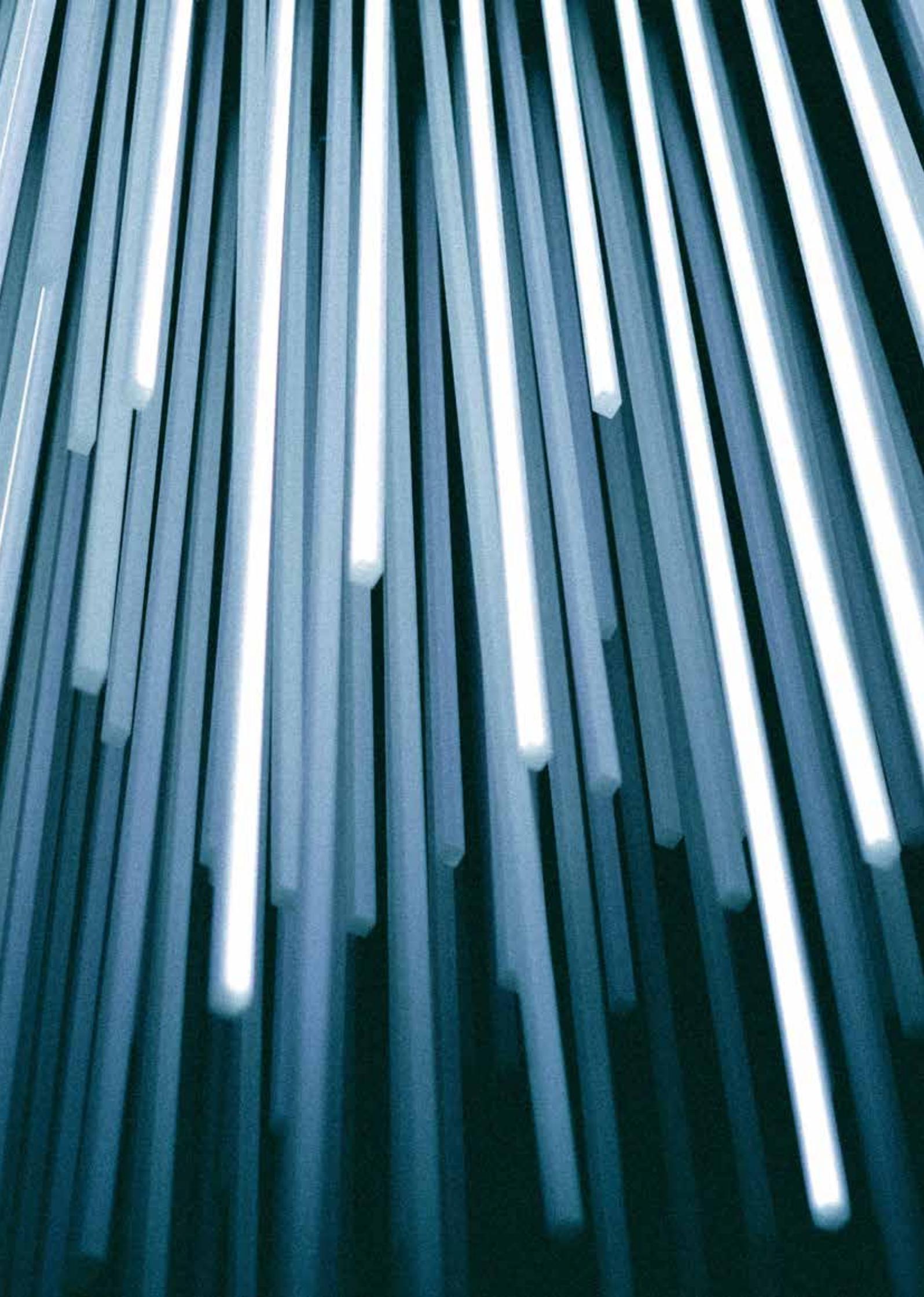
- The losses for the **concert** sector were even greater than for the theatre, with an 83.19% drop in admissions matched by an 89.32% drop in box office spending. This is because the music sector was the most affected by the health necessity of social distancing, due to the inadequacy of almost all the events on offer at that time.

- A deep crisis also hit the **dance and concert activities**. In 2020, in fact, admissions fell by 78.53% and expenditure at the box office fell by 78.03%.

Confronto in termini di perdite settori teatrale, concertistico e del balletto / Comparison in terms of losses in the theatre, concert and ballet sectors



Graf 5 Il settore della musica in punti percentuali è il settore che più ha subito la crisi dovuta al Covid-19
Graph 5 The music sector in percentage points is the sector most affected by the crisis due to Covid-19



3.2

La nascita degli eventi digitali fruiti su piattaforme di streaming /

The birth of digital events enjoyed on streaming platforms

Il 2020, come già detto in precedenza, è stato un anno di grande crisi e stallo per tutto il settore dello spettacolo. Il freno imposto agli eventi in presenza a causa della pandemia ha però permesso (quasi obbligato) di inventare ed escogitare **nuovi mezzi per la fruizione di eventi** seppure da casa e a distanza. Grazie alla forte necessità di sviluppare un metodo per la partecipazione di eventi, sono state create delle modalità di fruizione di pura natura virtuale e digitale, accessibili tramite **piattaforme di condivisione streaming live**, e con l'utilizzo di semplici dispositivi quali televisori smart,

*As mentioned above, 2020 was a year of great crisis and stalemate for the entire entertainment sector. The brake imposed on events in attendance due to the pandemic, however, made it possible (almost obligatory) to invent and devise **new means of enjoying events** from home and at a distance. Due to the strong need to develop a method for attending events, modes of enjoyment of a purely virtual and digital nature were created, accessible through **live streaming sharing platforms**, and with the use of simple devices such as smart televisions,*

dispositivi cellulari come smartphone o anche personal computer.

Tale necessità ha portato il settore dello **streaming di live musicali** ad affermarsi sempre di più nel panorama dell'industria musicale, arrivando addirittura la **SIAE** a considerarla una vera e propria branca e modalità di fruizione ed organizzazione degli eventi a partire dal 2020.

Infatti nell'annuario della SIAE risulta per la prima volta nella storia della federazione il macroaggregato degli **Eventi in streaming**, in cui ci si occupa di quella parte di eventi a pagamento in streaming su piattaforme digitali.

L'intervento in questo senso ha previsto l'attivazione di molti operatori al fine di traslocare gli eventi originariamente con svolgimento in presenza su un **piano digitale** avviando la sperimentazione di creazione di **sale virtuali** che potessero accogliere lo show come all'interno di un teatro, di un palazzetto o di un club.

mobile devices such as smartphones or even personal computers.

*This need has led the **live music streaming** sector to become more and more established in the music industry, with the **SIAE** even considering it a real branch and mode of use and organisation of events from 2020.*

*In fact, for the first time in the history of the federation, the SIAE yearbook includes the macro-aggregate of **Streaming Events**, which deals with that part of events that are streamed on digital platforms for a fee.*

*The intervention in this sense provided for the activation of many operators in order to translocate the events originally held in presence on a **digital platform**, starting the experimentation of the creation of **virtual halls** that could host the show as in a theatre, an arena or a club.*

Numero di show, ingressi e incassi di eventi in streaming (Annuario SIAE) /
Number of shows, admissions and receipts from streaming events (SIAE yearbook)

Month	N° of shows	N° of entries	Expence
January	-	-	-
February	-	-	-
March	-	-	-
April	-	-	-
May	473	1.936	13.566,04
June	1.393	2.478	14.807,95
July	373	588	3.174,79
August	55	81	450,70
September	70	39.733	198.622,01
October	186	29.070	66.690,37
November	2.832	18.915	111.202,18
December	3.014	16.909	76.199,32
Total	8.396	109.710	484.713,36

Tab 4 Quello dei concerti o eventi in digital streaming è un settore nuovissimo, sviluppatosi soprattutto a causa della pandemia. In tabella i dati relativi al suo coinvolgimento nei confronti degli utenti e gli incassi ottenuti tramite il suo utilizzo.

Tab 4 That of concerts or events in digital streaming is a very new sector, developed mainly because of the pandemic. The table shows the data related to its involvement with users and the revenue obtained through its use.

Come si evince dai dati sopra riportati (sempre facenti parte dell'annuario di SIAE) relativi alle aree nord-est, nord-ovest, centro, sud e isole dell'Italia, il maggior numero di **eventi digitali** è stato organizzato nella **parte settentrionale della penisola**, esattamente 3.915 nel nord-est e 2.785 nel nord-ovest, con un incasso pari a 402.276,74 euro.

As can be seen from the above data (also part of the SIAE yearbook) relating to the north-east, north-west, centre, south and islands of Italy, the largest number of **digital events** was organised in the **northern part of the peninsula**, exactly 3,915 in the north-east and 2,785 in the north-west, with a revenue of 402,276.74 euro.

Seppur l'organizzazione di eventi digitali è stata comunque ridotta rispetto alla programmazione prevista per gli eventi in presenza, nonostante la pandemia in atto si è riusciti a svolgere ben **8.396 eventi** su tutto il territorio nazionale, con 109.710 accessi totali e 484.713,36 euro di incassi totali. Dei numeri notevoli se si pensa che il **settore del digital event** è stato se non improvvisato, almeno costruito in brevissimo tempo, atto a rispondere ad un'**esigenza collettiva** nel mezzo dell'emergenza di ritrovare negli eventi musicali e culturali uno spiraglio di luce che potesse far assaporare un po' di normalità.

*Even though the organisation of digital events was in any case reduced with respect to the programming envisaged for in-person events, in spite of the ongoing pandemic, **8,396 events** were held throughout the country, with 109,710 total accesses and €484,713.36 in total takings. These are remarkable numbers if we consider that the **digital event sector** was, if not improvised, at least built up in a very short time, in order to respond to a **collective need** in the midst of the emergency to find in music and cultural events a glimmer of light that could bring a taste of normality.*



3.3

Vaccine Phase: dicembre 2020 - oggi / *Vaccine Phase: December 2020 - nowadays*

L'**emergenza sanitaria** ha messo quindi, per tutto il 2020, a dura prova la vita sociale, culturale e artistica su tutto il territorio nazionale. Anche se, grazie alla vendita di libri, album e singoli musicali, all'organizzazione di **eventi digitali**, all'utilizzo di social network che potessero mantenere una sorta di contatto pubblico-artista, il settore dello spettacolo è riuscito a rimanere comunque di vitale importanza per fronteggiare un **periodo cupo** come quello pandemico, non è uscito illeso da un anno difficile per tutti. Gli innumerevoli segni negativi di fronte ai numeri e alle percentuali ad esso relativi hanno reso quello dello spettacolo il settore più

*The **health emergency** therefore put a strain on social, cultural and artistic life throughout the country. Even if, thanks to the sale of books, albums and music singles, the organisation of **digital events**, and the use of social networks that could maintain a sort of public-artist contact, the entertainment sector managed to remain vital in coping with such a **dark period** as the pandemic, it did not emerge unscathed from a difficult year for everyone.*

The countless negative signs in the face of the numbers and percentages relating to it have made the entertainment sector the sector most affected

dall'emergenza, tanto da mobilitare tutti gli attori coinvolti in proteste, manifestazioni e raccolte fondi a favore di tutto il settore.

Questa condizione, leggermente alleviata durante l'estate 2020 con la ripresa di eventi in presenza seppur soggetti a contingentamenti, durerà fino a circa **maggio 2021**, con un pesante lockdown nel periodo natalizio, tramite le misure relative alla **differenziazione in zone** (giallo, arancione e rosso) e con l'inserimento da ottobre 2020 del cosiddetto **coprifuoco** che costringerà, a partire dalle 22:00 e fino alle 5:00 del giorno seguente, tutta la popolazione all'interno della propria casa.

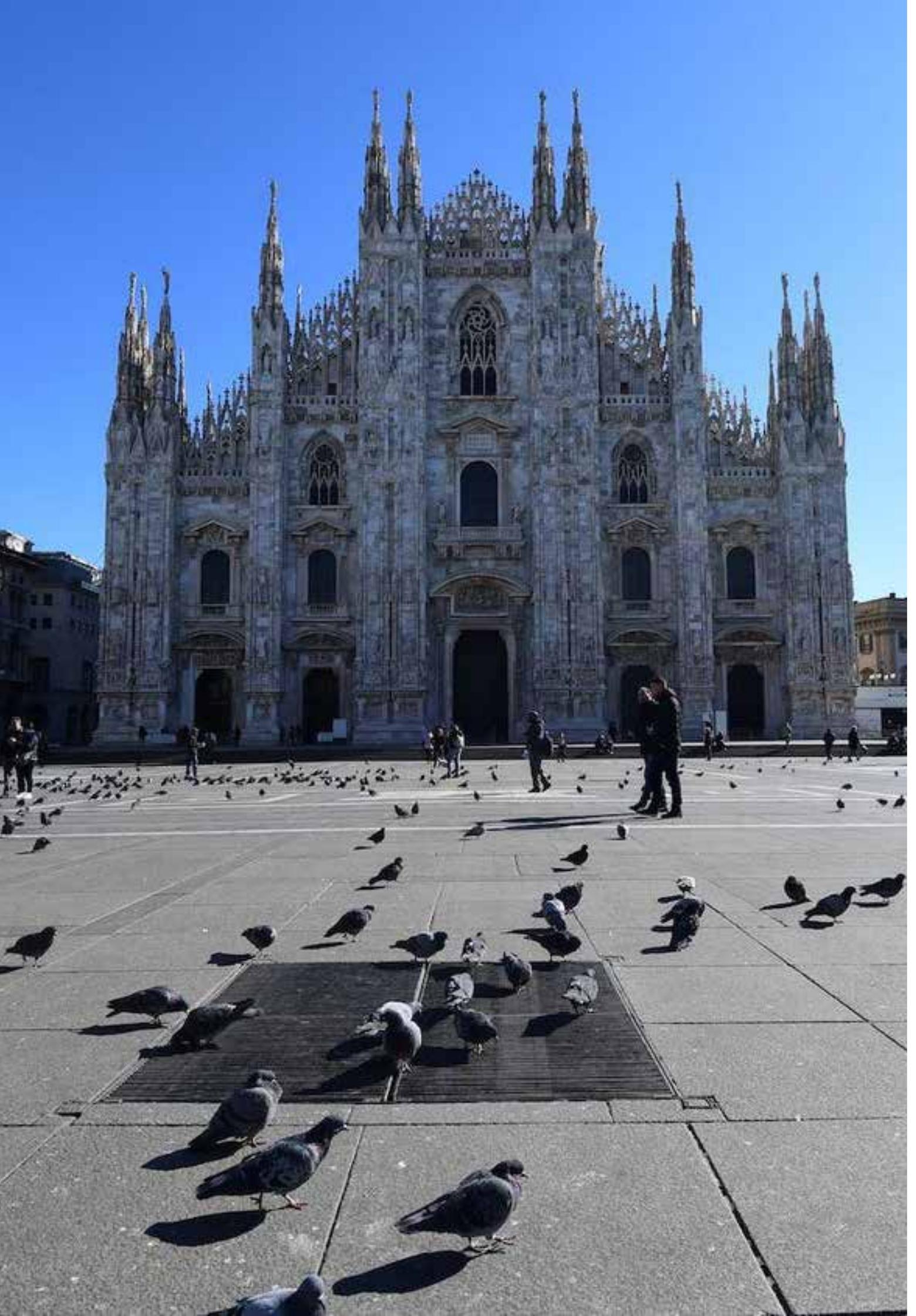
Di fatto il **settore dello spettacolo è un settore che vive di notte**: la maggior parte degli eventi sono organizzati in fasce serali, e quindi lontane dagli orari in cui è permesso circolare e socializzare.

by the emergency, to the point of mobilising all the actors involved in protests, demonstrations and fundraising for the entire sector.

*This condition, slightly alleviated during the summer of 2020 with the resumption of events in attendance albeit subject to quotas, will last until around **May 2021**, with a heavy lockdown over the Christmas period, through the measures **relating to zoning** (yellow, orange and red) and with the inclusion from October 2020 of the so-called **curfew** that will force, starting at 22:00 and until 5:00 the following day, all the population inside their homes.*

*In fact, **the entertainment sector is a sector that lives at night**: most events are organised in the evening, and therefore far from the times when people are allowed to circulate and socialise.*







Milano, Piazza del Duomo e Roma, Fontana di Trevi deserte, vuote e senza i soliti passanti a causa della quarantena forzata nel periodo del Covid.

Milan, Piazza del Duomo and Rome, Trevi Fountain deserted, empty and without the usual passers-by due to the enforced quarantine during the period of the Covid

Seppur al momento della stesura di questo capitolo non sono ancora disponibili i dati relativi al periodo riguardante il **2021**, si possono delineare due importanti momenti per il settore dello spettacolo: da dicembre 2020 fino a maggio 2021 e da maggio 2021 ad oggi.

La **prima parte** dell'anno è stata, come detto in precedenza, quella più critica. I dati relativi a questo settore, seppur non ancora resi pubblici, non sono molto diversi rispetto a quelli del 2020: come già analizzato, i vari coprifuoco, la **differenziazione in zone** e quindi la **ridotta mobilità** tra regioni, i contingentamenti sempre più stringenti hanno impossibilitato l'organizzazione degli eventi seppur in maniera meno restrittiva rispetto all'anno precedente.

*Although at the time of writing this chapter, data for the period covering **2021** are not yet available, two important moments for the entertainment sector can be outlined: from December 2020 until May 2021 and from May 2021 to date.*

*The **first part** of the year was, as mentioned above, the most critical. The figures for this sector, although not yet made public, are not very different from those for 2020: as already analysed, the various curfews, the **differentiation into zones** and therefore **reduced mobility** between regions, and the increasingly stringent quotas have made it impossible to organise events, albeit less restrictively than in the previous year.*



Basti pensare al **Festival di Sanremo 2021**, dapprima soggetto ad un'eventuale sospensione a causa dell'emergenza, in seguito tenutosi **senza pubblico** per la prima volta nella sua storia. In generale, tale situazione può far ipotizzare che sulla curva vitale del settore ci siano state delle piccole differenze in positivo, seppure poco rilevanti.

*Just think of the **Sanremo Festival 2021**, first subject to possible suspension due to the emergency, then held **without an audience** for the first time in its history. In general, this situation can lead to the hypothesis that on the vital curve of the sector there have been some small positive differences, although not very relevant.*



É a partire da maggio 2021 che la situazione cambia, dapprima con l'ingresso in **zona gialla** per la maggior parte delle regioni italiane (coprifuoco abolito, mobilità tra regioni reintegrata...) e in seguito - in vista dell'estate - con l'ingresso in zona bianca per la totalità della Penisola.

*É a partire da maggio 2021 che la situazione cambia, dapprima con l'ingresso in **zona gialla** per la maggior parte delle regioni italiane (coprifuoco abolito, mobilità tra regioni reintegrata...) e in seguito - in vista dell'estate - con l'ingresso in zona bianca per la totalità della Penisola.*



COVID-19

Le regole per questa zona - tutt'ora in vigore nonostante la fine della stagione estiva - eliminano il coprifuoco e le restrizioni regionali, consentendo così l'**organizzazione degli eventi in presenza** seppur contingentati (limiti tra il 30% e il 50% per club, discoteche e concerti mentre per i teatri, a partire dal 15 ottobre, è prevista con apposito DPCM, il riempimento totale del luogo) ed utilizzando le varie norme igienico-sanitarie e i vari DPI.

A partire da questo momento, gli attori del settore dello spettacolo vedono un **periodo molto più florido** per l'organizzazione degli eventi, offrendo un panorama culturale e musicale molto variegato per tutto il periodo estivo, continuando anche in quello autunnale con l'organizzazione di eventi in presenza. Favoriti perlopiù quelli **all'aperto**.

*The rules for this area - which are still in force despite the end of the summer season - eliminate curfews and regional restrictions, thus allowing **events to be organised in the presence** of people, albeit with quotas (limits of between 30% and 50% for clubs, discos and concerts, while for theatres, as of 15 October, a special Prime Minister's Decree provides for total filling of the venue) and using the various health and hygiene regulations and PPE.*

*From this point onwards, players in the entertainment sector see a **much more prosperous period** for the organisation of events, offering a very varied cultural and musical panorama throughout the summer, continuing into the autumn with the organisation of events in attendance. **Outdoor events** are mostly favoured.*

Seppur i dati non sono ancora disponibili, si può facilmente dedurre che rispetto all'anno precedente il mondo culturale subirà un **forte incremento** in termini di spese al botteghino, eventi organizzati (e portati a termine) ma anche di giornate lavorative, attività del settore e incassi grazie soprattutto alla possibilità di attuare show ed eventi in presenza dovuti alla **rimozione delle rigide limitazioni** riguardanti il distanziamento sociale e il coprifuoco.

*Although the figures are not yet available, it can be easily deduced that compared to the previous year, the cultural world will experience a **strong increase** in terms of box office expenditure, events organised (and completed) but also in terms of working days, industry activity and revenue, thanks mainly to the possibility of staging shows and events in attendance due to the **removal of the strict restrictions** on social distancing and curfews.*



3.4

Lo stato dell'arte: la situazione attuale /

The state of the art: the current situation

L'analisi quantitativa dei dati raccolti può facilmente evidenziare che, se da un lato il 2020 ha avuto un significativo impatto negativo su tutto il settore della musica dal vivo, altrettanto sentita è stata la necessità di individuare **nuove strategie** che coinvolgano tutti gli attori del settore. Lo stallo che ha visto annullare o posticipare i festival e concerti musicali, ha messo in evidenza il bisogno di ripartire dalle **piccole realtà** e dai **piccoli eventi**.

*A quantitative analysis of the data collected can easily show that, while 2020 had a significant negative impact on the whole live music sector, there was an equally strong need to identify **new strategies** involving all the players in the sector. The stalemate that has seen music festivals and concerts cancelled or postponed has highlighted the need to restart from **small realities** and **small events**.*

Infatti la ripartenza del **settore musicale** nel 2021 non è stata integrata come visto per altri settori, bensì si sono applicate varie limitazioni dovute alla messa in sicurezza dei locali. Difatti la **capienza** per i locali **al chiuso**, attualmente è pari al **35%** della capienza massima, mentre per i locali che godono di un ambiente **all'aperto**, è pari al **50%**. Questi dati inquadrano esattamente la situazione di ripartenza ma che comunque resta critica per gli organizzatori di eventi musicali, a differenza, ad esempio, di **cinema e teatri che possono riempire il 100%** della capienza massima.

Sono questi i motivi per i quali si intende procedere nella ricerca e nell'analisi dei cambiamenti di un settore che, nonostante la riduzione della curva epidemiologica, continua a subire giorno dopo giorno le restrizioni causate dalla necessità di mantenere il distanziamento sociale per prevenire il contagio da Coronavirus.

In fact, the restart of the **music sector** in 2021 has not been integrated as seen for other sectors, but various limitations have been applied due to the safety of the premises. In fact, the **capacity** for **indoor** venues is currently **35%** of the maximum capacity, while for **outdoor** venues it is **50%**. These figures give an accurate picture of the situation, which is still critical for music event organisers, unlike, for example, **cinemas and theatres that can fill 100%** of their maximum capacity.

These are the reasons why we intend to proceed with the research and analysis of the changes in a sector which, despite the reduction in the epidemiological curve, continues to suffer day after day from the restrictions caused by the need to maintain social distancing in order to prevent contagion from the Coronavirus.



4

L'esperienza negli eventi digitali: gli strumenti per garantire l'immersione e l'interazione /

Experience in digital events: tools to ensure immersion and interaction

Nell'ultimo decennio, il settore artistico e culturale globale ha gradualmente iniziato ad implementare i servizi offerti in un'**ottica digitale**. È, tuttavia, durante il 2020, che questo processo ha preso piede nel mondo della event industry con un'**accelerazione repentina**. Questo impatto così forte e tutte le conseguenze derivate sono state captate a livello mondiale. A causa delle restrizioni messe in atto durante la pandemia da Covid-19, cinema, club musicali, musei, gallerie d'arte e tutti i tipi di luoghi culturali hanno dovuto chiudere per mesi.

*Over the last decade, the global arts and culture sector has gradually started to implement its services from a **digital perspective**.*

*It was, however, during the 2020s that this process took hold in the world of the event industry with a **sudden acceleration**.*

This strong impact and all its consequences have been felt worldwide. Due to the restrictions put in place during the Covid-19 pandemic, cinemas, music clubs, museums, art galleries and all kinds of cultural venues had to close for months.

Molte istituzioni culturali e artistiche hanno sfruttato così gli **strumenti digitali** a loro disposizione, cercando di coinvolgere il proprio pubblico e offrendo i loro spettacoli e le loro opere attraverso attività online ed **eventi virtuali**.

Come verrà analizzato nei capitoli successivi i numeri e le percentuali di concerti, spettacoli, mostre museali rielaborati in chiave digitale, sono stati altissimi. Fornendo un esempio, secondo uno studio condotto da **Statista Research Department**¹, dopo il blocco, nell'ottobre 2020, circa un quarto dei musei intervistati in tutto il mondo ha iniziato a organizzare **eventi dal vivo online**, con un ulteriore 21% che ha aumentato tali attività dopo le chiusure. Nel frattempo, l'aggiornamento dello studio condotto nel marzo 2021 su 365 fiere d'arte globali, ha rilevato che il 38% ha pianificato un'edizione online dei propri eventi nel 2020.

*Many cultural and artistic institutions have thus exploited the **digital tools** at their disposal, trying to involve their audiences and offer their performances and works through online activities and **virtual events**.*

*As will be analysed in the following chapters, the numbers and percentages of concerts, performances and museum exhibitions digitally reworked have been very high. Giving an example, according to a study conducted by **Statista Research Department**¹, after the shutdown, in October 2020, about a quarter of the museums surveyed worldwide started to organise **live events online**, with a further 21% increasing such activities after the closures.*

Meanwhile, the study update conducted in March 2021 on 365 global art fairs found that 38% planned an online edition of their events in 2020.

¹ Statista è un portale web tedesco per la statistica, l'azienda rende disponibili i dati raccolti da istituzioni che si occupano di ricerca di mercato e di opinioni, così come le statistiche riguardanti l'ambito economico e statale.

¹ Statista is a German web portal for statistics, the company makes available data collected by market and opinion research institutions, as well as statistics concerning the economy and the state.

Analizzando esclusivamente le fiere che hanno annullato i live, il numero di quelle digitali è stato nettamente più alto.

Nell'ultimo anno quindi l'**accelerazione tecnologica** ha modificato o rivoluzionato il modo di vivere dell'umanità, di socializzare, di partecipare ad eventi virtuali, aprendo nuove opportunità e **scenari inediti**. L'ampio ventaglio di strumenti disponibili racchiude soluzioni che offrono diversi livelli di **immersione** e **interazione** dell'utente.

Dalla diretta social allo streaming, sino ad arrivare all'utilizzo delle tecnologie immersive capaci di garantire all'utente un'esperienza ad alto livello di immersione.

Le **Tecnologie Immersive**, ossia la **Realtà Aumentata** e la **Realtà Virtuale**, sono in procinto di cambiare il rapporto tra gli esseri umani e la fruizione di un evento; quest'ultima non è più legata ad un semplice schermo o terminale ma comprende aspetti legati alla **contaminazione** del contesto in cui si trova l'utente.

When analysing only those fairs that cancelled live events, the number of digital ones was significantly higher.

*In the last year, therefore, **technological acceleration** has modified or revolutionised the way mankind lives, socialises and participates in virtual events, opening up **new opportunities** and **scenarios**. The wide range of tools available includes solutions offering different levels of user **immersion** and **interaction**.*

From live social streaming to the use of immersive technologies that guarantee the user a highly immersive experience.

***Immersive Technologies**, i.e. **Augmented Reality** and **Virtual Reality**, are about to change the relationship between human beings and the fruition of an event; the latter is no longer linked to a simple screen or terminal but includes aspects linked to the **contamination** of the context in which the user finds himself.*

Sin dagli anni '90 del secolo scorso sono stati condotti studi e progetti relativi alla definizione di **ambiente virtuale**, queste ricerche, condotte da esperti di comunicazione e neuroscienziati, si ponevano l'obiettivo di fornire una connotazione scientifica ai concetti di **immersione** e **presenza**.

Nell'elaborato **A Note on Presence Terminology**, Mel Slater chiarisce il termine "**presenza**" con diversi aspetti distinti dell'esperienza. Occorre distinguere tra immersione, presenza, coinvolgimento, risposta emotiva e grado di interesse.

"L'interesse o la risposta emotiva in una realtà virtuale non è la stessa cosa della presenza, che non è la stessa cosa dell'immersione"¹.

Se la presenza è qualcosa di molto più soggettivo, l'immersione ha a che fare con la sfera oggettiva.

*Since the 1990s, studies and projects on the definition of the **virtual environment** have been carried out by communication experts and neuroscientists with the aim of giving a scientific connotation to the concepts of **immersion** and **presence**.*

*In **A Note on Presence Terminology**, Mel Slater clarifies the term '**presence**' with several distinct aspects of experience. A distinction must be made between immersion, presence, involvement, emotional response and degree of interest.*

"Interest or emotional response in a virtual reality is not the same thing as presence, which is not the same thing as immersion"¹.

If presence is something much more subjective, immersion has to do with the objective sphere.

¹ Slater M., A Note on Presence Terminology, London, University College London, 2014.

¹ Slater M., A Note on Presence Terminology, London, University College London, 2014.

Per **immersione** si intende quella "sensazione di essere immersi in un ambiente virtuale grazie alla qualità delle informazioni sensoriali recepite durante l'esperienza. La sensazione di "**trovarsi altrove**" rispetto al reale, sviluppata dal cervello dell'utente durante l'esperienza in Realtà Virtuale, sarà migliore quanto più i dispositivi utilizzati saranno in grado di riprodurre in tempo reale immagini, suoni e **feedback** tattili realistici e credibili"¹.

Andando più nello specifico quindi, la qualità tecnica raggiunta dalla tecnologia e dai dispositivi di Realtà Virtuale per riprodurre scenari interamente virtuali e paragonabili a scenari reali, è relativa al concetto di **immersione** mentre la sensazione di trovarsi coinvolti in un ambiente si identifica con la tematica della **presenza**, ossia il concreto coinvolgimento dell'utente nei confronti di un'esperienza virtuale.

***Immersion** is defined as "the feeling of being immersed in a virtual environment due to the quality of the sensory information received during the experience. The sensation of "**being somewhere else**" compared to the real world, developed by the user's brain during the Virtual Reality experience, will be better the more the devices used are able to reproduce realistic and credible images, sounds and tactile **feedback** in real time"¹.*

*More specifically then, the technical quality achieved by Virtual Reality technology and devices to reproduce entirely virtual scenarios and comparable to real ones, is related to the concept of **immersion** while the feeling of being involved in an environment is identified with the theme of **presence**, i.e. the concrete involvement of the user in a virtual experience.*

¹ La Trofa F., VR Developer: Il creatore di mondi in realtà virtuale ed aumentata, Milano, Franco Angeli, 2018.

¹ La Trofa F., VR Developer: The creator of worlds in virtual and augmented reality, Milan, Franco Angeli, 2018.



Nel mondo virtuale i concetti di immersione e presenza sono imprescindibilmente legati, dal momento che l'ambiente virtuale in cui si svolge un evento sostituisce del tutto quello reale, proprio attraverso le modalità di fruizione e di immersione garantite dall'ambiente virtuale si può assicurare un certo livello di presenza dell'utente.

Oltre alla qualità tecnica, giocano un ruolo fondamentale il **realismo** e la **credibilità**, fattori che sono alla base di un'esperienza ottimale. Tutte le esperienze virtuali dovrebbero essere supportate dalla tecnologia secondo la capacità di **percezione**, cognizione e movimento delle persone; non si tratta esclusivamente di offrire dispositivi tecnologici sviluppati secondo rigidi schemi scientifici ma di strumenti che combinino e assecondino il rapporto e l'interazione fra uomo e dispositivo.

Alla base di questo rapporto vi è la disciplina dell'**interaction design**, ossia la progettazione dell'interazione che avviene tra esseri umani e sistemi meccanici e informatici.

In the virtual world, the concepts of immersion and presence are inextricably linked, since the virtual environment in which an event takes place completely replaces the real one, and it is precisely through the modes of use and immersion guaranteed by the virtual environment that a certain level of user presence can be ensured.

*In addition to technical quality, **realism** and **believability** play a key role, factors that are at the basis of an optimal experience. All virtual experiences should be supported by technology according to people's **perception**, cognition and movement; it is not just a matter of offering technological devices developed according to strict scientific schemes, but tools that combine and support the relationship and interaction between human and device.*

*The basis of this relationship is the discipline of **interaction design**, i.e. the design of the interaction between human beings and mechanical and computer systems.*

Questa disciplina appartiene all'ambito di ricerca dell'**interazione uomo-macchina** (IUM)¹ e l'obiettivo fondamentale è quello di rendere possibile e più facile per l'uomo la fruizione di dispositivi meccanici o digitali.

Il processo di Interaction design si focalizza su obiettivi o principi di usabilità tra i quali **efficienza, efficacia, sicurezza, facilità di apprendimento e ricordo**. Parallelamente è necessario prendere in considerazione chi ne farà uso e quale sarà il contesto in cui tali dispositivi o sistemi verranno utilizzati, oltre a tener conto della tipologia di attività che gli utenti svolgeranno. Alla base di tutto la capacità di fornire un'esperienza d'uso efficace e ottimale.

L'**esperienza** sarà quindi il fine e la meta a cui si giunge attraverso sistemi interattivi usabili in grado di sostenere le persone nelle loro attività, siano esse professionali, quotidiane e in questo caso ricreative.

*This discipline belongs to the research field of **human-computer interaction** (HMI)¹ and the fundamental aim is to make the use of mechanical or digital devices possible and easier for humans.*

*The interaction design process focuses on usability objectives or principles **including efficiency, effectiveness, safety, ease of learning and recall**. At the same time, it is necessary to consider who will use them and the context in which these devices or systems will be used, as well as the types of activities that users will perform. At the heart of this is the ability to provide an effective and optimal user experience.*

*The **experience** will therefore be the goal and objective to be achieved through usable interactive systems capable of supporting people in their activities, whether professional, daily or in this case recreational.*

¹ in Inglese HMI: Human Machine Interaction

¹ HMI: Human Machine Interaction

Secondo Winograd¹ «la progettazione di spazi per la comunicazione e l'interazione umana» si identifica come l'ideazione di **strumenti di supporto** incentrate sulle persone e differenti, in ambito disciplinare, da tutti quegli strumenti basati sull'ingegneria del software focalizzata, invece, sulla realizzazione tecnica. Tutte le soluzioni analizzate nella ricerca di tesi si vanno a collocare in un contesto e ambito specifico che mette in relazione persone, necessità e modi di essere².

Il fine ultimo è molto più generale, in questo caso si tratta di analizzare specifiche tecnologie ma anche e soprattutto **spazi d'interazione** relegati sia ad uno schermo che ad ambienti del tutto fittizi il cui obiettivo è mettere al primo posto la comunicazione e l'immersione tra utenti. Queste esigenze appaiono particolarmente necessarie nella situazione attuale e hanno portato in alcuni casi, nel periodo di crisi epidemiologica, alla fruizione di **spazi ricreativi** completamente artificiali.

*According to Winograd¹, "the design of spaces for communication and human interaction" is identified as the design of **support tools** that are people-centred and different, in terms of discipline, from all those tools based on software engineering that focus instead on technical implementation.*

All the solutions analysed in the thesis research are placed in a specific context and context that relates people, needs and ways of being².

*The ultimate goal is much more general, in this case analysing specific technologies but also and above all **interaction spaces** relegated either to a screen or to completely fictitious environments whose objective is to put communication and immersion between users first.*

*These needs appear particularly necessary in the current situation and have led in some cases to the use of completely artificial **recreational spaces**.*

¹ T. Winograd, F. Flores, *Understanding Computers and Cognition: A New Foundation for Design*, Norwood, Addison-Wesley, 1986

² G. Mantovani, *Comunicazione e identità*, Bologna, Mulino, 1995.

¹ T. Winograd, F. Flores, *Understanding Computers and Cognition: A New Foundation for Design*, Norwood, Addison-Wesley, 1986

² G. Mantovani, *Communication and identity*, Bologna, Mulino, 1995.

Questi ambienti, visualizzabili tramite device più comuni, come tablet e smartphone o altri più innovativi, come i **visori**, possono essere riprodotti attraverso l'utilizzo di specifiche tecnologie come quelle immersive: ad oggi l'applicazione di strumenti tecnologici capaci di garantire un'interazione a 360°, come le **tecnologie immersive**, è in piena espansione in tutti i settori.

Il termine "Tecnologie Immersive" copre un insieme di innovazioni tecnologiche, tra le quali la Realtà Virtuale (**VR**), la Realtà Aumentata (**AR**) e la Realtà Mixata (**MR**), i video a 360° e altre piattaforme. Tali tecnologie forniscono **stimoli multisensoriali**, visivi, uditivi o cinestesici, con il fine di creare degli input realistici simili (se non del tutto uguali) a quelli reali, in questo modo è possibile vivere una determinata situazione che in realtà è puramente virtuale.

*These environments, which can be visualised through more common devices, such as tablets and smartphones, or more innovative ones, such as **visors**, can be reproduced through the use of specific technologies such as immersive ones. Today, the application of technological tools capable of guaranteeing 360° interaction, such as **immersive technologies**, is in full expansion in all sectors.*

*The term 'Immersive Technologies' covers a range of technological innovations, including Virtual Reality (**VR**), Augmented Reality (**AR**) and Mixed Reality (**MR**), 360° videos and other platforms. These technologies provide **multisensory stimuli**, whether visual, auditory or kinesthetic, with the aim of creating realistic inputs similar (if not quite the same) as real ones, so that it is possible to experience a given situation that in reality is purely virtual.*



Le Tecnologie Immersive
includono:

- Realtà Virtuale (VR):

creazione di uno scenario
tridimensionale costruito
al computer, che va a
sostituire l'ambiente fisico
dell'utente;

- Realtà Aumentata (AR):

aggiunta di elementi digitali
in sovrapposizione al mondo
fisico e aumento della
percezione del mondo reale;

- Olografia: creazione di un'
immagine tridimensionale
nello spazio;

- Extended Reality (XR):

si riferisce a tutte le
soluzioni tecnologiche
combinare, reali e virtuali,
e alle interazioni persona-
macchina generate dalla
tecnologia informatica per i
dispositivi indossabili.

L'utilizzo di ambienti
immersivi, visori cardboard,
App AR/VR e piattaforme di
gaming rappresenta ormai
un'azione che è entrata a
far parte del mondo della
event industry, forse per una
necessità di sopravvivenza
o come **caratteristica
implicita del settore.**

*Immersive Technologies
include:*

- Virtual Reality (VR):

*creation of a three-
dimensional computer-
generated scenario that
replaces the user's physical
environment;*

- Augmented Reality (AR):

*adding digital elements on
top of the physical world and
increasing the perception of
the real world;*

- Holography: *creation of a
three-dimensional image in
space;*

- Extended Reality (XR):

*refers to all combined real
and virtual technological
solutions and person-
machine interactions
generated by computer
technology for wearable
devices.*

*The use of immersive
environments, cardboard
viewers, AR/VR apps and
gaming platforms is now
an action that has become
part of the event industry,
perhaps out of a need for
survival or as an **implicit
feature of the sector.***



Prima di vedere le applicazioni concrete di queste tecnologie e analizzare quello che è stato fatto in alternativa, è necessario un riepilogo e una **distinzione fra le differenti e principali tipologie di realtà.**

*Before seeing the concrete applications of these technologies and analysing what has been done as an alternative, a summary and **distinction between the different and main types of reality is necessary.***

4.1

La realtà virtuale / *Virtual reality*

Quando si parla di realtà virtuale o **VR** si intende principalmente uno **spazio virtuale tridimensionale** simulato al computer che offre nuove modalità di percezione di un determinato concetto, ambiente o attività.

In uno studio di **Frederick Phillips Brooks** si fa riferimento alla realtà virtuale come una "tecnologia che coinvolge la tecnologia dell'informazione, la computer grafica e l'elettronica e offre ai suoi utenti l'illusione di essere immersi in un mondo virtuale generato dal computer offrendo la capacità di interagire con esso"¹.

*Virtual reality, or **VR**, is primarily a **three-dimensional** computer-simulated **virtual space** that offers new ways of perceiving a given concept, environment, or activity. In a study by **Frederick Phillips Brooks**, virtual reality is referred to as a "technology that involves information technology, computer graphics, and electronics and offers its users the illusion of being immersed in a computer-generated virtual world, offering the ability to interact with it"¹.*

¹ Brooks F. P., What's Real About Virtual Reality in IEEE Computer Graphics and Applications, Los Alamitos, California, 2019.

¹ Brooks F. P., What's Real About Virtual Reality in IEEE Computer Graphics and Applications, Los Alamitos, California, 2019.

Le caratteristiche basilari della Realtà virtuale sono tre, immersione, interazione e immaginazione, andando più nello specifico:

- L'**Immersione** si identifica come una sensazione o percezione realistica che consente agli utenti di essere esposti ad un ambiente virtuale.

- L'**Interazione** è un'azione che accade quando si hanno degli effetti tra uno o più oggetti e che viene realizzata attraverso dispositivi di controllo 3D.

- L'**Immaginazione** è una rappresentazione virtuale di un ambiente o contesto reale ed esistente.

La realtà virtuale combina tecnologie software (computer grafica, calcolo in tempo reale) e hardware (interfacce uomo-computer) che interagiscono con l'utente al fine di immergerlo completamente in un ambiente nuovo e del tutto virtuale.

Questo tipo di realtà è utilizzata in diversi contesti e campi applicativi e beneficia di tecnologie derivanti dal **gaming** e dal mondo dei videogiochi.

There are three basic characteristics of Virtual Reality: immersion, interaction and imagination:

- **Immersion** is identified as a realistic sensation or perception that allows users to be exposed to a virtual environment.

- **Interaction** is an action that occurs when there are effects between one or more objects and is realised through 3D control devices.

- **Imagery** is a virtual representation of a real and existing environment or context.

*Virtual reality combines software (computer graphics, real-time computing) and hardware (human-computer interfaces) technologies that interact with the user in order to immerse him or her completely in a new and entirely virtual environment. This type of reality is used in different contexts and fields of application and benefits from technologies derived from **gaming** and the world of video games.*

Nel libro "The Metaphysics of Virtual Reality"¹ si identificano **sette elementi** alla base della Realtà Virtuale, essi sono: simulazione, artificialità, immersione, interazione, telepresenza, full-body immersion e comunicazione in rete.

- **Simulazione:** la qualità delle immagini è simile alle immagini derivanti dal mondo reale, grazie alla computer grafica;
- **Artificialità:** costruito astratto che concepisce un'artificialità nella realtà stessa;
- **Immersione:** tramite l'utilizzo di dispositivi di visualizzazione, indossati sulla testa o come parte di un casco, i cosiddetti Head Mounted Display (HMD), l'utente si immerge completamente in una dimensione parallela alla realtà;
- **Interazione:** il livello di interazione tra contesto e utente si avvicina sempre più a quelle che sono le interazioni all'interno della realtà.
- **Telepresenza:** l'utente si trova nello stesso istante in due mondi e dimensioni differenti, reale e virtuale;

*The book "The Metaphysics of Virtual Reality"¹ identifies **seven elements** at the basis of Virtual Reality, they are: simulation, artificiality, immersion, interaction, telepresence, full-body immersion and network communication.*

- **Simulation:** *the quality of the images is similar to images derived from the real world, thanks to computer graphics;*
- **Artificiality:** *abstract construct that conceives an artificiality in reality itself;*
- **Immersion:** *through the use of display devices, worn on the head or as part of a helmet, so-called Head Mounted Displays (HMD), the user is completely immersed in a dimension parallel to reality;*
- **Interaction:** *the level of interaction between context and user is getting closer and closer to the interactions within reality.*
- **Telepresence:** *the user is at the same time in two different worlds and dimensions, real and virtual;*

¹ Heim M., The Metaphysics of Virtual Reality, Oxford, Inghilterra, Oxford University Press, 1994.

¹ Heim M., The Metaphysics of Virtual Reality, Oxford, Inghilterra, Oxford University Press, 1994.

- **Full body immersion:**

specifici strumenti indossabili, come tute o guanti, permettono all'utente di controllare anche il proprio corpo virtuale, costituito da un avatar;

- **Comunicazione in rete:** la condivisione di esperienze e contesti differenti permette di creare una nuova tipologia di comunicazione.

Queste caratteristiche assumono una certa valenza, premettendo che al centro della loro applicazione ci sia l'uomo inteso come tale, di conseguenza la conoscenza delle tecnologie e dei fattori umani sono necessarie per costruire un'efficiente applicazione di realtà virtuale.

L'immersione virtuale è migliorata dal **feedback multisensoriale** che agisce sui sensi dell'utente ed è proprio la conoscenza delle caratteristiche dei sensi umani che permette l'ottimizzazione di tecnologie di realtà virtuale. La relazione tra i sensi umani e le tecnologie di realtà virtuale fa sì che ad ogni senso corrisponda una specifica tecnologia o strumento,

- **Full body immersion:**

specific wearable instruments, such as suits or gloves, allow the user to control his virtual body, constituted by an avatar;

- **Networked**

communication: *sharing different experiences and contexts enables a new type of communication to be created.*

These characteristics have a certain value, assuming that the focus of their application is on the human being as such, therefore knowledge of technologies and human factors are necessary to build an efficient virtual reality application.

*Virtual immersion is enhanced by **multisensory feedback** acting on the user's senses, and it is the knowledge of the characteristics of human senses that enables the optimisation of virtual reality technologies.*

The relationship between the human senses and virtual reality technologies means that each sense corresponds to a specific technology or tool,

per fare un esempio:
la vista è uno dei sensi
umani più importanti
per percepire l'ambiente
ed è proprio partendo
dalla vista che sono
state sviluppate diverse
tecnologie e differenti
dispositivi utili a favorire
l'**immersione** dell'utente in
un determinato contesto
virtuale.

Proprio dal metodo di
visualizzazione si possono
differenziare **due tipologie
di realtà virtuale**, una
immersiva e l'altra **non
immersiva**.

La prima implica un livello
di interattività elevato e
dispositivi indossabili ad
alto budget, la seconda
invece, si basa sull'utilizzo
di desktop e monitor
attraverso i quali l'utente
può visualizzare l'ambiente
virtuale.

*to give an example:
sight is one of the most
important human senses for
perceiving the environment
and it is from sight that
different technologies
and devices have been
developed to facilitate user
immersion in a given virtual
context.*

**Two types of virtual reality
can be distinguished
precisely by the method of
visualisation, one **immersive**
and the other **non-
immersive**.**

*The former implies a high
level of interactivity and
high-budget wearable
devices, while the latter is
based on the use of desktops
and monitors through which
the user can view the virtual
environment.*



4.2

La realtà aumentata / *Augmented reality*

Una delle categorie in cui si può declinare la realtà virtuale è quella della realtà aumentata, o **AR** ossia una tecnologia basata su una **visione potenziata della realtà** attraverso l'utilizzo di dispositivi come computer, smartphone o tablet.

A differenza della realtà virtuale, per questo tipo di tecnologia non è necessaria la creazione di un ambiente fittizio paragonabile a quello reale, si tratta invece di un'**estensione** della VR.

Alla base dell'AR vi è la **simulazione di oggetti reali**, di immagini e di testi che vengono sovrapposti a ciò che l'utente vede intorno a sé in tempo reale.

*One of the categories into which virtual reality can be divided is augmented reality, or **AR**, a technology based on an **enhanced view of reality** through the use of devices such as computers, smartphones or tablets.*

*Unlike virtual reality, this type of technology does not require the creation of a fictional environment comparable to the real one, but is instead an **extension** of VR.*

*At the heart of AR is the **simulation of real objects**, images and text that are superimposed on what the user sees around them in real time.*

Il processo sul quale si focalizza la tecnologia della realtà aumentata è basato su alcuni step fondamentali:

- Vengono creati i contenuti del mondo reale o digitale con l'ausilio di **input** generati dal computer;

- Gli utenti puntano il proprio **dispositivo** (Smartphone o Tablet, o dispositivi indossabili come i Google glasses o i classici visori) verso una particolare immagine;

- L'input viene preso utilizzando diversi tipi di **sensori**, i quali vengono in un secondo momento processati dal dispositivo;

- I dati che ne derivano vengono utilizzati per creare una **proiezione 2D o 3D** con la quale l'utente può interagire.

Attraverso questa tecnologia si possono simulare oggetti reali, immagini e testi che si sovrappongono alla realtà e sono visualizzabili proprio all'interno del contesto reale.

The process on which augmented reality technology focuses is based on a few fundamental steps:

*- Content from the real or digital world is created with the help of computer-generated **input**;*

*- Users point their **device** (Smartphone or Tablet, or wearable devices such as Google glasses or classic viewers) towards a particular image;*

*- The input is taken using different types of **sensors**, which are then processed by the device;*

*- The resulting data is used to create a **2D or 3D projection** with which the user can interact.*

Through this technology, real objects, images and texts can be simulated, superimposed on reality and displayed within the real context.

L'obiettivo è quello di incidere sulle percezioni, in particolare sulla vista e sull'udito, potenziandole in un'ottica di sensibilità ed esperienza.

Un sistema di Realtà Aumentata è principalmente formato dalla **combinazione di componenti hardware e software** quali: sensori, per determinare lo stato del mondo fisico, un processore, per elaborare i dati raccolti, ed un display, per visualizzare il risultato dell'elaborazione.

The aim is to affect perceptions, in particular sight and hearing, by enhancing them in terms of sensitivity and experience.

*An Augmented Reality system mainly consists of a **combination of hardware and software components** such as: sensors, to determine the state of the physical world, a processor, to process the collected data, and a display, to show the result of the processing.*



La realtà aumentata viene classificata prevalentemente in **tre tipologie di sistemi**¹:

Il **primo** è il sistema AR basato su monitor attraverso il quale un'immagine reale viene catturata da una telecamera, rielaborata da un computer che sovrappone il contesto reale con elementi o immagini virtuali (create dal sistema di computer grafica), e trasmessa poi all'utente finale che la visualizza attraverso un semplice monitor; per questo, tale sistema non implica un certo livello di immersione da parte dell'utilizzatore.

Il **secondo** ed il terzo sistema sono rispettivamente quello ottico e quello video, il primo si basa sui principi ottici e su dispositivi dotati di combinatori ottici posti davanti agli occhi dell'utente con lo scopo di farne percepire il mondo reale; il terzo sistema, sistema video, si basa su dispositivi **HDM**².

*Augmented reality is mainly classified into **three types of systems**¹:*

*The **first** is the monitor-based AR system through which a real image is captured by a camera, reworked by a computer that superimposes the real context with virtual elements or images (created by the computer graphics system), and then transmitted to the end user who displays it through a simple monitor; therefore, this system does not imply a certain level of immersion on the part of the user.*

*The **second** and third systems are respectively the optical and video system, the first one is based on optical principles and on devices equipped with optical combiners placed in front of the user's eyes with the aim of making him perceive the real world; the third system, video system, is based on **HDM**² devices.*

¹ Singh A., Virtual Reality, Applications, and Human Factors for AR and VR, Boston, New Jersey, Babelcube Inc., 2019.

² HMD è l'acronimo inglese per Head Mounted Display ed identifica il visore o caschetto per la realtà virtuale. I visori sul mercato si dividono in due categorie: tethered e untethered che significa collegato o non collegato.

¹ Singh A., Virtual Reality, Applications, and Human Factors for AR and VR, Boston, New Jersey, Babelcube Inc., 2019.

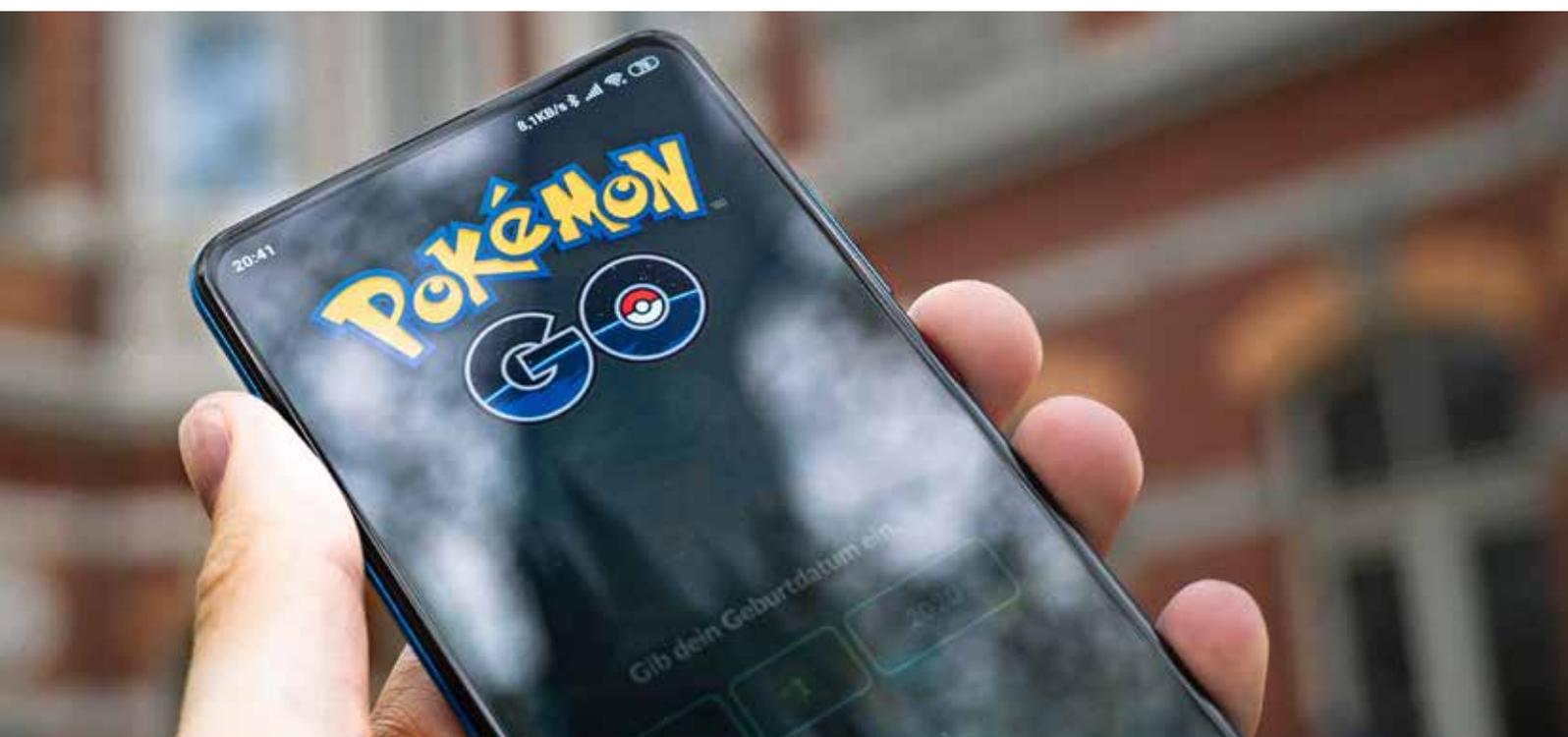
² HMD stands for Head Mounted Display and identifies the visor or helmet for virtual reality. The visors on the market are divided into two categories: tethered and untethered, which means connected or not connected.

Nella definizione di AR bisogna far attenzione a specificare due differenti tecnologie, la **tecnologia gestita da smartphone**, iPhone, tablet e iPad e **quella invece regolata da visori indossabili**.

La AR corrispondente al primo tipo si è diffusa soprattutto nel 2016 con il lancio di "**Pokémon GO**", un videogioco pensato per smartphone che consente agli utenti di catturare i Pokémon, rappresentati da creature virtuali che compaiono sul display del cellulare e le quali si sovrappongono alle immagini presentate in tempo reale dalla telecamera.

*When defining AR, care must be taken to specify two different technologies, **technology operated by smartphones**, iPhones, tablets and iPads, and **technology operated by wearable viewers**.*

*The AR corresponding to the first type became especially popular in 2016 with the launch of "**Pokémon GO**", a video game designed for smartphones that allows users to catch Pokémon, represented by virtual creatures that appear on the mobile phone display and which are superimposed on the images presented in real time by the camera.*





La seconda invece si basa sull'utilizzo di dispositivi indossabili, citati precedentemente con l'acronimo HDM, come **visori** o occhiali e attraverso i quali è possibile potenziare l'esperienza e renderla ancora più immersiva, tali dispositivi hanno ovviamente un costo più elevato rispetto al primo tipo di tecnologia. Le possibili applicazioni relative alla seconda tipologia sono tante e differenti, vanno dall'**ambito medico, a quello artistico sino al settore del turismo e dell'intrattenimento.**

*The second is based on the use of wearable devices, previously mentioned with the acronym HDM, such as **visors** or glasses through which it is possible to enhance the experience and make it even more immersive, these devices obviously have a higher cost than the first type of technology. The possible applications of the second type of technology are many and varied, ranging from the **medical field to the artistic sector and even the tourism and entertainment sector.***

4.3

La realtà mista / *Mixed reality*

Per **Mixed Reality** (Realtà Mista, Hybrid Reality, **MR**), si intende quel tipo di realtà ibrida, dove la AR e VR vengono mixate e combinate con l'obiettivo di creare un nuovo ambiente e tramite la quale i contenuti digitali coesistono con l'ambiente fisico ed interagiscono in tempo reale tra di essi.

Questo tipo di tecnologia viene considerato come l'**evoluzione dell'interazione tra uomo, computer ed ambiente.**

Mixed Reality (Hybrid Reality, **MR**) refers to that type of hybrid reality, where AR and VR are mixed and combined with the aim of creating a new environment and through which digital contents coexist with the physical environment and interact in real time between them.

This type of technology is considered as the **evolution of the interaction between humans, computers and the environment.**

Lo sviluppo di questa tecnologia è stato possibile grazie al **progresso digitale**, specificatamente nella visualizzazione a computer, nel miglioramento della qualità grafica delle immagini, nel potenziamento dei display, dei sistemi di input, dell'**Internet of Things**¹ e dell'intelligenza artificiale.

Esistono ancora molti dubbi riguardo la tecnologia di **Realtà Mista**, per molti infatti viene confusa con la Realtà Aumentata o considerata come una sua variante più interattiva, ma a differenza dell'AR, la MR non sovrappone delle immagini su uno schermo o su una lente, riconosce e comprende lo spazio dove viene utilizzata e applicata².

La differenza base sta proprio nella **capacità di proiettare informazioni digitali o oggetti nel punto in cui l'utente sta guardando**.

*The development of this technology has been possible thanks to **digital progress**, specifically in computer visualisation, improving the graphic quality of images, enhancing displays, input systems, the **Internet of Things**¹ and artificial intelligence.*

*There are still many doubts about **Mixed Reality** technology, for many it is confused with Augmented Reality or considered as a more interactive variant, but unlike AR, MR does not superimpose images on a screen or lens, it recognises and understands the space where it is used and applied².*

*The basic difference lies in the **ability to project digital information or objects where the user is looking**.*

¹ L'Internet delle cose (IoT) descrive la rete di oggetti fisici - "cose" - che sono incorporati con sensori, software e altre tecnologie allo scopo di connettere e scambiare dati con altri dispositivi e sistemi su Internet. Il termine "Internet of Things" è stato coniato nel 1999 dall'informatico Kevin Ashton.

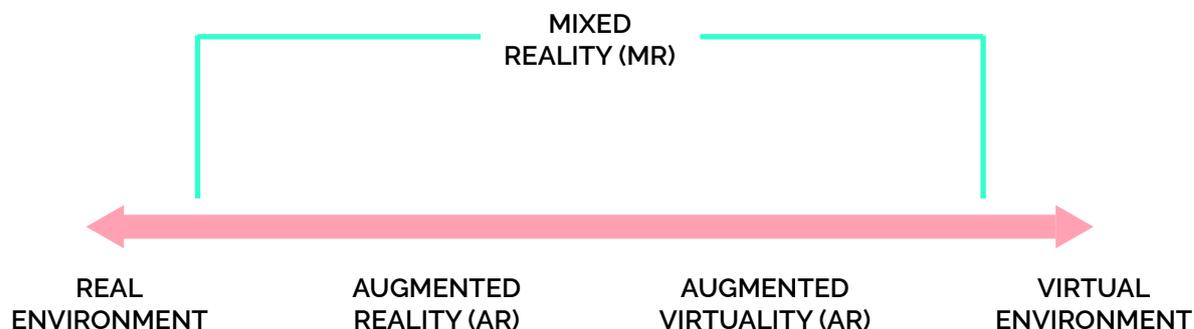
² Philippe Lewicky, How will mixed reality replace smartphones? Presentazione al VRLA. 31/08/2016

¹ The Internet of Things (IoT) describes the network of physical objects - 'things' - that are embedded with sensors, software and other technologies for the purpose of connecting and exchanging data with other devices and systems on the Internet. The term 'Internet of Things' was coined in 1999 by computer scientist Kevin Ashton.

² Philippe Lewicky, How will mixed reality replace smartphones? Presentation at VRLA. 31/08/2016

Non è ancora del tutto chiara la definizione da dare a questi termini e alle loro applicazioni e tantissime sono le interpretazioni date. Una delle più importanti fa riferimento al "**Reality-Virtuality continuum**"¹ teorizzato in contemporanea da Milgram e Kishino, che mostra come ci sia uno spettro di tecnologie che va dalla pura realtà reale alla pura realtà virtuale. Secondo tale teoria la Mixed Reality è qualunque tecnologia che unisce elementi reali con elementi virtuali.

*The definition of these terms and their applications is still not entirely clear, and many interpretations have been given. One of the most important refers to the "**Reality-Virtuality continuum**"¹ theorised at the same time by Milgram and Kishino, which shows that there is a spectrum of technologies ranging from pure real reality to pure virtual reality. According to this theory, Mixed Reality is any technology that combines real and virtual elements.*



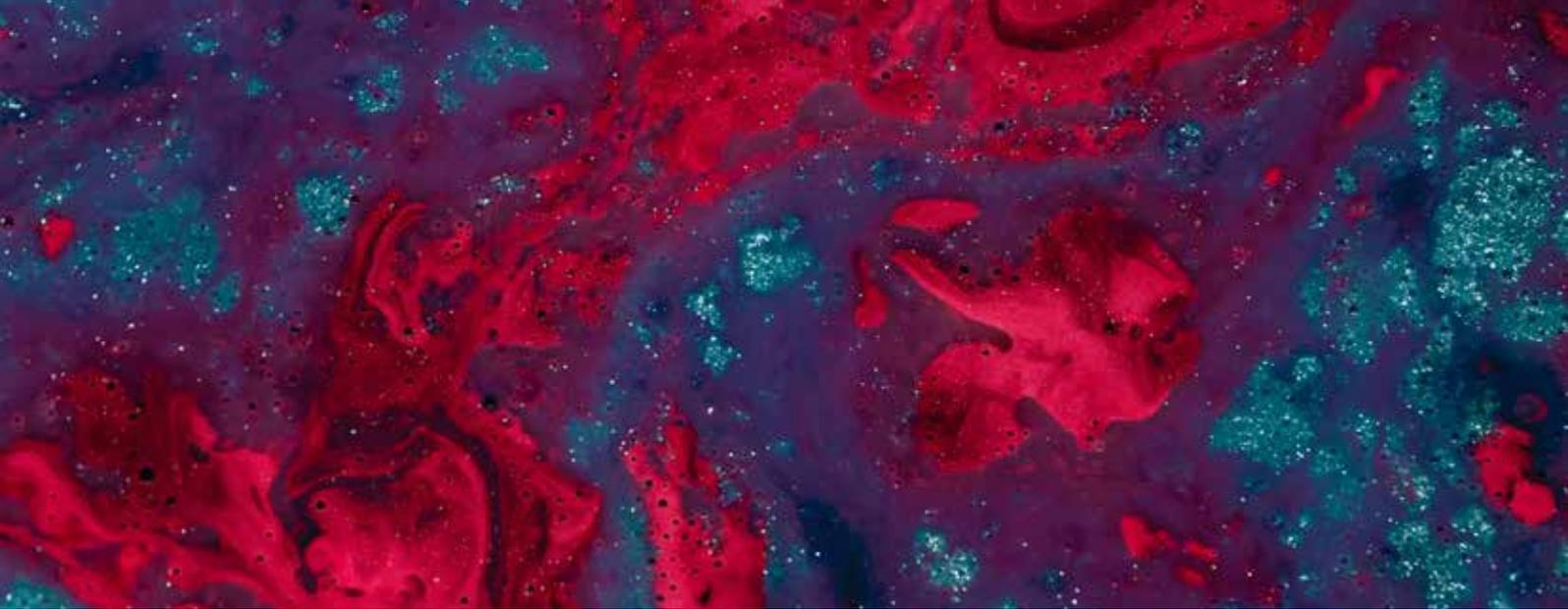
Graf 6 Una Tassonomia della visualizzazione di Realtà Mista
Graph 6 A Taxonomy of Mixed Reality Visual Display

Osservando il grafico, nella parte sinistra si trova la realtà fisica, mentre in quella destra l'ambiente virtuale.

Looking at the graph, on the left-hand side is physical reality and on the right-hand side is the virtual environment.

¹ Paul Milgram, Fumio Kishino, una tassonomia di Mixed Reality Visual Display, IEICE Transactions on Information Systems, Vol E77-D, N.12 Dicembre 1994.

¹ Paul Milgram, Fumio Kishino, a Taxonomy of Mixed Reality Visual Display, IEICE Transactions on Information Systems, Vol E77-D, N.12 December 1994.



Spostandosi da sinistra a destra, ci si colloca nella realtà aumentata, rappresentata tutte quelle esperienze che sovrappongono elementi virtuali sui flussi video del mondo fisico. Successivamente, continuando il percorso verso destra, si passa alla realtà virtuale indicata come l'insieme di esperienze parallele alla realtà e completamente virtuali e digitali. **Tutte le esperienze che si posizionano tra i due opposti vengono definite esperienze di realtà mista.**

Ancora oggi esiste un dibattito tra gli esperti del settore per dare una definizione giusta e completa al termine mixed reality, come visto precedentemente, riguardo al suo significato, ci si divide fra virtuality continuum e **realtà aumentata interattiva.**

*Moving from left to right, we move into augmented reality, represented by all those experiences that superimpose virtual elements on video streams of the physical world. Then, continuing the path to the right, we move on to virtual reality, indicated as the set of experiences parallel to reality and completely virtual and digital. **All experiences that are positioned between the two opposites are defined as mixed reality experiences.***

*Even today there is a debate among experts in the field to give a fair and complete definition to the term mixed reality, as seen above, regarding its meaning, there is a division between virtuality continuum and **interactive augmented reality.***

4.4

IoT: cos'è l'Internet delle Cose / *IoT: What is the Internet of Things?*

Parlando di tecnologia, digitalizzazione e connessione tra dispositivi, è necessario approfondire il concetto di **Internet delle cose**. Come già esplicitato nel paragrafo precedente, l'Internet of Things o IoT è una nozione che attualmente sta prendendo sempre più piede all'interno della **vita quotidiana** e di conseguenza in tantissimi campi di applicazione. Sono sempre di più i **dispositivi IoT**, così come sempre più variegata e innovativa sono le aree connesse a questo tipo di oggetti o di tecnologie.

*Talking about technology, digitisation and connection between devices, it is necessary to elaborate on the concept of the **Internet of Things**. As already explained in the previous section, the Internet of Things or IoT is a notion that is currently gaining more and more ground in **everyday life** and consequently in many fields of application. There are an increasing number of **IoT devices**, just as the areas connected to this type of object or technology are becoming increasingly varied and innovative.*

Ma cos'è nel dettaglio l'Internet delle Cose? Il primo a utilizzare e quindi coniare il termine IoT è stato, nel 1999, **Kevin Ashton**, un ricercatore del MIT, Massachusetts Institute of Technology, istituto all'interno del quale è stato trovato lo standard per la **tecnologia RFID** e per altre tipologie di sensori.

L'RFID, acronimo di "**radio frequency identification**" è una tecnologia a radiofrequenza capace di captare e memorizzare dati e informazioni sia su oggetti che su persone reali, tutto questo attraverso etichette elettroniche e dispositivi in grado di leggere le informazioni captate.

Il termine IoT è prevalentemente utilizzato nel mondo delle telecomunicazioni con l'obiettivo di categorizzare gli oggetti e i dispositivi in grado di collegarsi alla rete internet.

Il concetto di Internet delle Cose lo si ritrova negli attuali **dispositivi smart** che offrono l'opportunità di unire e mixare l'ambiente reale con il mondo virtuale.

*But what is the Internet of Things in detail? The first to use and therefore coin the term IoT was, in 1999, **Kevin Ashton**, a researcher at MIT, Massachusetts Institute of Technology, an institute within which the standard for **RFID technology** and other types of sensors was found.*

*RFID, which stands for '**radio frequency identification**', is a radio frequency technology capable of capturing and storing data and information on both objects and real people, through electronic tags and devices that can read the information captured.*

*The term IoT is mainly used in the world of telecommunications with the aim of categorising objects and devices that can connect to the internet. The concept of the Internet of Things can be found in today's **smart devices** that offer the opportunity to merge and mix the real environment with the virtual world.*

Nel concreto ci si riferisce ad un gruppo di tecnologie che garantisce la **connessione internet** a qualsiasi tipologia di dispositivo, l'obiettivo principale è quello di monitorare e trasferire informazioni e di riprodurre delle azioni e reazioni conseguenti.

L'evoluzione in tale campo ha permesso di arrivare allo sviluppo di dispositivi e tecnologie capaci di **rilevare informazioni**, di selezionare i dati in base a determinati criteri, trasmettere solo quelli necessari fino a **rispondere con precise azioni**.

L'internet delle cose è un concetto associato alle azioni quotidiane, a oggetti, dispositivi e tecnologie che inconsapevolmente vengono utilizzate o effettuate.

*In concrete terms, this refers to a group of technologies that provide an **internet connection** to any type of device, the main objective being to monitor and transfer information and to reproduce consequent actions and reactions.*

*The evolution in this field has led to the development of devices and technologies capable of **detecting information**, selecting data according to certain criteria, transmitting only the necessary data and **responding with precise actions**. The Internet of Things is a concept associated with everyday actions, objects, devices and technologies that are unknowingly used or carried out.*





Mentre i settori applicativi più diffusi dell' IoT sono legati ai concetti di **Smart Home o Smart City**, si stanno studiando numerose applicazioni dell'IoT in aree sempre più variegata come l'allevamento, la medicina, l'industria o l'automotive; attraverso l'uso di queste tecnologie si possono creare **esperienze avanzate** non solo in questi settori ma anche nell'ambito della event industry e, come si vedrà nei capitoli successivi, anche e soprattutto nel comparto musicale.

*While the most widespread application sectors of the IoT are related to the concepts of **Smart Home or Smart City**, numerous applications of the IoT are being studied in increasingly varied areas such as animal husbandry, medicine, industry or automotive; through the use of these technologies **advanced experiences** can be created not only in these sectors but also in the event industry and, as will be seen in the following chapters, also and especially in the music sector.*

L'utilizzo dell'IoT può facilitare l'offerta di eventi live o digitali migliorando e ottimizzando l'**esperienza autonoma e collettiva dell'utente**.

Attualmente i dispositivi indossabili hanno sbloccato tantissime possibilità per l'ambito considerato. Attraverso l'utilizzo di tali strumenti ci si potrà connettere e sincronizzare con la musica che si ascolta, con l'illuminazione di un ambiente o il movimento di altri utenti, immergendosi completamente nel contesto che si sta vivendo. L'Internet of Things sta continuando a prendere piede all'interno del comparto musicale e artistico. Come si espliciterà successivamente, si passerà dall'IoT al **IoMusT** o **Internet of Musical Things**.

*The use of IoT can facilitate the delivery of live or digital events by improving and optimising the **autonomous and collective user experience**.*

*Currently, wearable devices have unlocked so many possibilities for the field. Through the use of such tools one can connect and synchronise with the music one is listening to, the lighting of an environment or the movement of other users, completely immersing oneself in the context one is experiencing. The Internet of Things is continuing to gain momentum in the music and arts sectors. As will be explained later, we will move from IoT to **IoMusT** or **Internet of Musical Things**.*







5

Focus: il ruolo del “Phygital” nella music industry /

Focus: the role of ‘Phygital’ in the music industry

Gli strumenti analizzati nel capitolo precedente sono tutti strumenti finalizzati alla **digitalizzazione** di eventi che al momento sono distribuiti e fruibili in modalità live. In realtà la ricerca scientifica e tecnologica, al giorno d'oggi, consente di immaginare un evento che sia distribuito in modalità live ma che contenga contenuti somministrati in digitale o, ancora meglio, in realtà virtuale o aumentata. Questa modalità di **ibridazione** verrà approfondita nel paragrafo 5.2, ma possiamo già anticipare che il suo ruolo negli ultimi anni è stato sempre più rilevante tanto da fornire un nuovo campo d'applicazione: quello del **phygital**.

*The tools analysed in the previous chapter are all aimed at **digitising** events that are currently distributed and usable in live mode. In fact, scientific and technological research nowadays makes it possible to imagine an event that is distributed in live mode but contains contents administered in digital or, even better, in virtual or augmented reality. This mode of **hybridisation** will be examined in more detail in section 5.2, but we can already say that its role in recent years has become increasingly important, to the point of providing a new field of application: that of **phygital**.*

Il **phygital** sta diventando una delle parole chiave quando si parla di innovazione e viene definita come **"una costante e intensa interazione tra fisico e digitale"** fino alla creazione del nuovo neologismo "phygital" crasi linguistica tra "Physical" e "Digital".

La prima volta in cui il concetto di phygital è stato espresso risale all'ottobre 2014, anno in cui la catena statunitense Lowe's decise di inserire due addetti alla vendita robotici all'interno di un negozio al centro di San José. I robot chiamati **"OSHBOT"** avrebbero dimostrato come la robotica avrebbe potuto portare vantaggi sia ai clienti che ai dipendenti.

Un altro concetto alla base del phygital è il costante oscillare della vita tra due status di cui si sente parlare tantissimo nel XXI secolo: lo stato **online** e quello **offline**.

*Phygital is becoming one of the key words when it comes to innovation and is defined as **"a constant and intense interaction between physical and digital"**, leading to the creation of the new neologism "phygital", a linguistic crasis of "Physical" and "Digital".*

*The first time the concept of phygital was expressed was in October 2014, when the US chain Lowe's decided to place two robotic sales staff inside a shop in downtown San Jose. The robots called **'OSHBOT'** would demonstrate how robotics could benefit both customers and employees.*

*Another concept underlying phygital is the constant oscillation of life between two statuses that we hear so much about in the 21st century: the **online** and **offline** state.*



Tale alternanza è stata definita dal filosofo **Luciano Floridi** con la parola "**onlife**" (dal libro *The Onlife Manifesto* del suddetto scrittore e pubblicato nel 2014). Con questa parola infatti si intende proprio la particolare attività riferita al grado di **connessione** che persone, aziende e società al giorno d'oggi devono garantire per creare una sorta di contatto e connessione con il resto del mondo.

Questa modalità di organizzazione divisa tra fisico e digitale è stata attuata anche durante la **Milano Fashion Week**, la settimana della moda milanese nel settembre 2020, proposta nella sua versione phygital per assicurare l'evento nonostante le restrizioni dovute alla crisi sanitaria. Il programma ha previsto quindi 64 sfilate di cui 23 in presenza e 41 in digitale, e 61 presentazioni, di cui 24 in presenza e altre 37 in digitale. Per i talenti emergenti invece si è creata un'apposita virtual showroom al fine di esporre i modelli **3D** delle loro creazioni.

*This alternation has been defined by the philosopher **Luciano Floridi** with the word '**onlife**' (from his book *The Onlife Manifesto*, published in 2014). In fact, this word refers to the particular activity related to the degree of **connection** that people, companies and societies today must guarantee in order to create a sort of contact and connection with the rest of the world.*

*This mode of organisation divided between physical and digital was also implemented during **Milan Fashion Week** in September 2020, proposed in its phygital version to ensure the event despite the restrictions due to the health crisis. The programme therefore comprised 64 fashion shows, of which 23 in-person and 41 digital, and 61 presentations, of which 24 in-person and 37 digital. A special virtual showroom was created for emerging talents to display **3D** models of their creations.*



MILANO FASHION WEEK

22 - 28 September 2020
Women's and Men's collection
Spring/Summer 2021

MILANOFASHIONWEEK.CAMERAMODA.IT
[@CAMERAMODA #MFW](http://CAMERAMODA.IT)

Insomma, il mondo del phygital ha ormai preso piede in tantissimi campi d'applicazione, dalla gestione aziendale finanche al mondo degli eventi: sfilate di moda, presentazioni di libri, live cooking, sono tutte ibridate da una trasmissione digitale nonostante vengano anche organizzate in presenza. Il principale fattore che incentiva questa modalità di fruizione è proprio la possibilità di **partecipazione** da parte di più persone contemporaneamente che, se organizzati in maniera tradizionale, non si riuscirebbero a raggiungere. **Allargare l'esperienza** a più spettatori contemporaneamente, connessi da remoto, vuol dire anche più profitto, più esperienzialità da parte degli utenti stessi, più pubblicità e opportunità di far conoscere ed espandere un format, un brand o un artista.

Il focus di questo lavoro di tesi vuole proprio approfondire il lato artistico del mondo phygital, andando ad indagare quel che succede quando il phygital viene applicato all'organizzazione di un **evento musicale**.

*In short, the world of phygital has now taken root in many fields of application, from business management to the world of events: fashion shows, book presentations, live cooking, are all hybridised by a digital transmission even though they are also organised in presence. The main incentive for this type of use is the possibility of **participation** by several people at the same time, which, if organised in the traditional way, would not be possible to reach. **Broadening the experience** to more viewers at the same time, connected remotely, also means more profit, more experientiality on the part of the users themselves, more publicity and opportunities to raise awareness and expand a format, a brand or an artist.*

*The focus of this thesis is on the artistic side of the phygital world, investigating what happens when phygital is applied to the organisation of a **musical event**.*

Strumenti digitali che vadano ad **ibridare i concerti live** non sono estranei al mondo della musica: basti pensare ai maxischermi che consentono la visualizzazione del concerto anche da distanze enormi, o ancora il famoso "**The Living Dress**", il costume utilizzato da Lady Gaga nel 2010 durante il Monster Ball Tour, ispirato al designer Hussein Chalayan e realizzato da Vinilla Burnham per la Haus Of Gaga, che sembrava vivere di vita propria durante l'esibizione di "So Happy I Could Die" grazie all'utilizzo di **dispositivi IoT** all'interno del costume stesso.

Il mondo della musica come possiamo notare è già colmo di elementi tecnologici funzionanti per via digitale, elementi che vanno ad ibridare le modalità di fruizione dei concerti live per aumentarne l'impatto, le **emozioni** suscitate, le performance artistiche e più in generale l'intera esperienza offerta al pubblico.

*Digital tools that **hybridise live concerts** are not foreign to the world of music: just think of giant screens that allow the concert to be viewed even from enormous distances, or the famous "**The Living Dress**", the costume used by Lady Gaga in 2010 during the Monster Ball Tour, inspired by designer Hussein Chalayan and made by Vinilla Burnham for Haus Of Gaga, which seemed to live on its own during the performance of "So Happy I Could Die" thanks to the use of **IoT devices** inside the costume itself.*

*The world of music, as we can see, is already full of technological elements that work by digital means, elements that hybridise the way live concerts are enjoyed to increase their impact, the **emotions** aroused, the artistic performance and, more generally, the whole experience offered to the public.*



"The Living Dress", il costume utilizzato da Lady Gaga nel 2010 durante il Monster Ball Tour.

"The Living Dress", the costume used by Lady Gaga in 2010 during the Monster Ball Tour.

5.1

L'Internet of Musical Things (IoMusT) / *The Internet of Musical Things (IoMusT)*

L'intervento dell'**IoT** all'interno del panorama tecnologico ed esperienziale nel secondo millennio è ormai qualcosa di definibile all'ordine del giorno. Sono numerosi gli interventi e gli utilizzi che si applicano tramite sistemi di **intelligenza artificiale**, robotica e **smart technology**, basti pensare ai vari dispositivi smart per l'ascolto di musica o per la gestione dei dispositivi elettronici (dispositivi quali Alexa di Amazon, Google Chromecast di Google, o ancora televisori smart dotati di navigazione internet e comandi vocali, lampadine a basso consumo che in connessione con ulteriori dispositivi smart possono essere controllate da remoto).

*The intervention of the **IoT** within the technological and experiential landscape in the second millennium is now something that can be defined as the order of the day. There are numerous interventions and uses that are applied through **artificial intelligence** systems, robotics and **smart technology**, such as the various smart devices for listening to music or for managing electronic devices (devices such as Amazon's Alexa, Google's Chromecast, or even smart televisions equipped with internet navigation and voice commands, low energy light bulbs that can be controlled remotely in connection with other smart devices).*

Uno dei settori più rilevanti in cui l'IoT è stato utilizzato è soprattutto il settore del **manufacturing**. All'interno di filiere di produzione alimentare, automotive ma anche imballaggi, sartoria, distribuzione e altri ancora, la robotica domina negli impianti produttivi, al fine di ottimizzare le risorse umane, economiche e i tempi di produzione.

L'**automazione** permette anche a tecnici ed operatori di intervenire tempestivamente al sorgere di un problema all'interno della catena di produzione, agevolando e dimezzando così i tempi di manutenzione e ripresa della produzione. Insomma, il futuro della produzione industriale è sicuramente **phygital**, nel senso più materiale che possa esserci: sebbene le risorse umane siano insostituibili e la manodopera si renda necessaria, l'utilizzo delle tecnologie relative all'Internet of Things può facilitare l'intervento umano nelle fasi produttive, in un armonioso e collaborativo **rapporto uomo-macchina-intelligenza artificiale**.

*One of the most relevant sectors in which the IoT has been used is the **manufacturing** sector. Within the food and automotive production chains, but also packaging, tailoring, distribution and others, robotics dominate production facilities in order to optimise human and economic resources and production times.*

***Automation** also allows technicians and operators to intervene promptly when a problem arises in the production chain, thereby facilitating and halving maintenance and production resumption times. In short, the future of industrial production is definitely **phygital**, in the most material sense of the word: although human resources are irreplaceable and labour is necessary, the use of Internet of Things technologies can facilitate human intervention in production phases, in a harmonious and collaborative **relationship between man-machine-artificial intelligence**.*

Come si può notare il mondo dell'IoT è al giorno d'oggi ben definito e radicato in molte sfaccettature della quotidianità lavorativa e non. Quello di cui vogliamo parlare e approfondire in questo paragrafo è senz'ombra di dubbio un **nuovo campo d'applicazione dell'IoT**, emergente e quasi del tutto vergine. In linea con le tematiche di questo progetto di ricerca si parla senz'ombra di dubbio del settore dell'event industry, in particolare per quanto concerne il **settore musicale**. L'introduzione delle tecnologie IoT all'interno di performance artistiche audiovisive è all'ordine del giorno dei dibattiti internazionali, al fine di garantire maggiore esperienzialità e **partecipazione** da parte di qualunque classe sociale proveniente da qualsiasi parte del globo.

*As you can see, the world of the IoT is nowadays well defined and embedded in many facets of everyday life, at work and elsewhere. What we want to talk about and explore in this paragraph is undoubtedly a **new**, emerging and almost completely virgin **field of application of the IoT**. In line with the themes of this research project, we are undoubtedly talking about the event industry, in particular the **music sector**. The introduction of IoT technologies within audiovisual artistic performances is on the agenda of international debates, in order to ensure greater experientiality and **participation** by any social class from any part of the globe.*



L'Internet of Musical Things

(più comunemente noto come **IoMusT**) si delinea quindi come campo d'applicazione emergente in grado di esplodere le tecnologie musicali utilizzate fino ad oggi ed è stato delineato nelle sue più profonde caratteristiche dal professore Luca Turchet nell'apposito articolo denominato "Touching the audience: musical haptic wearables for augmented and participatory live music performances".

In questo articolo si vanno a definire i principi e gli strumenti su cui si basa il mondo dell'IoMusT, dall'utilizzo di **dispositivi aptici indossabili** in grado di amplificare e regalare delle **esperienze** più vivide e **realistiche** sia a spettatori che ad artisti, fino alla completa messa in onda in realtà virtuale di eventi fruibili sia live che su piattaforme da remoto.

L'importanza delle performance live è dovuta all'insorgere, a partire dagli anni 2000, della pirateria musicale che consente di ottenere pezzi musicali illecitamente, senza acquistare la singola canzone o l'intero album.

The Internet of Musical

Things (more commonly known as **IoMusT**) is therefore outlined as an emerging field of application capable of exploding the musical technologies used to date and has been outlined in its deepest features by Professor Luca Turchet in the article entitled "Touching the audience: musical haptic wearables for augmented and participatory live music performances".

*This article defines the principles and tools on which the world of IoMusT is based, from the use of **wearable haptic devices** capable of amplifying and giving more vivid and **realistic experiences** to both spectators and artists, to the complete broadcasting in virtual reality of events usable both live and on remote platforms.*

The importance of live performances is due to the emergence, since the 2000s, of music piracy, which makes it possible to obtain pieces of music illegally, without buying the individual song or the whole album.

Questo comportamento ha intaccato non poco il mercato musicale tanto da far aumentare il prezzo medio dei biglietti dei primi 100 tour nordamericani del 55% dal 2009 al 2019, entrando a far parte di una delle componenti più importanti degli incassi di un artista. Il crescere dell'attenzione al dettaglio nei confronti dei **live** ha permesso non solo una crescita dell'offerta degli stessi, ma anche della domanda. E chiaramente, all'aumentare della domanda si è cercato e tuttora si cerca di creare un'alternativa valida e originale per invogliare il pubblico a comprare un biglietto che, nella sua versione più costosa, arriva a costare anche centinaia di euro.

Se poi proviamo ad analizzare quello che è accaduto alla **Event Industry** durante l'attuale **panorama pandemico** dovuto al Coronavirus (in atto su tutto il globo da inizio 2020) possiamo notare come sono stati i musicisti stessi a cercare altri modi con cui **connettersi** ai propri spettatori, azzerando i rischi relativi alla possibile diffusione del virus durante le esibizioni tradizionali.

*This has had a significant impact on the music market, with the average ticket price for the top 100 North American tours increasing by 55% from 2009 to 2019, becoming one of the most important components of an artist's revenue. The increased attention to detail in **live shows** has allowed not only the supply of live shows to grow, but also the demand for them. Clearly, as demand has increased, efforts have been made, and continue to be made, to create a valid and original alternative to entice the public to buy a ticket which, in its most expensive version, can cost hundreds of euros. If we then try to analyse what happened to the **Event Industry** during the current **pandemic scenario** due to the Coronavirus (which has been taking place all over the world since the beginning of 2020), we can see that the musicians themselves have been looking for other ways **to connect** with their audience, thus eliminating the risks related to the possible spread of the virus during traditional performances.*



Ed è qui che interviene l'**IoMusT**, ovvero la **compartecipazione tra realtà e digitale** all'interno di un evento musicale o addirittura la totale digitalizzazione dell'intero prodotto performativo.

Per definire completamente il mondo dell'IoMusT si dovrà concettualizzare il modello attraverso **due importanti indicatori** che definiscono le performance artistiche all'interno dell'universo dell'Internet delle Cose Musicali, ovvero:

- **l'interazione tra pubblico e musicista;**
- **l'utilizzo della tecnologia.**

*And this is where the **IoMusT** comes in, i.e. the **co-participation of reality and digital** within a musical event, or even the total digitisation of the entire performance product.*

*In order to fully define the world of the IoMusT one has to conceptualise the model through **two important indicators** that define artistic performances within the universe of the Internet of Musical Things, namely:*

- **the interaction between audience and musician;**
- **the use of technology.**

Interazione tra pubblico e musicista

Quello che importa ai numerosi fan che scelgono di acquistare un biglietto per assistere al live del proprio cantante preferito è sicuramente la possibilità di ascoltare live le proprie canzoni preferite, ma non si limita a questo. Perché dover investire denaro, tempo ed energie per recarsi in un palazzetto, o in un teatro per ascoltare le più grandi hit di Bruno Mars quando basta mettere in play una sua qualunque playlist su Spotify stando comodamente nel proprio letto?

La risposta a questa domanda è particolarmente ovvia: l'**esperienza**.

Alla base di tutti gli artisti musicali del panorama internazionale e non vi è un solido fandom che sostiene e appoggia l'artista e si riconosce nei valori che l'artista stesso propone negli elaborati della sua carriera.

Uno dei motivi principali per i quali un utente sceglie di acquistare il proprio biglietto per un concerto live infatti è quello di avere la possibilità di **condividere l'esperienza** con un altro gruppo di persone che

Interaction between audience and musician

What matters to the many fans who choose to buy a ticket to see their favourite singer live is certainly the chance to hear their favourite songs live, but it doesn't stop there. Why invest the money, time and energy to travel to an arena or theatre to hear Bruno Mars' greatest hits when you can just play any of his Spotify playlists from the comfort of your own bed?

The answer to this question is particularly obvious:

experience.

Underpinning all music artists on the international scene and beyond is a strong fandom that supports and endorses the artist and recognises the values that the artist has put forward throughout his or her career.

*In fact, one of the main reasons why a user chooses to buy a ticket for a live concert is to have the opportunity **to share the experience** with another group of people that*

ritiene a sé simili per gusti musicali, idee, concetti. Questo parametro di scelta è stato definito da **Couldry** nel 2020 come **"liveness"**, concetto che racchiude in sé la capacità di **trasmissione simultanea** e **disponibilità immediata dei contenuti** tipica di un evento live.

Nella decisione di partecipare ad un evento live risiedono però non pochi svantaggi che, nel 2001, Earl ha categorizzato come **svantaggi** dovuti a **tre tipi di costi** che l'utente deve sostenere per poter partecipare ad un concerto. Tali costi sono i **costi economici**, i **costi sensoriali** e i **costi legati al tempo**.

Banalmente i **costi economici** riguardano sia l'acquisto di un biglietto, ma anche i costi relativi alla mobilità per raggiungere la location dell'evento da casa e viceversa, i costi per l'approvvigionamento di cibi e bevande, i costi per l'utilizzo di servizi.

*he considers similar to him in terms of musical tastes, ideas and concepts. This parameter of choice was defined by **Couldry** in 2020 as **'liveness'**, a concept that encompasses the capacity for **simultaneous transmission** and **immediate availability of content** typical of a live event.*

*In the decision to attend a live event there are a number of disadvantages which, in 2001, Earl categorised as **disadvantages** due to **three types of costs** that the user has to bear in order to attend a concert. These costs are **economic costs**, **sensory costs** and **time costs**.*

*Trivially, the **economic costs** concern the purchase of a ticket, but also the costs related to the mobility to reach the event location from home and vice versa, the costs for the supply of food and drinks, the costs for the use of services.*



Sono invece definiti **costi sensoriali** tutti quei costi legati alle **difficoltà di vivere un'esperienza completa** e ottimizzata, dovuti ad esempio ad una cattiva acustica, ad una scarsa visuale, al fastidio provocato dal fumo di un secondo spettatore che accende una sigaretta vicino a noi, e così via.

Per quanto riguarda i **costi legati al tempo**, si intende invece il dispendio di tempo legato al pre e post concerto.

Poiché questi costi influenzano i fan nella partecipazione ad un concerto, sarebbe lecito pensare che tramite l'**ibridazione** degli eventi live attraverso proprio l'applicazione delle tecnologie relative al mondo dell'**IoMust**, si potrebbe fornire un'alternativa a chi non è nella condizione di sostenere anche solo uno dei costi precedentemente elencati. L'abbattimento di questo "prezzario" sarebbe quindi una facoltà dell'utente, che potrebbe scegliere di partecipare consapevolmente all'evento in modalità live o scegliere la modalità in realtà virtuale.

*On the other hand, **sensory costs** are defined as all those costs linked to the **difficulties of living a complete** and optimised **experience**, due for example to bad acoustics, poor visuals, the annoyance caused by the smoke of a second spectator lighting a cigarette near us, and so on.*

*As far as **time costs** are concerned, this refers to the time spent before and after the concert.*

*Since these costs influence fans in their participation in a concert, it would be reasonable to think that through the **hybridisation** of live events by means of the application of **IoMust** technologies, an alternative could be provided to those who are not in a position to bear even one of the costs listed above. The lowering of this "price-tag" would then be an option for the user, who could consciously choose to participate in the event in live mode or choose the virtual reality mode.*

Utilizzo della tecnologia

Una domanda al centro dell'odierno dibattito a cui si tenta di dare risposta risiede proprio nella ricerca delle possibilità che potrebbero consentire l'ibridazione da parte dell'IoMusT di un evento live. Con quali **tecnologie** è possibile ottenere un'esperienza condivisibile anche con chi non si trova nell'arena, stadio, palazzetto in cui il concerto avviene?

Uno strumento che è stato utilizzato da tantissimi artisti nel periodo di quarantena forzata (come vedremo nel capitolo relativo ai casi studio ricercati) è quello dell'accesso tramite ad una **connessione internet** ai vari social media, che permettevano la messa in diretta di video e riprese in cui i vari artisti si esibivano sulle note delle loro più popolari canzoni e con la possibilità di interagire con i propri fan tramite le **chat** predisposte per l'interlocuzione tra le due parti. La quasi totalità di questi eventi è stata fruibile gratuitamente collegandosi sui **profili social** degli artisti e per mezzo di un semplice dispositivo cellulare o di un personal computer.

Technology use

*One of the questions at the heart of the current debate, to which we are trying to give an answer, lies in the search for possibilities that could allow the hybridisation of a live event by the IoMusT. With which **technologies** is it possible to obtain an experience that can be shared with those who are not in the arena, stadium, or hall where the concert takes place?*

*A tool that was used by many artists during the period of forced quarantine (as we will see in the chapter on the case studies researched) is that of access through an **internet connection** to the various **social media**, which allowed the live broadcasting of videos and footage in which the various artists performed to the notes of their most popular songs, and with the possibility of interacting with their fans through the **chats** set up for the interlocution between the two parties. Almost all of these events could be enjoyed free of charge by connecting to the artists' **social profiles** and using a simple mobile device or personal computer.*

Il motivo per cui i musicisti hanno messo in atto degli eventi di questo tipo risiede nella **necessità di ritrovarsi**, di "connettersi" dopo che il virus ha reso socialmente e sanitariamente insicuro esibirsi in ambienti tradizionali dal vivo.

La National Public Radio (NPR), tra gli altri, ha messo a disposizione sui propri siti delle liste guida al fine di aiutare gli amanti della musica a rintracciare tutti questi concerti virtuali dal vivo e in streaming.

Come però riporta Billboard, l'escamotage dei concerti sui social utilizzato per connettersi con i fan e per raccogliere fondi indirizzati verso associazioni di beneficenza sono stati già adottati in passato per artisti emergenti e meno conosciuti. Alla **pandemia** si deve quindi il fatto che ha **velocizzato il processo di trasporto degli eventi live sui social** al fine di adeguarsi alla situazione precaria che ha colpito il settore musicale degli eventi.

*The reason musicians put on such events is the **need to find each other**, to 'connect' after the virus has made it socially and healthwise unsafe to perform in traditional live settings.*

National Public Radio (NPR), among others, has made guide lists available on its sites to help music lovers track down all these virtual live and streaming concerts.

*However, as Billboard reports, the social concert ploy to connect with fans and raise money for charities has been used before for emerging and lesser-known artists. **Pandemic** has therefore **speeded up the process of transporting live events onto social** in order to adapt to the precarious situation that has affected the music events industry.*



Come si vedrà successivamente, all'interno del panorama di sviluppo di questa nuova tecnologia definita **IoMusT**, sono stati utilizzati anche gli strumenti della **realtà virtuale** ed aumentata descritte da Gandolfi come "**due facce della stessa medaglia**" poiché perseguono lo stesso obiettivo di estendere l'**esperienza sensoriale** facendo da mediatori tra realtà e digitalizzazione, tramite l'utilizzo della tecnologia. Questo modello di "**alterazione della realtà**" può facilmente essere applicato anche alle performance musicali dal vivo, divenendo quindi un'ottima opportunità per un settore che, dopo un periodo di completo stallo, avrà la necessità di alzarsi e rimettersi in carreggiata.

Se si pensa alla realtà aumentata e a quella virtuale, gli sviluppi di queste tecnologie e le loro applicazioni a diversi campi permettono una serie di relazioni interdisciplinari.

*As will be seen later, within the development panorama of this new technology defined **IoMusT**, the tools of **virtual** and **augmented reality** described by Gandolfi as "**two sides of the same coin**" have also been used, since they pursue the same objective of extending the **sensorial experience** by mediating between reality and digitalisation, through the use of technology. This model of '**reality alteration**' can easily be applied to live music performances, thus becoming an excellent opportunity for a sector that, after a period of complete standstill, will need to get up and get back on track.*

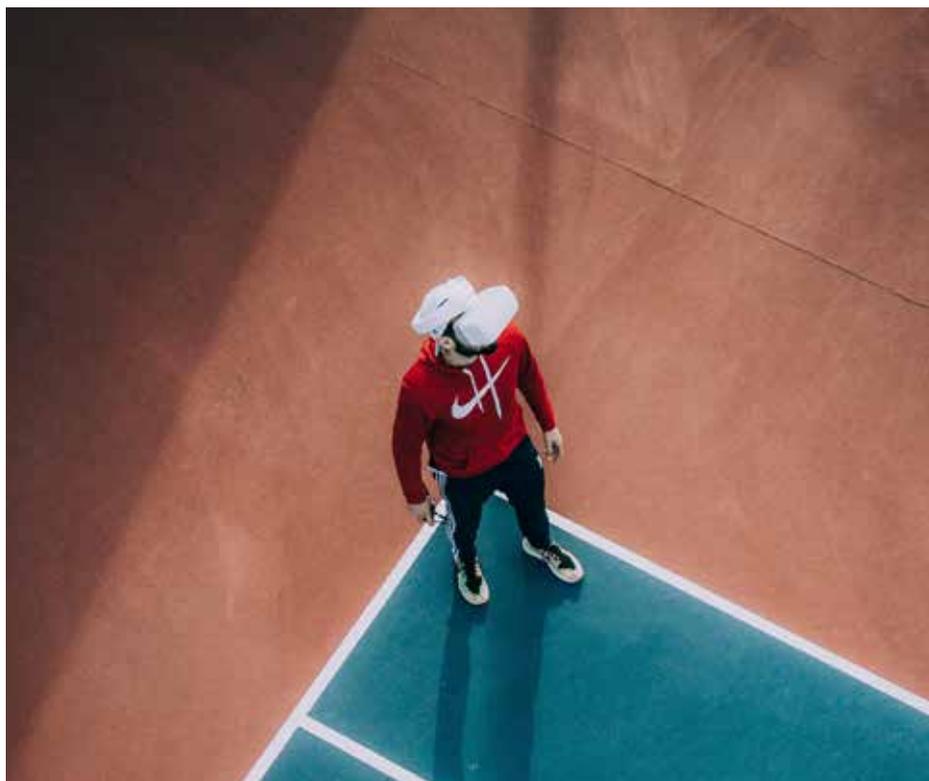
If we think about augmented and virtual reality, the developments of these technologies and their applications to different fields allow for a number of interdisciplinary relationships.

Ed infatti è l'esempio di Elvezio che nel 2018 ha presentato insieme al suo team e per conto della Columbia University, delle **interfacce ibride** che supportano l'esplorazione immersiva di **contenuti musicali in VR e AR**.

Utilizzando queste piattaforme gli utenti sono stati quindi in grado di adoperare un visore per la realtà virtuale e/o aumentata, e un display multi-touch per navigare virtualmente in uno spazio di generi, artisti, album e canzoni grazie anche alla fruizione di **immagini tridimensionali** immersi nel contesto in cui decidono di utilizzare i dispositivi.

*And indeed, this is the example of Elvezio, who in 2018, together with his team and on behalf of Columbia University, presented **hybrid interfaces** that support the immersive exploration of **music content in VR and AR**.*

*Using these platforms, users were then able to use a visor for virtual and/or augmented reality, and a multi-touch display to virtually navigate through a space of genres, artists, albums and songs thanks to the fruition of **three-dimensional images** immersed in the context in which they decide to use the devices.*

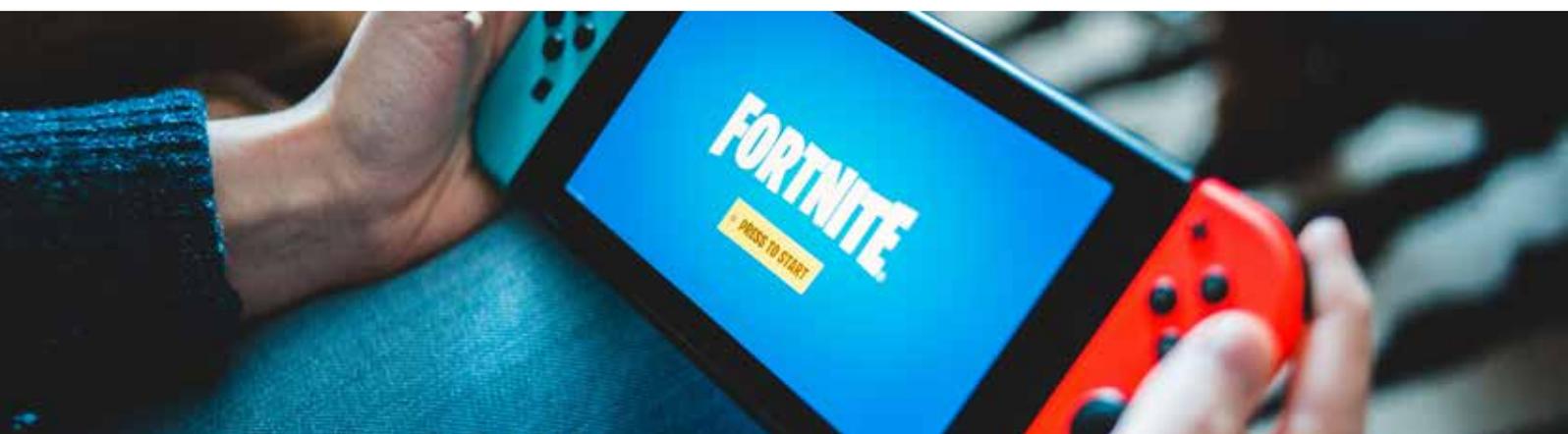


Sebbene questo esempio fornisca delle potenziali nuove frontiere per l'applicazione di questi strumenti tecnologici di **esperienze immersive** anche e soprattutto in campo musicale, gli studi condotti finora non sono sufficienti per delineare i possibili scenari scientifici all'interno di quel campo.

Uno dei dibattiti più accesi al giorno d'oggi è quello riguardante l'effettiva possibilità di riprodurre un'esperienza immersiva che ricrei veramente le **dinamiche di socializzazione**, performative e interattive dei partecipanti ad un evento. Di fatto le sperimentazioni continuano in tantissimi campi. Ne sono un esempio tutte le realtà virtuali ottenute nei **videogiochi**, comprese - come vedremo successivamente - le esibizioni live all'interno delle piattaforme di gioco come **Fortnite**.

*Although this example provides potential new frontiers for the application of these technological tools for **immersive experiences** also and especially in the field of music, the studies conducted so far are not sufficient to outline the possible scientific scenarios within that field.*

*One of the most heated debates today is the question of whether it is really possible to reproduce an immersive experience that truly recreates the **social**, performative and interactive **dynamics** of the participants in an event. In fact, experiments continue in many fields. An example of this is all the virtual realities obtained in **video games**, including - as we shall see later - live performances within gaming platforms such as **Fortnite**.*





Un esempio è l'evento tenuto da **Marshmello** proprio su questa piattaforma: si è avvicinato il più possibile ad un'esperienza di tipo **VR** senza in realtà esserlo. La partecipazione non richiedeva l'utilizzo di cuffie e si poteva ballare durante le sue canzoni facendo muovere il proprio **avatar** tramite i controlli da mouse e tastiera, senza quindi l'effettivo movimento del giocatore. Nonostante le limitazioni che con l'utilizzo della virtual reality si sarebbero potute evitare, l'evento è stato uno dei primi tentativi di riproduzione dell'**esperienza comunitaria** e di intrattenimento che possono viverci all'interno di un concerto tradizionale.

*An example is the event held by **Marshmello** on this very platform: it came as close as possible to a **VR** experience without actually being one. Participation did not require the use of headphones and you could dance to his songs by having your **avatar** move via mouse and keyboard controls, without the actual movement of the player. Despite the limitations that could have been avoided by the use of virtual reality, the event was one of the first attempts to reproduce the **community** and entertainment **experience** that can be had at a traditional concert.*

Un altro esempio di realtà aumentata è consentito tramite l'utilizzo di **ologrammi**, espediente che ad oggi viene utilizzato moltissimo in campo musicale. Famosissima è l'apparizione di **Tupac al Coachella 2021** che si è esibito sui suoi brani per mezzo di ologrammi quindici anni dopo la sua morte. La performance ha avuto un impatto significativo anche sulla vendita dei suoi dischi permettendo a Tupac di tornare in cima alla Billboard Top 200 per la prima volta dopo dieci anni. Uno dei problemi riscontrati con gli ologrammi riguarda l'opinione di alcuni fan che hanno visto in questa soluzione una trovata di cattivo gusto per far profitto, definendo il live attuato tramite l'utilizzo di questa tecnologia non classificabile come "vera" esperienza dal vivo.

Lo **streaming** tramite internet per quanto concerne i concerti digitali resta dunque il mezzo più immediato per stabilire il **rapporto fan-artista** in un contesto da remoto.

*Another example of augmented reality is through the use of **holograms**, a device that is now used extensively in the field of music. Most famous is **Tupac's appearance at Coachella 2021**, where he performed his tracks using holograms fifteen years after his death. The performance also had a significant impact on his record sales, allowing Tupac to return to the top of the Billboard Top 200 for the first time in ten years. One of the problems encountered with holograms was the opinion of some fans who saw it as a tasteless profit-making gimmick, calling the live performance using this technology unclassifiable as a 'real' live experience.*

Streaming via the internet for digital concerts therefore remains the most immediate means of establishing the **fan-artist relationship** in a remote context.

Questi concerti in realtà possono essere sia dal vivo che preregistrati sebbene i primi, rispetto ai secondi, siano in grado di offrire un'esperienza immediata e una più alta partecipazione da parte di chi li fruisce.

These concerts can in fact be both live and pre-recorded, although the former can offer an immediate experience and a higher level of participation from the audience than the latter.

L'uso di Internet e dei social media ha permesso ai fan di godersi i concerti in una modalità mai sperimentata e in un periodo in cui non si potevano organizzare ritrovi dal vivo, di twittare e **condividere simultaneamente le proprie opinioni** e di accedere alle informazioni relative ai concerti digitali attivi al momento.

*The **use of the Internet and social media** has allowed fans to enjoy concerts in a way they never could before and at a time when live gatherings could not be organised, to **simultaneously tweet and share their opinions**, and to access information about currently active digital concerts.*

5.2

IoMusT: limiti e ricerca futura / *IoMusT: boundaries and future research*

Parlando di IoT e più in particolare di **IoMusT**, il problema non si riscontra riguardo le "cose" ma piuttosto nelle "**connessioni tra persone, processi, dati e cose**", che è al centro dell'**Internet of Everything** e crea il 'valore' per il consumatore. Come abbiamo dimostrato l'IoMusT ha fornito molte opportunità per gli artisti musicali e tutti i lavoratori del comparto degli eventi: i musicisti infatti possono trarre vantaggio da Internet e dagli strumenti offerti da molte aziende per allentare la loro dipendenza dalle vendite delle singole canzoni, puntando sull'organizzazione di eventi live e in digitale in grado di **ampliare il pubblico** a cui ci si rivolge.

*Talking about IoT and more specifically **IoMusT**, the problem is not in the 'things' but rather in the '**connections between people, processes, data and things**', which is at the heart of the **Internet of Everything** and creates the 'value' for the consumer. As we have shown, the IoMusT has provided many opportunities for music artists and all workers in the events industry: musicians can take advantage of the Internet and the tools offered by many companies to loosen their dependence on the sales of individual songs, by focusing on organising live and digital events that can **expand target audience**.*

Il successo dell'IoMusT dipende anche dal cambio di **paradigma tecnologico** che attualmente si trova in uno stato embrionale. Secondo Turchet "l'interoperabilità attraverso standard, protocolli e interfacce guiderà il successo di questa nuova potenziale industria".

In genere, gli spettacoli di musica dal vivo forniscono un'**esperienza positiva di "comunità" condivisa** per i fan. L'uso di tali tecnologie immersive per migliorare l'esperienza per il partecipante, fornire ulteriori opportunità di guadagno e fornire ulteriore esposizione agli artisti sembra una progressione lineare e logica; tuttavia, un'ulteriore esplorazione dovrebbe essere fatta per capire a fondo l'elemento di **interazione umana** e il potenziale ecosistema creato da questa nuova tecnologia d'adozione proprio in fede alla creazione di **"comunità"** che era consentita dalla fruizione di un evento tradizionale.

*The success of the IoMusT also depends on the **technological paradigm shift** that is currently in an embryonic state. According to Turchet, 'interoperability across standards, protocols and interfaces will drive the success of this potential new industry'.*

*Typically, live music performances provide a **positive shared 'community' experience** for fans. The use of such immersive technologies to enhance the experience for the attendee, provide additional revenue opportunities, and provide further exposure to the artists seems like a linear and logical progression; however, further exploration should be done to fully understand the element of **human interaction** and potential ecosystem created by this new adoption technology as opposed to the creation of **'community'** that was enabled by the enjoyment of a traditional event.*

Questa nuova tecnologia però nasconde alcune insidie che sarebbe bene esplorare prima di adottarla: i pericoli della digitalizzazione non sono solo in termini di **privacy** (argomento particolarmente sensibile quando si tratta di realtà virtuale e internet), ma anche in termini di ciò che ci aspettiamo dalle relazioni.

Forse la tecnologia aggiuntiva potrebbe **migliorare la performance dal vivo**, ma in realtà, potrebbe anche **interferire con la vicinanza**, non eguagliando del tutto il potere di un'esperienza condivisa dal vivo.

*However, this new technology hides some pitfalls that should be explored before adopting it: the dangers of digitisation are not only in terms of **privacy** (a particularly sensitive topic when it comes to virtual reality and the internet), but also in terms of what we expect from relationships.*

*Perhaps additional technology could **enhance live performance**, but in reality, it could also **interfere with closeness**, not quite equalling the power of a shared live experience.*



6

Analisi di eventi musicali organizzati e distribuiti nell'era del Covid-19 /

Analysis of organised and distributed music events in the Covid-19 era

Dopo aver analizzato la connessione tra l'andamento del virus Covid-19, i relativi provvedimenti presi per contenere il contagio e le ripercussioni sul settore della cultura e dello spettacolo, si considera nello specifico l'ambito dei **concerti musicali**.

Parallelamente alle conseguenze economiche e sociali evidenziate nei primi capitoli, intenso è stato il **ricorso al digitale**, alle piattaforme online, ai social network; gli artisti stessi hanno cercato di condividere la propria musica attraverso **dirette** o collaborazioni in remoto.

*After analysing the connection between the development of the Covid-19 virus, the related measures taken to contain the infection and the repercussions on the culture and entertainment sector, we look specifically at the field of **music concerts**.*

*In addition to the economic and social consequences highlighted in the first chapters, there has been an intense **use of digital media**, online platforms, and social networks; artists themselves have tried to share their music through **live broadcasts** or remote collaborations.*

Con il tempo l'utilizzo del digitale ha guadagnato più terreno, attraverso canali come **YouTube**, **Twitch**, **Instagram** ma anche piattaforme streaming e **gaming**, molti artisti hanno cercato di reinventarsi, trasformando i loro tour o esibizioni in programma in veri e propri concerti virtuali, alcuni più interattivi altri meno.

*Over time, the use of digital has gained more ground, through channels such as **YouTube**, **Twitch**, **Instagram** but also streaming and **gaming** platforms, many artists have tried to reinvent themselves, turning their tours or scheduled performances into real virtual concerts, some more interactive others less so.*



Attualmente, dopo mesi di chiusure e limitazioni, di eventi sospesi, annullati o rinviati, si assiste ad una riapertura, seppur non totale, basata su delle nuove linee guida e regole per far sì che i concerti possano nuovamente tornare a svolgersi in presenza, per tale motivo sono stati presi in considerazione, oltre agli **eventi** diffusi e distribuiti **online**, anche quelli **live in presenza** effettuati durante i periodi intermittenti di riapertura.

*Currently, after months of closures and restrictions, of suspended, cancelled or postponed events, we are witnessing a reopening, even if not total, based on new guidelines and rules to ensure that concerts can once again be held in presence, which is why, in addition to the **events** broadcast and distributed **online**, also those **live in presence** carried out during the intermittent periods of reopening have been taken into consideration.*

Il numero di eventi live è minore rispetto a quelli fruibili digitalmente proprio perché questi spettacoli sono stati continuamente sottoposti a vincoli e misure restrittive che ne hanno messo in discussione la capienza, la gestione, la partecipazione e il rischio di contagio.

A questo punto è necessario sviluppare un quadro generale dello **stato dell'arte** per comprendere al meglio i cambiamenti avvenuti, i **nuovi comportamenti** da assumere, gli stratagemmi attuati durante la chiusura e per definire in modo più chiaro quali potrebbero essere i **nuovi scenari possibili** e le nuove soluzioni atte a ottimizzare e rilanciare l'organizzazione e la partecipazione agli eventi musicali.

***The number of live events is smaller** than those that can be enjoyed digitally precisely because these shows have been continually subjected to constraints and restrictive measures that have challenged their capacity, management, attendance and risk of contagion.*

*At this point it is necessary to develop an overview of the **state of the art** in order to better understand the changes that took place, the **new behaviours** to be assumed, the stratagems implemented during the closure and to define more clearly what could be the **new possible scenarios** and new solutions to optimise and relaunch the organisation and participation in music events.*

6.1

Casi studio: eventi musicali live durante la pandemia / *Case studies: live music events during the pandemic*

Per la fase di ricerca è stato preso in considerazione l'arco temporale relativo all'anno **2020** e all'anno **2021**, è stato mappato il maggior numero di **eventi live**, organizzati durante le **fasi intermittenti di riapertura**, con l'obiettivo di comprenderne le caratteristiche, le problematiche, le modalità di partecipazione ed esperienza. Si parte quindi da un'analisi dei principali **casi studio** relativi agli eventi **live** svolti fra il 2020 e il 2021 in ottemperanza con le misure di prevenzione e di distanziamento sociale per contrastare la diffusione del Coronavirus e il progredire della pandemia.

*For the research phase, the time frame of **2020** and **2021** was considered, and the largest number of **live events**, organised during the **intermittent phases of reopening**, were mapped with the aim of understanding their characteristics, problems, participation modes and experience. We then start with an analysis of the main **case studies of live events** held between 2020 and 2021 in compliance with prevention and social distancing measures to counter the spread of the Coronavirus and the progression of the pandemic.*



Concertino dal Balconcino /

**LOCATION, DATA:**

2011 - in corso - Torino, via Mercanti 3

TIPOLOGIA EVENTO:

Concerto live, rassegna in cui partecipano più artisti.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Live, in presenza.

OBIETTIVO:

Creare una realtà indipendente sul territorio torinese in cui artisti del panorama alternativo/di nicchia possono esibirsi e farsi conoscere al pubblico, talvolta argomentando di tematiche sociali ed inclusive.

LOCATION, DATE:

2011 - ongoing - Turin, via Mercanti 3

EVENT TYPE:

Live concert, multi-artist event.

PARTICIPATION METHOD:

Live, in presence.

AIM:

To create an independent reality in the Turin area where artists from the alternative/niche scene can perform and make themselves known to the public, sometimes arguing about social and inclusive issues.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

Maksim Cristan, chitarrista punk e Daria Spada, cantante lirica, hanno dato vita, ormai da quasi dieci anni, al cosiddetto **Concertino dal Balconcino**. Il progetto è nato quando questi due artisti hanno deciso di adibire a palco il loro balcone dove, grazie all'uso dei loro strumenti, della voce e di casse hanno iniziato ad animare la **via dei Mercanti** diventando appuntamento fisso domenicale. Questo evento ha iniziato ad accogliere, con il tempo, nuovi cantanti e musicisti, esordienti o poco conosciuti, che hanno cercato di mostrare al pubblico settimanalmente, in seguito mensilmente, le loro canzoni. La modalità di fruizione di questo spazio è totalmente **gratuita** e democratica al fine di consentire agli artisti emergenti di ritagliarsi un proprio spazio per farsi conoscere al pubblico. Una sorta di alternativa al cosiddetto **"busking"** svolto però in uno spazio definito e conosciuto al pubblico amatore di musica alternativa, non commerciale, a caccia di nuovi talenti da seguire e stimare. Il concertino, dapprima un appuntamento saltuario nel panorama musicale torinese, si è poi confermato come **appuntamento fisso** settimanale ricevendo tantissimo affetto da parte della città stessa oltre che numerosi riconoscimenti.

Uno dei format organizzati in questa location è stato chiamato **"Ogni Santa Domenica"** (si può facilmente reperire un documentario su Youtube che lo descrive in maniera dettagliata dal titolo "Ogni Santa Domenica -

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

*Maksim Cristan, punk guitarist and Daria Spada, opera singer, have been creating the so-called **Concertino dal Balconcino** for almost ten years now. The project was born when these two artists decided to use their balcony as a stage where, with the use of their instruments, voices and speakers, they began to animate the **Via dei Mercanti**, becoming a regular Sunday event. Over time, this event began to welcome new or little-known singers and musicians, who tried to show their songs to the public weekly, then monthly. The use of this space is **totally free** and democratic in order to allow emerging artists to carve out their own space to make themselves known to the public. It is a sort of alternative to the so-called **"busking"**, but in a defined space known to the public who love alternative, non-commercial music and are on the hunt for new talent to follow and appreciate. The concertino, at first an occasional appointment on the Turin music scene, has since been confirmed as a **weekly fixture**, receiving much affection from the city itself as well as numerous awards.*

*One of the formats organised in this location was called **"Ogni Santa Domenica"** (you can easily find a documentary on Youtube that describes it in detail entitled "Ogni Santa Domenica -*

Una storia Punk Lirica urgente e necessaria") proprio a ribadire la presenza di un concerto totalmente gratuito e ad accesso libero tutte le domeniche.

Daria Spada durante uno degli eventi organizzati spiega come l'idea del concertino sia nata proprio dalla passione per la musica dei due ideatori che oltre ad essere una sola passione è poi diventata una vera e propria professione. Quello che cambia rispetto ad un concerto ufficiale sono semplicemente il luogo e il palco, **non un palco tradizionale**, ma il balcone della loro abitazione e il pubblico che anziché essere seduto comodamente in una sala, o in piedi in un **parterre**, si sistema all'interno del cortile dell'abitazione stessa: chi in piedi, chi seduto per terra o su sedute improvvisate.

Una visione d'insieme dell'esperienza che offrono questa serie di concerti la fornisce proprio Maksim Cristan all'interno del documentario: la **trasformazione di un balcone in palcoscenico, di un cortile in un parterre** in cui una platea può apprezzare le esibizioni live di artisti che si succedono sul "palco", allora in quel determinato tempo-spazio cambia la funzione di quel luogo, la modalità di fruizione del luogo stesso, le emozioni che lì si possono vivere. Il forte messaggio lanciato dall'artista, che lancia come spunto di riflessione agli ascoltatori, risiede proprio in delle parole semplici ma efficaci: "Se è possibile cambiare un cortile per un'ora, allora si può cambiare il mondo per un istante!".

Una storia Punk Lirica urgente.

Una storia Punk Lirica urgente e necessaria") just to reiterate the presence of a totally free concert and free access every Sunday.

*During one of the events they organised, Daria Spada explained how the idea for the concert was born out of the two creators' passion for music, which as well as being a passion has become a real profession. What changes from an official concert is simply the location and the stage, **not a traditional stage** but the balcony of their home, and the audience, which instead of sitting comfortably in a hall or standing in a **parterre**, is seated in the courtyard of the home itself: some standing, some sitting on the floor or on improvised seats.*

*Maksim Cristan himself provides an overview of the experience offered by this series of concerts in his documentary: **the transformation of a balcony into a stage, of a courtyard into a parterre** in which an audience can appreciate the live performances of artists who follow one another on the "stage", thus changing the function of that place in that specific time-space, the way the place itself is used, the emotions that can be experienced there. The strong message the artist launches as food for thought to listeners lies in simple but effective words: "If you can change a courtyard for an hour, then you can change the world for an instant!".*

Questo concetto riassume benissimo i messaggi che spesso vengono trasmessi all'interno di questi eventi, che sono molto attenti non solo al lato artistico e musicale, ma anche ad aspetti pluri variegati come manifestazioni di **interesse sociale e politico**.

Quella di suonare dal balcone di casa si rivela quindi essere una risposta semplice alla mancanza di spazi, di incentivi e risorse per l'organizzazione di un concerto che faccia conoscere **piccole realtà musicali**. In fondo, come suggerisce Daria, "non si può di certo pensare che manchino i balconi. Quello che manca sono alcuni tipi di principi, sostituiti da altri che si impongono nella società rendendo macchinosa l'organizzazione di un evento simile. E in questo il Concertino dal Balconcino vuole essere una risposta".

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

Alle numerose critiche e **tentativi di chiusura** che negli anni si sono succeduti a discapito del Concertino dal Balconcino, la risposta di una delle organizzatrici è stata: "[...] la prima lettera ufficiale parla del pericolo dell'ingresso di malintenzionati all'interno del cortile. [...] Il discorso è proprio questo: noi conosciamo il nostro pubblico e di malintenzionati non c'è proprio traccia. Oltretutto ci sono anche persone come bambini e anziani. Abbiamo generato qualcosa che va veramente oltre.

*This concept sums up very well the messages that are often conveyed within these events, which are very attentive not only to the artistic and musical side, but also to multifaceted aspects such as events of **social and political interest**.*

*Playing from the balcony of one's home is therefore a simple response to the lack of space, incentives and resources for organising a concert that makes **small musical realities** known. After all, as Daria suggests, 'there is no shortage of balconies. What is missing are certain types of principles, replaced by others that are imposed on society, making the organisation of such an event cumbersome. And the Concertino dal Balconcino is a response to this.*

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

*To the numerous criticisms and **attempts to close down** the Concertino dal Balconcino over the years, the response of one of the organisers was: '[...] the first official letter talks about the danger of ill-intentioned people entering the courtyard. [...] This is what I'm talking about: we know our audience and there are no malicious people. There are also people like children and the elderly. We have generated something that really goes beyond that.*

(Qui c'è) un **sentimento collettivo** da cui si capisce che chi entra qui e viene apposta, viene prima, si siede e non se ne va prima della fine del concerto viene perchè c'è un clima, un qualcosa che qui c'è e altrove no".

La dichiarazione della collaboratrice descrive benissimo l'esperienza che gli utenti del Concertino possono vivere all'interno dell'evento stesso: tramite la costruzione logistica dell'evento (che di costruito ha ben poco, basti notare le sedute improvvisate per terra, la convivialità del luogo e delle persone che lo frequentano, la gratuità dell'evento stesso) gli spettatori entrano in piena **sintonia** tra di loro e con gli artisti che si esibiscono. La possibilità di interagire tra persone è elevata, sia per cantare o ballare sui pezzi proposti da chi si esibisce, sia per commentare gli stessi, o ancora per scambiare un paio di parole poco impegnate. Il tutto all'interno di un clima gioviale e festaiolo.

Questo tipo di concerto, così come tanti altri con le stesse modalità di organizzazione e partecipazione, si collocano al primo posto tra i concerti con più **esperienzialità "umana" e "affettiva"**, una tipologia di esperienzialità difficile se non impossibile da garantire durante una crisi pandemica e mondiale come il Covid-19 tramite le modalità digitali di distribuzione di eventi.

*(Here there is) a **collective feeling** from which you understand that those who come here and come on purpose, come first, sit down and don't leave before the end of the concert come because there is a climate, something that exists here and not elsewhere".*

*The statement by the collaborator describes very well the experience that Concertino users can have within the event itself: through the logistical construction of the event (which has very little in the way of construction, just note the improvised seating on the floor, the conviviality of the place and of the people who attend it, and the fact that the event itself is free of charge) the spectators become fully in **tune** with each other and with the artists performing. There is plenty of opportunity to interact with each other, either by singing or dancing to the pieces performed by the artists, or by commenting on them, or even by exchanging a few noncommittal words. All this in a jovial and festive atmosphere.*

*This type of concert, as well as many others with the same methods of organisation and participation, rank first among the concerts with more **"human" and "affective" experientiality**, a type of experientiality that is difficult if not impossible to guarantee during a pandemic and global crisis like Covid-19 through the digital methods of event distribution.*

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:**Accessibilità e democratizzazione:**

l'evento è gratuito ed è possibile accedervi attraverso una delle strade del centro di Torino. A tal proposito la democratizzazione può definirsi massima.

Affluenza: sebbene il cortile interno non sia molto spazioso, l'affluenza di persone che decide di partecipare all'evento è sempre altissima, tanto da riuscire a trovare persone che sostano in strada pur di ascoltare le esibizioni live.

Servizi Correlati: il concerto si svolge in un cortile di un condominio nel centro torinese. Sebbene la modalità organizzativa non consenta di avere veri e propri servizi correlati all'interno dell'area in cui il concerto viene tenuto, si possono trovare numerosi bar e ristoranti nei dintorni che possano servire food and beverage agli spettatori. Inoltre il concerto è facilmente raggiungibile sia con i mezzi urbani, con i servizi di mobilità eco-friendly (monopattini elettrici, biciclette...) e per chi vive nei pressi del condominio, anche a piedi.

Promozione: per questo tipo di evento la promozione più efficace è sicuramente stata il passaparola. Inizialmente infatti i concertini dai balconcini si sono fatti conoscere semplicemente attirando l'attenzione di passanti che incuriositi decidono di parteciparvi. Il passaparola, una volta assistito al primo evento, è stato di fondamentale importanza.

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:**Accessibility and democratisation:**

the event is free of charge and can be accessed through one of the streets in the centre of Turin. In this respect, democratisation can be defined as maximum.

Affluence: *although the inner courtyard is not very spacious, the affluence of people who decide to take part in the event is always very high, so much so that people stop in the street to listen to the live performances.*

Related Services: *the concert takes place in a courtyard of a condominium in the centre of Turin. Although the organisation of the concert does not allow for any real related services within the area where the concert is held, there are many bars and restaurants in the surroundings that can serve food and beverage to the spectators. Moreover, the concert is easily accessible by urban transport, eco-friendly mobility services (electric scooters, bicycles...) and for those living near the apartment building, also on foot.*

Promotion: *for this type of event, the most effective promotion was certainly word of mouth. Initially, the balcony concerts became known simply by attracting the attention of curious passers-by who decided to take part. Word of mouth, once the first event had taken place, was of fundamental importance.*

Ad oggi i canali social del concertino sono seguitissimi e permettono di aggiornare i fan sui nuovi eventi qui organizzati.

Risorse umane: l'organizzazione dell'evento parte, come detto in precedenza, dai due musicisti fondatori: Maksim Cristan e Daria Spada. Ovviamente col crescere della portata dell'evento, i due si sono avvalsi di tecnici del suono e service al fine di garantire una minima e indispensabile copertura sonora e illuminazione per poter svolgere l'evento anche al calar del sole. Gli artisti coinvolti in ogni spettacolo rientrano intorno ad una decina e possono sia proporsi per esibirsi sul balconcino o anche essere ingaggiati dagli organizzatori.

ESCAMOTAGE POST COVID:

- totale massimo di 100 persone
- distribuzione dispositivi sanitari (mascherine, gel igienizzante, guanti, termometro no contact)

PUNTI DI FORZA:

- promozione della musica live
- vetrina per artisti emergenti
- senso di appartenenza dei partecipanti
- evento low cost
- utilizzo di poche risorse e strumenti

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- spazi limitati
- difficile gestione dei permessi pubblici

To date, the concertino's social channels are very popular and allow fans to be updated on new events organised here.

Human resources: *as mentioned above, the event was organised by the two founding musicians: Maksim Cristan and Daria Spada. Obviously, as the scale of the event grew, the two made use of sound and service technicians in order to guarantee a minimum and indispensable sound and lighting coverage so that the event could take place even at nightfall. The artists involved in each show number around ten and can either perform on the balcony or be hired by the organisers.*

CONTRIVANCE POST COVID:

- maximum total of 100 people
- distribution of sanitary devices (masks, sanitising gel, gloves, no-contact thermometer)

STRENGTHS:

- promotion of live music
- showcase for emerging artists
- participants' sense of belonging
- low cost event
- use of few resources and tools

WEAK POINTS:

- limited spaces
- difficult management of public permits



**VIETATO
L'ACCESSO**

**VIETATO
L'ACCESSO**

Battiti Live 2021 /



LOCATION, DATA:

Puglia e Basilicata,
25 Giugno - 3 Luglio 2021

TIPOLOGIA EVENTO:

Concerto live e programma televisivo.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Live con successiva messa in onda radiofonica e televisiva.

OBIETTIVO:

Concerto musicale ideato con l'obiettivo di creare uno spettacolo che animasse le piazze del sud Italia. Nelle prime edizioni aveva anche lo scopo di far conoscere artisti e Dj, dalle edizioni successive, vengono ospitati solo cantanti di fama nazionale ed internazionale solitamente al fine di promuovere il singolo estivo in uscita.

LOCATION, DATE:

Apulia and Basilicata,
25 June - 3 July 2021

EVENT TYPE:

Live concert and TV show.

PARTICIPATION METHOD:

Live with subsequent radio and television broadcasting.

AIM:

A musical concert conceived with the aim of creating a show that would enliven the squares of southern Italy. In the first editions it also had the aim of introducing artists and DJs, from the following editions, only singers of national and international fame are hosted, usually in order to promote the upcoming summer single.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

Radionorba Vodafone Battiti Live è un evento musicale che si svolge in varie piazze della Puglia e della Basilicata, alla quale partecipano numerosi artisti italiani e internazionali. Organizzata dal Gruppo Norba, va in onda in diretta televisiva su Telenorba e Radionorba TV, in radio su Radionorba e dal 2017 in differita su Italia 1. Dal 2020 subentra la partnership con Vodafone Italia, da cui deriva l'attuale denominazione. Negli anni precedenti alla pandemia il format dell'evento è stato sempre lo stesso, alle esibizioni live di tantissimi artisti partecipava un grande numero di spettatori, soprattutto del luogo, dato che, come detto in precedenza, il Battiti live si identifica come un **concerto musicale itinerante** che fa tappa nelle maggiori piazze pugliesi e lucane. Dal 2020 il Battiti Live cambia format per poter contrastare i numeri della pandemia da Covid19. Nel primo anno colpito dalla pandemia l'evento si è svolto in un'unica location, il Castello Aragonese di Otranto con dei collegamenti con altre 15 città ovvero: Alberobello, Altamura, Andria, Bari, Brindisi, Castellana Grotte, Foggia, Gallipoli, Lecce, Mesagne, Molfetta, Ostuni, Taranto, Trani e Vieste. Per la stagione 2021 la capienza all'evento è stata limitata in correlazione alle misure vigenti in quel periodo, il pubblico ha contato la presenza di **solli 500 posti a sedere** distanziati tra loro ed è stata necessaria la prenotazione all'evento.

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

Radionorba Vodafone Battiti Live is a musical event that takes place in various squares in Puglia and Basilicata, with the participation of numerous Italian and international artists. Organised by Gruppo Norba, it is broadcast live on television on Telenorba and Radionorba TV, on the radio on Radionorba and, since 2017, deferred on Italia 1. Since 2020, it has been in partnership with Vodafone Italia, hence its current name. In the years preceding the pandemic, the format of the event was always the same, the live performances of many artists were attended by a large number of spectators, especially local, since, as mentioned above, Battiti Live is identified as a **traveling musical concert** that stops in the major squares of Puglia and Basilicata. From 2020, Battiti Live changes format in order to counter the numbers of the Covid19 pandemic. In the first year of the pandemic, the event was held in a single location, the Castello Aragonese in Otranto, with connections to 15 other cities: Alberobello, Altamura, Andria, Bari, Brindisi, Castellana Grotte, Foggia, Gallipoli, Lecce, Mesagne, Molfetta, Ostuni, Taranto, Trani and Vieste. For the 2021 season, the capacity of the event was limited in correlation with the measures in force at that time, the public counted on the presence of **only 500 seats** spaced out and it was necessary to book the event.

Per ogni partecipante è stato previsto l'uso di **dispositivi di protezione** personale e il rispetto delle regole di distanziamento sociale, inoltre il cast è stato sottoposto ad un ciclo di tamponi al fine di garantire le esibizioni in totale sicurezza.

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

Nonostante il rischio di chiusura, il Battiti live è stato uno dei primi show a livello nazionale a garantire la partecipazione di un pubblico. Considerando il lato delle esibizioni, il palco di questo evento è stato primo calcato da numerosi dopo il lockdown. Relativamente alla partecipazione del pubblico, il Battiti Live ha una **doppia valenza**, per lo spettacolo live l'esperienza è garantita grazie alla presenza in loco e alla conseguente emozione suscitata dallo spettacolo dal vivo, tuttavia l'interazione tra il pubblico è stata ridotta per la **capienza ridotta** e per l'obbligo di **distanziamento** tra i partecipanti. Oltre che live, il Battiti Live si presenta come uno spettacolo digitale trasmesso in Tv, per quanto riguarda questo aspetto l'esperienza è minima poichè si basa su una partecipazione passiva dell'utente dovuta allo strumento dello streaming.

*Personal **protective equipment** and social spacing rules were required for each participant, and the cast underwent a cycle of swabbing to ensure safe performances.*

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

*Despite the risk of closure, Battiti live was one of the first shows nationwide to guarantee audience participation. Considering the performance side, the stage of this event was first trodden by many after the lockdown. As far as audience participation is concerned, Battiti Live has a **dual significance**: for the live show, the experience is guaranteed thanks to the on-site presence and the consequent excitement aroused by the live show, but audience interaction was reduced due to the **small capacity** and the requirement of **spacing** between participants. As well as live, Battiti Live is also a digital show broadcast on TV, and as far as this aspect is concerned the experience is minimal as it is based on passive participation by the user due to the streaming tool.*

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:**Accessibilità e democratizzazione:**

l'accessibilità all'evento è stata influenzata dalle norme vigenti del periodo al fine di limitare la diffusione del virus, proprio per questo la capienza è stata ridotta e il numero di partecipanti è stato portato a 500. Malgrado questo ribasso, la democratizzazione dell'evento è stata preservata grazie ai collegamenti radiofonici e alla successiva messa in onda televisiva.

Affluenza: l'affluenza all'evento è stata massima sia per il live che per l'evento distribuito in tv successivamente, per quanto riguarda il primo caso, tutti i 500 posti a sedere sono stati riempiti da appassionati e fan degli artisti presenti. Relativamente alla messa in onda televisiva, lo show ha ottenuto uno share dell'8,24% ed è stato visto complessivamente da 7 milioni di telespettatori, con 1.558.000 telespettatori nel minuto medio.

Servizi Correlati: non sono presenti servizi correlati dato che, essendo un grandissimo evento che ospita ospiti nazionali e internazionali, esso non garantisce altri servizi oltre allo show musicale.

Promozione: per questo tipo di evento la promozione si divide tra canali social, televisivi e radiofonici. La pubblicizzazione quindi è stata diffusa sia sul canale instagram proprio dell'evento, sul sito web, attraverso l'emittente radio organizzatrice (Radio Norba) che sui canali televisivi.

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:**Accessibility and democratisation:**

the accessibility of the event was affected by the regulations in force at the time in order to limit the spread of the virus, which is why the capacity was reduced and the number of participants reduced to 500. Despite this reduction, the democratisation of the event was preserved thanks to the radio links and the subsequent television broadcast.

Affluence: *attendance at the event was at its highest for both the live and the televised event, and in the case of the former, all 500 seats were filled by fans of the artists present. With regard to the TV broadcast, the show obtained a share of 8.24% and was seen by a total of 7 million viewers, with 1,558,000 viewers in the average minute.*

Related Services: *there are no related services since, being a major event hosting national and international guests, it does not guarantee other services besides the music show.*

Promotion: *for this type of event, promotion is divided between social, television and radio channels. Publicity was therefore spread both on the event's own instagram channel, on the website, through the organising radio station (Radio Norba) and on television channels.*

Risorse umane: l'organizzazione dell'evento parte, come detto in precedenza, dalla radio organizzatrice, Radio Norba. Inoltre l'evento conta la partecipazione di tantissimi professionisti del settore come tecnici del suono, delle luci, coreografi e scenografi, ballerini, artisti e presentatori, si considerano, in aggiunta, tutti gli inviati dalle altre città e dalle emittenti televisive e radiofoniche.

ESCAMOTAGE POST COVID:

- presenza di soli 500 posti a sedere distanziati tra loro
- necessaria prenotazione per partecipare all'evento
- assenza di pubblico in piedi
- trasmissione radiofonica e televisiva dell'evento
- dispositivi di protezione personali e rispetto delle regole di distanziamento sociale
- tamponi per il cast, garantendo così le esibizioni in totale sicurezza

PUNTI DI FORZA:

- ritorno alle esperienze live dopo un periodo di lockdown forzato
- posti limitati con aumento della sicurezza
- doppia valenza essendo un evento live trasmesso poi in radio e televisione

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- poca accessibilità da parte del pubblico
- limitata interazione con gli artisti
- necessaria prenotazione
- rapido esaurimento di posti disponibili

Human resources: *the organisation of the event starts, as mentioned above, with the organising radio station, Radio Norba. In addition, the event counts on the participation of many professionals in the sector, such as sound and light technicians, choreographers and set designers, dancers, artists and presenters, as well as all the correspondents from other cities and from television and radio stations.*

CONTRIVANCE POST COVID:

- *there are only 500 seats spaced apart*
- *reservation required to attend the event*
- *no standing room only*
- *radio and television broadcasting of the event*
- *personal protective equipment and compliance with social spacing rules*
- *buffers for the cast, thus ensuring safe performances*

STRENGTHS:

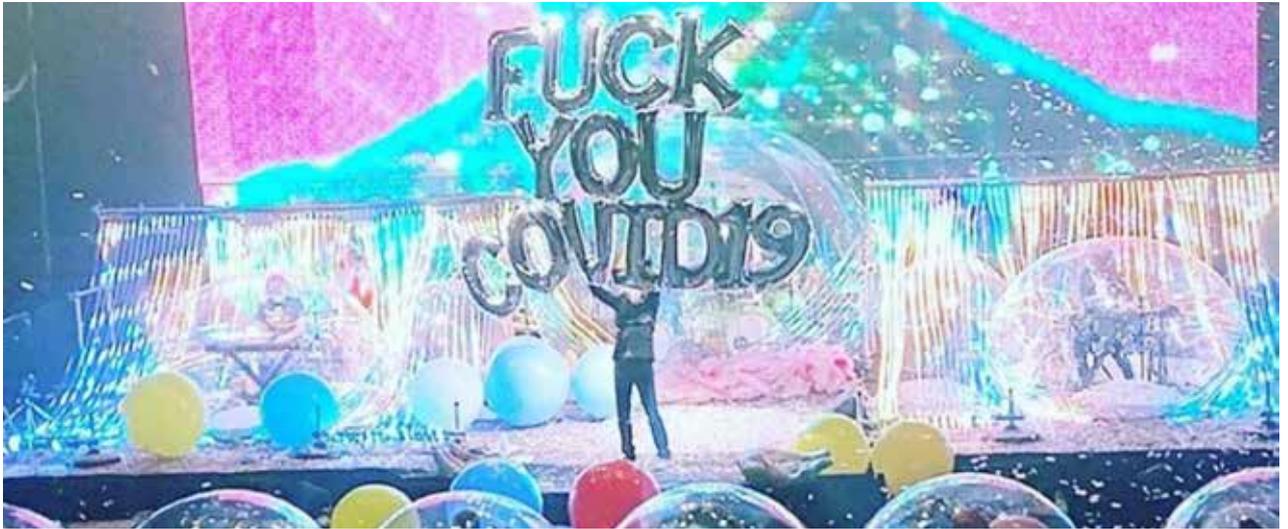
- *return to live experiences after a period of forced lockdown*
- *limited seats with increased security*
- *double value as a live event broadcasted later on radio and television*

WEAK POINTS:

- *poor accessibility by the public*
- *limited interaction with artists*
- *reservation required*
- *rapid depletion of available seats*



Il concerto dei Flaming Lips ad Oklahoma City /

**LOCATION, DATA:**

Oklahoma City, USA, 22 gennaio 2021

TIPOLOGIA EVENTO:

Concerto.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Live e successivamente fruibile attraverso i canali social e piattaforme di streaming grazie a delle riprese eseguite durante la serata.

OBIETTIVO:

Quello dei Flaming Lips è stato un concerto organizzato ad Oklahoma City al fine di recuperare gli sconvolgimenti in termini di socialità cui il Covid-19 ha sottoposto l'intera popolazione mondiale imponendo distanziamento sociale e isolamento. Il concerto infatti è stato un vero e proprio esperimento medico-sociale oltre che uno spettacolo musicale, in cui si è provato ad isolarsi seppur insieme in delle bolle giganti in pvc.

LOCATION, DATE:

Oklahoma City, USA, 22 January 2021

EVENT TYPE:

Concert.

PARTICIPATION METHOD:

Live and subsequently available through social channels and streaming platforms thanks to filming during the evening.

AIM:

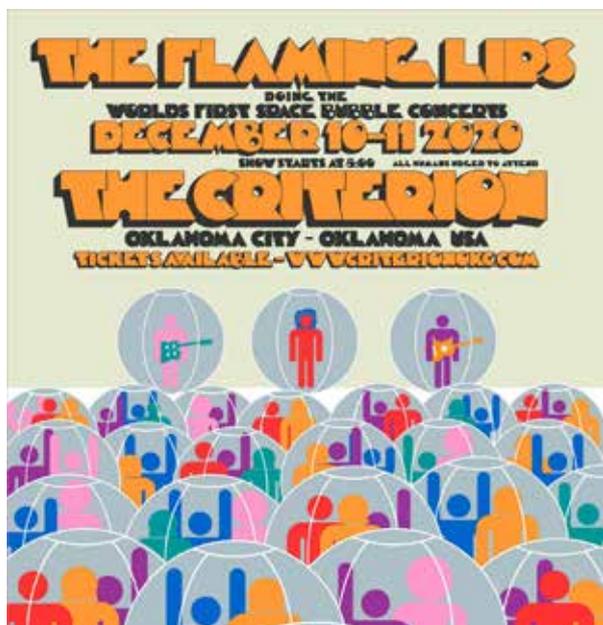
The Flaming Lips organised a concert in Oklahoma City to recover from the social upheaval to which Covid-19 has subjected the entire world population by imposing social distancing and isolation. The concert was a medical-social experiment as well as a musical show, in which people tried to isolate themselves, even if together, in giant PVC bubbles.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

Wayne Coyne, il cantante dei Flaming Lips, ad inizio pandemia aveva pubblicato su Instagram uno schizzo fatto a mano e diviso in **due vignette**: nella parte superiore aveva ritratto lui e la sua band sul palco dentro una bolla utilizzata in precedenza per i suoi show del 2019, mentre nella parte inferiore aveva adattato questa soluzione per tutti i musicisti e spettatori immaginando un escamotage che potesse permettere agli eventi live di essere svolti garantendo comunque il distanziamento sociale.

Questo concept non ha mai abbandonato le geniali menti della band, fino a che, dopo vari test e numerose prove, il 22 gennaio i Flaming Lips hanno eseguito il **"Primo concerto al mondo nelle bolle spaziali"**.

Il concerto si è tenuto al Criterion di Oklahoma City con il pubblico diviso in **100 bolle giganti e gonfiabili** progettate per ospitare almeno tre persone. Anche ogni membro della band aveva la propria sfera individuale sul palco.

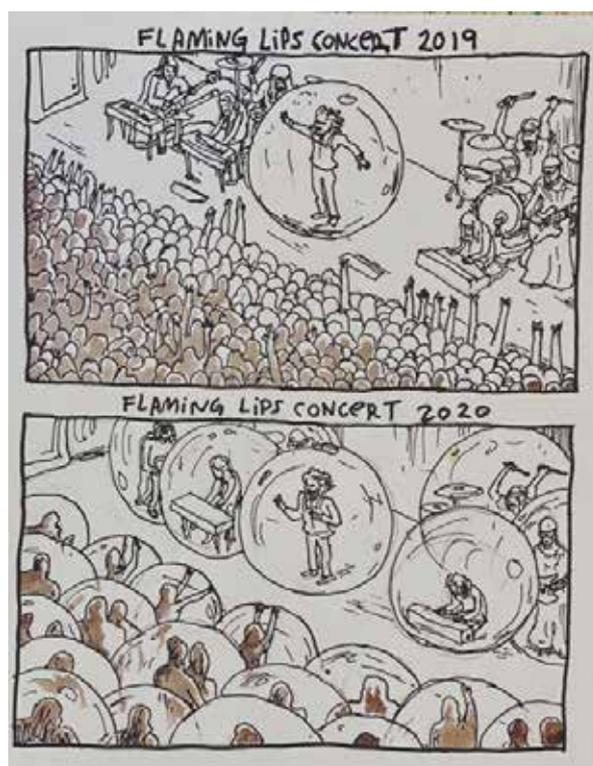


CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

Wayne Coyne, the lead singer of the Flaming Lips, posted a hand-drawn sketch on Instagram at the beginning of the pandemic, divided into **two vignettes**. On the top, he depicted him and his band on stage in a bubble previously used for his 2019 shows, while on the bottom, he adapted this solution for all musicians and spectators, imagining a way to allow live events to take place while still ensuring social distancing.

This concept never left the band's brilliant minds, until, after several tests and numerous rehearsals, on 22 January the Flaming Lips performed the **'World's first concert in space bubbles'**.

The concert was held at the Criterion in Oklahoma City with the audience divided into **100 giant, inflatable bubbles** designed to seat at least three people. Each band member also had their own individual sphere on stage.



Nel loro concerto il Flaming Lips si sono esibiti con una scaletta di 13 canzoni:

1. Race for the Prize
2. Yoshimi Battles the Pink Robots
3. Flowers of Neptune 6
4. True Love Will Find You in the End (cover di Daniel Johnston)
5. She Don't Use Jelly
6. Will You Return/ When You Come Down
7. The Gash
8. All We Have is Now
9. Feeling Yourself Disintegrate
10. There Should Be Unicorns
11. Are You a Hypnotist?
12. Waitin' for a Superman
13. Do You Realize??

L'idea sviluppata dalla band era quindi quella di un **concerto "anti Coronavirus"** garantendo così la possibilità di assistere ad un evento musicale in completa sicurezza. Il sentimento di smarrimento e frustrazione dovuto alla crisi pandemica viene sostituito da un **sentimento liberatorio** all'interno delle space bubbles: palloncini e coriandoli riempiono il palazzetto, in un clima di festa e condivisione che da ormai quasi due anni non si poteva vivere. A ribadire come le persone fossero stanche di sottostare alle restrizioni che una pandemia aveva imposto a livello mondiale anche dei palloncini con la scritta "Fuck You Covid19" quasi ad indicare come la volontà umana di **aggregarsi** e vivere la musica fosse più forte di qualunque virus e distanziamento sociale.

In their concert, the Flaming Lips performed a set list of 13 songs:

1. *Race for the Prize*
2. *Yoshimi Battles the Pink Robots*
3. *Flowers of Neptune 6*
4. *True Love Will Find You in the End (cover di Daniel Johnston)*
5. *She Don't Use Jelly*
6. *Will You Return/ When You Come Down*
7. *The Gash*
8. *All We Have is Now*
9. *Feeling Yourself Disintegrate*
10. *There Should Be Unicorns*
11. *Are You a Hypnotist?*
12. *Waitin' for a Superman*
13. *Do You Realize??*

*The idea developed by the band was therefore that of an **"anti Coronavirus" concert**, thus guaranteeing the possibility of attending a musical event in complete safety. The feeling of bewilderment and frustration due to the pandemic crisis was replaced by a **liberating feeling** inside the space bubbles: balloons and confetti filled the arena, in a festive and sharing atmosphere that had not been experienced for almost two years. Balloons with the words 'Fuck You Covid19' were also used to show how people were tired of being subjected to the restrictions imposed by a worldwide pandemic, as if to indicate that the human desire **to come together** and experience music was stronger than any virus or social distancing.*

Il successo della serata è stato così grande che dopo il primo evento ad Oklahoma City, sono state organizzate **nuove date** con la stessa modalità di partecipazione delle space bubbles. L'evento è stato dichiarato da numerosi protocolli e standard svolto in completa sicurezza. Questo è stato possibile anche grazie alla presenza di **personale qualificato** tra il pubblico che assisteva le persone per qualunque necessità: dall'utilizzo dei servizi igienici al cambio di aria all'interno delle bolle. Inoltre le bolle venivano sanificate tra uno spettacolo e l'altro. I biglietti per la prima data sono stati esauriti in maniera alquanto rapida, attirando l'attenzione dei media di tutto il mondo. Il **New York Times** riguardo l'evento ha scritto: "I membri della band e i frequentatori dei concerti si sono scatenati rimbalzando l'uno sull'altro mentre erano rinchiusi in grandi bolle di plastica tra luci vorticose. La band ha preso precauzioni altamente scrupolose durante le sue esibizioni dal vivo per proteggersi dalla trasmissione del coronavirus".

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

Gli spettatori che hanno assistito a questo concerto hanno potuto sperimentare l'esperienza di un concerto live dopo quasi due anni di completo distanziamento sociale in un'ottica di **condivisione e vicinanza** ad altri individui nonostante le restrizioni imposte dalla pandemia. e Al termine delle varie prove, lo stesso Wayne Coyne ha commentato la performance parlando proprio di esperienza.

*The success of the evening was so great that after the first event in Oklahoma City, **new dates** were organised with the same method of participation as the space bubbles.*

*The event was declared by numerous protocols and standards to be held in complete safety. This was also possible thanks to the presence of **qualified personnel** in the audience who assisted people with any needs: from using the toilets to changing the air inside the bubbles. In addition, the bubbles were sanitised between shows.*

*Tickets for the first date were sold out very quickly, attracting the attention of the world's media. **The New York Times** wrote about the event: "Band members and concertgoers went wild, bouncing off each other while encased in large plastic bubbles amid swirling lights. The band has taken highly scrupulous precautions during its live performances to protect itself from transmission of the coronavirus."*

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

*The spectators who attended this concert were able to experience a live concert after almost two years of complete social distancing with a view to **sharing and being close** to other individuals despite the restrictions imposed by the pandemic. e At the end of the various rehearsals, Wayne Coyne himself commented on the performance talking about the experience.*

Coyne ha ritenuto che il pubblico non fosse presente al concerto per assistere ad un concerto tradizionale, ma perché, stanco dell'isolamento forzato, volesse vivere l'**esperienza di partecipazione** che il concerto permetteva loro in un'ottica di aiuto e sostegno reciproco.

All'interno di ogni bolla è stato poi posizionato un **altoparlante** supplementare ad alta frequenza che aiutava a prevenire che il suono fosse attutito così come una bottiglia d'acqua, un ventilatore a batteria, un asciugamano e un cartello "devo andare in bagno" e "qui dentro fa caldo". La messa a disposizione di questi strumenti per rendere facilmente gestibile la propria partecipazione al concerto hanno fatto sì che l'evento diventasse uno degli esempi più importanti di come un'**esperienza curata nel minimo dettaglio** potesse essere comunque possibile in un momento di crisi così accentuata.

Il parterre del teatro The Criterion in cui si è tenuto il concerto è stato quindi suddiviso in una **griglia di 10 per 10 quadrati**, al cui interno veniva posizionata una bolla. In ogni bolla potevano poi entrarci da una persona fino ad un massimo di tre. Chiaramente l'interazione sonora tra artista e pubblico è stata pressoché inesistente: tutti i suoni derivanti dalla folla erano isolati dal materiale delle bolle, e per applaudire i partecipanti colpivano la parte superiore della loro bolla in plastica.

*Coyne felt that the audience did not come to the concert to attend a traditional concert, but because, tired of the forced isolation, they wanted to **experience the participation** that the concert allowed them in a spirit of mutual help and support.*

*An additional high-frequency **loudspeaker** was placed inside each bubble to help prevent the sound from being muffled, as well as a bottle of water, a battery-operated fan, a towel and a "I have to go to the bathroom" and "it's hot in here" sign. The provision of these tools to make it easy to manage one's participation in the concert made the event one of the most important examples of how an **experience with attention to detail** could still be possible in a time of such acute crisis.*

*The parterre of The Criterion Theatre where the concert was held was then divided into a **grid of 10 by 10 squares**, inside which a bubble was placed. One to three people could then enter each bubble. Clearly, the sound interaction between the artist and the audience was almost non-existent: all the sounds coming from the crowd were isolated by the bubble material, and to applaud the participants hit the top of their plastic bubble.*

Il **grande successo** riscosso dal concerto ha fatto poi sollevare il dubbio sulla possibile realizzazione di repliche simili da parte di altre band, allo scopo di riproporre in altre parti del mondo la stessa esperienza. La risposta, che non ha tardato ad arrivare, è sembrata essere positiva con due condizioni importanti: la necessità di un luogo idoneo all'organizzazione logistica degli spazi e la ricerca di personale qualificato che possa garantire l'applicazione di norme sanitarie e precauzioni necessarie da parte del pubblico.

Le bolle trattenevano abbastanza ossigeno affinché tre persone potessero respirare all'incirca per un'ora e dieci minuti prima di dover essere rinfrescate, l'asciugamano si rendeva necessario per la condensa che si creava all'interno della bolla stessa. Secondo un video pubblicato sul feed Instagram del cantante, il concerto è terminato con tutti i partecipanti che, all'interno della loro bolla, hanno fatto rotolare le bolle verso la porta di uscita, dove hanno dovuto indossare nuovamente le mascherine di sicurezza prima di aprire la cerniera e lasciare il locale.

*The **great success** of the concert raised the question of whether other bands would be able to repeat the experience in other parts of the world. The answer, which did not take long to arrive, seemed to be positive with two important conditions: the need for a suitable venue for the logistical organisation of the space and the search for qualified personnel who could guarantee the application of the necessary health rules and precautions for the public.*

The bubbles retained enough oxygen for three people to breathe for approximately one hour and ten minutes before needing to be refreshed, the towel being necessary due to the condensation created inside the bubble itself. According to a video posted on the singer's Instagram feed, the concert ended with all attendees inside their bubble rolling bubbles to the exit door, where they had to put on their safety masks again before unzipping and leaving the venue.

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:**Accessibilità e democratizzazione:**

l'evento è stato organizzato in presenza per un pubblico di massimo 300 individui. Chiaramente il rapporto domanda/offerta non ha potuto garantire la democratizzazione dell'evento (al quale si accedeva tramite l'acquisto di un biglietto) e l'accessibilità da parte di più fan. La soluzione a questo problema di contingentamento degli ingressi è stata ritrovata nell'organizzazione di una serie di spettacoli con le stesse modalità al fine di assicurare la partecipazione all'evento ad un numero più alto di fan.

Affluenza: come detto in precedenza, la capienza prevista a causa dei contingentamenti derivati dalla pandemia di Covid-19 è stata prevista per un minimo di 100 persone (come il numero delle bolle spaziali) fino a un massimo di 300. La problematica del numero irrisorio di partecipanti è stata risolta con l'organizzazione di più spettacoli sia in date diverse, che alternati all'interno della stessa giornata.

Servizi Correlati: organizzato all'interno del teatro The Criterion di Oklahoma City, i partecipanti hanno potuto accedere a tutti i servizi di cui questo stesso era fornito. In più, all'interno di ogni bolla, il pubblico ha potuto trovare una bottiglia d'acqua, un asciugamano e dei cartelli atti a segnalare la necessità di usufruire dei servizi igienici (ai quali si accedeva uscendo dalla bolla e indossando i dispositivi di sicurezza personale)

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:**Accessibility and democratisation:**

the event was organised in presence for an audience of up to 300 individuals. Clearly, the demand/supply ratio could not guarantee the democratisation of the event (which was accessed through the purchase of a ticket) and accessibility by multiple fans. The solution to this problem of limiting the number of tickets was found in the organisation of a series of shows with the same modalities in order to ensure the participation of a higher number of fans in the event.

Affluence: *as mentioned above, the capacity foreseen due to quotas resulting from the Covid-19 pandemic was from a minimum of 100 people (like the number of space bubbles) to a maximum of 300. The problem of the low number of participants was solved by organising several shows on different dates, or alternating them on the same day.*

Related Services: *held at The Criterion theatre in Oklahoma City, participants had access to all the facilities it had to offer.*

In addition, inside each bubble, the public could find a bottle of water, a towel and signs indicating the need to use the toilets (accessed by leaving the bubble and wearing personal safety equipment)

o quella di avere un ricambio d'aria all'interno della bolla.

Promozione: dopo aver lanciato l'idea del concept del concerto sui propri social, i Flaming Lips hanno iniziato a concretizzare il concept in un vero e proprio progetto, studiando a tavolino tutta l'organizzazione dell'evento. La promozione dello stesso è avvenuta tramite Instagram, social su cui si è documentata l'intera organizzazione dell'evento grazie al contributo di Nathan Poppe. Poppe, giornalista dell'Oklahoma A&E, ha aiutato a documentare l'evento come fotografo freelance, raccontando le sue esperienze su Twitter e attirando l'interesse della stampa nazionale e dei media internazionali, i quali hanno condiviso e sponsorizzato la storia.

Risorse umane: a partire dall'idea del frontman della band, l'organizzazione dell'evento ha poi coinvolto numerosi attori tra tecnici audio e video, tecnici delle luci e service in generale, le varie location in cui si sono svolti i vari eventi e il personale qualificato e addetto alla sicurezza dello stage e del parterre.

ESCAMOTAGE POST COVID:

- disponibilità di 100 bolle gonfiabili a grandezza umana anti-contagio
- utilizzo delle bolle gonfiabili non solo per i partecipanti ma anche per la band e i lavoratori

PUNTI DI FORZA:

- ritorno alle esperienze live dopo un periodo di lockdown forzato

or to have a change of air inside the bubble.

Promotion: after launching the idea of the concept of the concert on their social networks, the Flaming Lips began to turn the concept into a real project, working out the entire organisation of the event. The promotion of the event took place via Instagram, where the entire organisation of the event was documented thanks to the contribution of Nathan Poppe. Poppe, a journalist with Oklahoma A&E, helped document the event as a freelance photographer, sharing his experiences on Twitter and attracting the interest of the national press and international media, who shared and sponsored the story.

Human resources: starting with the idea of the band's frontman, the organisation of the event involved numerous players, including audio and video technicians, lighting technicians and service technicians in general, the various locations where the various events took place and the qualified personnel responsible for stage and parterre security.

CONTRIVANCE POST COVID:

- availability of 100 anti-counterfeiting human-sized inflatable bubbles
- use of the inflatable bubbles not only for participants but also for the band and workers

STRENGTHS:

- return to live experiences after a period of forced lockdown

-
- posti limitati con aumento della sicurezza
 - senso di partecipazione

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- limitata interazione con gli artisti
- necessaria prenotazione
- rapido esaurimento di posti disponibili

- *limited places with increased security*
- *sense of participation*

WEAK POINTS:

- *limited interaction with artists*
- *reservation required*
- *rapid availability of places*



Festivals per la Cultura Segura /

**LOCATION, DATA:**

Barcellona, 27 marzo 2021

TIPOLOGIA EVENTO:

Festival musicale.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Live

OBIETTIVO:

Il Festival per la Cultura Segura annuncia un concerto pilota di 5.000 persone con l'obiettivo di stabilire un nuovo protocollo per gli eventi celebrati nello scenario reale. L'evento si è svolto senza distanziamento sociale, con mascherine FFP2 obbligatorie (fornite dall'organizzazione) e un massiccio test precedente il giorno dell'evento. Oltre a stabilire nuove modalità per l'organizzazione di eventi, l'obiettivo è anche quello di porre resistenza a un regime di isolamento dettato dal Covid-19 al fine di dimostrare che è possibile tenere eventi in presenza e in sicurezza.

LOCATION, DATE:

Barcelona, 27 March 2021

EVENT TYPE:

Music festival.

PARTICIPATION METHOD:

Live

AIM:

The Festival per la Cultura Segura announced a pilot concert of 5,000 people with the aim of establishing a new protocol for events held in the real scenario. The event took place without social distancing, with compulsory FFP2 masks (provided by the organisation) and a massive test prior to the day of the event. As well as establishing new ways of organising events, the aim is also to put up resistance to a Covid-19 dictated isolation regime in order to demonstrate that it is possible to hold events in presence and in safety.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

Il format si è basato sull'esibizione della band indie rock Love of Lesbian. Lo spettacolo si è tenuto a Barcellona il 27 marzo, nell'arena Palau Sant Jordi, e ha radunato **5.000 fan** del gruppo. Organizzato da Festivales per la Cultura Segura, l'evento si è identificato come un **test pilota** per valutare il rischio di trasmissione del Coronavirus in un ambiente sicuro, ma senza distanziamento sociale. Le autorità sanitarie spagnole hanno concesso un permesso speciale per consentire l'accesso alla sede ad un pubblico vastissimo. Tutti i partecipanti sono stati sottoposti a un test antigenico rapido SARS-CoV-2 la mattina del concerto, oltre al tampone, è stato obbligatorio anche l'utilizzo di **mascherine FFP2** fornite all'ingresso. La ventilazione è stata ottimizzata e i partecipanti sono stati dislocati in **3 aree separate** e non comunicanti.

L'esito del concerto è stato poi positivo: nessun contagio da terapia intensiva è stato rilevato tra i partecipanti al concerto, rendendolo quindi un ipotetico **modello da imitare** in tutte le sue modalità di fruizione. Difatti i medici Boris Revollo, Josep Maria Llibre e Bonaventura Clotet che si sono occupati dell'analisi sanitaria dell'evento hanno infatti affermato che solo 6 dei 5.000 partecipanti hanno contratto il virus, 4 dei quali non lo hanno contratto durante l'evento. Un risultato che può definirsi straordinario rispetto all'elevatissimo numero di partecipanti che non erano tenuti a rispettare il distanziamento sociale.

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

*The format was based on a performance by the indie rock band Love of Lesbian. The show was held in Barcelona on 27 March, in the Palau Sant Jordi arena, and brought together **5,000 fans** of the band. Organised by Festivales per la Cultura Segura, the event identified itself as a **pilot test** to assess the risk of Coronavirus transmission in a safe environment, but without social distancing. The Spanish health authorities granted special permission to allow access to the venue to a wide audience. All participants underwent a rapid SARS-CoV-2 antigen test on the morning of the concert, and in addition to the swab, the use of **FFP2 masks** provided at the entrance was mandatory. Ventilation was optimised and participants were placed in **3 separate, non-communicating areas.***

*The outcome of the concert was positive: no contagion from intensive care was detected among the concert participants, thus making it a hypothetical **model to be imitated** in all its modes of fruition. In fact, doctors Boris Revollo, Josep Maria Llibre and Bonaventura Clotet, who carried out the health analysis of the event, stated that only 6 of the 5,000 participants contracted the virus, 4 of whom did not contract it during the event. This is an extraordinary result compared to the very high number of participants who were not required to observe social distancing.*

Secondo il dottor Llibre infatti, le **sei infezioni rilevate** sono inferiori alla media del tasso di contagio diffuso relativamente al periodo di svolgimento del concerto. È per questo motivo che secondo gli organizzatori quello di Barcellona può rappresentare un concerto pilota che possa gettare le basi e fornire gli strumenti giusti al fine di organizzare un concerto in presenza e senza distanza in un panorama pandemico.

L'evento, considerato un successo, è stato menzionato tra i possibili **protocolli** da seguire per l'organizzazione di eventi in tempi di pandemia. Nonostante il successo però, gli stessi organizzatori hanno individuato alcuni punti critici che risultano essere necessari da risolvere per poter effettivamente rendere il concerto di Barcellona un modello per i concerti a venire. Tali criticità risiedono nell'utilizzo di tamponi antigienici all'ingresso che possono registrare **falsi negativi**, nella replicabilità del modello in luoghi con protocolli diversi dall'arena in cui si è svolto il concerto pilota, nelle risorse economiche e nella carenza di spazi per rendere disponibili i test all'ingresso.

In sostanza un modello come quello del Festivals per la Cultura Segura **costa troppo**, sia in termini economici ma anche in termini di spazi e luoghi, non tutti fruibili per gli scopi e con i protocolli attivati da questo concerto di successo.

*In fact, according to Dr. Llibre, the **six infections detected** are lower than the average widespread infection rate for the period of the concert. This is why, according to the organisers, the Barcelona event could be a pilot concert that could lay the foundations and provide the right tools to organise a concert in presence and without distance in a pandemic situation. The event, considered a success, was mentioned among the possible **protocols** to be followed for the organisation of events in times of pandemic. Despite its success, however, the organisers themselves identified a number of critical points that needed to be resolved in order to effectively make the Barcelona concert a model for future concerts. These critical points are the use of anti-hygienic swabs at the entrance, which can register **false negatives**, the replicability of the model in places with different protocols from the arena where the pilot concert was held, economic resources and the lack of space to make the tests available at the entrance.*

*In short, a model such as the Festivals per la Cultura Segura **costs too much**, both in economic terms but also in terms of spaces and places, not all of which can be used for the purposes and with the protocols activated by this successful concert.*

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

Secondo gli organizzatori, quello di Barcellona si identifica come un modello da replicare, essendo un **progetto pilota** per aiutare la ripartenza degli eventi culturali e per rimettere in piedi un settore in stallo da circa due anni, a causa delle restrizioni pandemiche.

L'esperienza di partecipazione è stata garantita oltre che per la possibilità di assistere ad uno show completo dal vivo, anche per la soppressione dell'obbligo di **distanziamento sociale**, abbattuto grazie ai tamponi effettuati sul posto, alla ventilazione interna e alla gestione complessiva dell'evento in completa sicurezza.

Si è resa quindi possibile una partecipazione all'evento per gli spettatori quasi del tutto "libera" dalle regole dettate dal Covid-19, libera dalle imposizioni del distanziamento sociale, ma non dagli screening effettuati tramite tamponi e dai dispositivi di protezione individuale.

Chiaramente in un panorama in cui le esperienze dal vivo non erano possibili, questo concerto ha acceso un barlume di speranza nel cuore dei nostalgici degli eventi live. Tuttavia la totalità dell'esperienza è stata subordinata all'utilizzo di protezioni necessarie per ottemperare ai protocolli di sicurezza del periodo.

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

*According to the organisers, Barcelona's is identified as a model to be replicated, being a **pilot project** to help restart cultural events and revive a sector that has been stalled for nearly two years due to pandemic restrictions.*

*The participation experience was guaranteed not only because of the possibility of attending a complete live show, but also because of the removal of the **social distancing** requirement, which was lowered thanks to the swabs carried out on site, the internal ventilation and the overall management of the event in complete safety.*

This made it possible for spectators to attend the event almost completely 'free' from the Covid-19 rules, free from the imposition of social distancing, but not from swab screening and personal protective equipment.

Clearly, in a landscape where live experiences were not possible, this concert lit a glimmer of hope in the hearts of those nostalgic for live events. However, the whole experience was conditional on the use of protective equipment to comply with the safety protocols of the time.

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:**Accessibilità e democratizzazione:**

l'accessibilità all'evento è stata garantita per tantissimi partecipanti e vincolata, dopo l'acquisto del biglietto, dai risultati dei tamponi effettuati alcune ore prima del concerto, tuttavia nel prezzo del biglietto è stato compreso quello del test. Allo stesso tempo la fruibilità dell'evento è stata efficace per i partecipanti ma non disponibile in remoto attraverso strumenti digitali.

Affluenza: l'affluenza all'evento è stata massima, in pochissimo tempo l'evento è stato sold out con la partecipazione di 5.000 spettatori.

Servizi Correlati: i servizi correlati sono stati differenti e comprendono la possibilità di prenotare il test, il cui costo è compreso in quello del biglietto, direttamente dal sito dell'evento, il servizio bar interno al luogo e la possibilità di avere tutti i documenti e le informazioni relative al concerto direttamente sull'app dedicata.

Promozione: per questo tipo di evento la promozione si è basata esclusivamente su una pubblicizzazione online attraverso i differenti canali social e il sito web dedicato al festival.

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:**Accessibility and democratisation:**

the accessibility of the event was guaranteed for a large number of participants and constrained, after the purchase of the ticket, by the results of the swabs carried out a few hours before the concert, however the price of the ticket included the test. At the same time, the usability of the event was effective for the participants but not available remotely through digital tools.

Affluence: *the event was extremely well attended, with 5,000 people attending in no time at all.*

Related Services: *the related services have been different and include the possibility of booking the test, the cost of which is included in that of the ticket, directly from the event website, the bar service inside the venue and the possibility of having all the documents and information relating to the concert directly on the dedicated app.*

Promotion: *for this type of event, promotion was based exclusively on online publicity through the different social channels and the festival's dedicated website.*

Risorse umane: l'organizzazione dell'evento include oltre alla band dei Love of Lesbian, ai tecnici del suono, ai musicisti, ai tecnici della luce, ai gestori del locale, le forze dell'ordine e dei servizi interni di ristorazione anche i tecnici sanitari ingaggiati per garantire la sicurezza dell'evento.

ESCAMOTAGE POST COVID:

- mascherine FFP2 obbligatorie
- accesso solo con tampone
- controllo della temperatura
- accesso ai locali in gruppi di 1800 persone
- dati personali e convalida dell'identità nei locali

PUNTI DI FORZA:

- momento di aggregazione
- costo del tampone incluso in quello del biglietto
- dispositivi di sicurezza forniti dall'organizzazione
- evento senza distanziamento sociale
- ottimizzazione dei processi (sono forniti luoghi e orari per sottoporsi al tampone e sono validi solo i test eseguiti dai punti scelti dall'organizzazione, aree confinate e destinate a specifiche funzioni)
- app dedicata

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- assenza di strumenti digitali per garantire la partecipazione alle persone positive al tampone che hanno effettuato l'acquisto del biglietto.

Human resources: the organisation of the event includes, in addition to the Love of Lesbian band, sound engineers, musicians, lighting engineers, venue managers, law enforcement officers and internal catering services, also the health technicians hired to ensure the safety of the event.

CONTRIVANCE POST COVID:

- FFP2 masks compulsory
- access with tampon only
- temperature control
- access to the venue in groups of 1800 people
- personal data and identity validation on the premises

STRENGTHS:

- moment of aggregation
- cost of the tampon included in the ticket price
- safety equipment provided by the organisation
- event without social distancing
- optimisation of processes (places and times for swabbing are provided, and only tests from points chosen by the organisation are valid, confined areas with specific functions)
- dedicated app

WEAK POINTS:

- absence of digital tools to ensure the participation of swab-positive people who have purchased a ticket.

Festivals per
la Cultura
Segura

27 de març 2021
Palau St. Jordi
Barcelona

#festivalculturasegura



Festivals x la # Cultura Segura



Presenta:

LOVE OF LESBIAN



Patrocina:



Eurovision 2021 /

**LOCATION, DATA:**

Rotterdam - Paesi Bassi, Maggio 2021

TIPOLOGIA EVENTO:

Festival musicale.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Live, online, diretta televisiva.

LOCATION, DATE:

Rotterdam - The Netherlands, May 2021

EVENT TYPE:

Music festival.

PARTICIPATION METHOD:

Live, online, live television.

OBIETTIVO:

L'Eurovision Song Contest è un festival canoro e musicale il cui nome rimanda non solo al sistema di diffusione in diretta in tutte le nazioni europee partecipanti, ma anche a un ideale, ossia quello di un' Europa unita e solidale, i cui legami di fratellanza sono rafforzati anche attraverso cultura, musica e tradizione.

AIM:

The Eurovision Song Contest is a song and music festival whose name refers not only to the system of live broadcasting to all participating European nations, but also to an ideal, namely that of a united and united Europe, whose bonds of brotherhood are also strengthened through culture, music and tradition.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

L'Eurovision Song Contest (Eurovision o ESC) è un **festival musicale internazionale** nato nel 1956 a Lugano, organizzato ogni anno dai membri dell'Unione Europea di radiodiffusione. Dalla prima edizione, il concorso è stato trasmesso ogni anno senza interruzioni in tutto il mondo, fatta eccezione per il 2020. È uno dei programmi televisivi musicali di livello internazionale più longevi e rappresenta **l'evento non sportivo più seguito al mondo**: i dati di ascolto degli ultimi anni, in un'ottica internazionale, sono stati stimati tra 100 e 600 milioni.

Il concorso è sempre stato trasmesso in diretta televisiva sui canali principali e sul network Eurovisione, col nuovo millennio, l'ESC è anche trasmesso online.

Vi partecipano numerose nazioni europee (nel 2021 trentanove), appartenenti all'Unione Europea o geograficamente parte del **continente**. Il regolamento prevede che ogni stato possa votare solo i partecipanti delle altre nazioni, in un'ottica di equità, preferenze e gusti personali; inoltre il format prevede che ad ospitare ogni anno l'evento sia la nazione che ha vinto l'anno precedente.

Dopo la vittoria di Duncan Laurence a Tel Aviv nel 2019, l'Eurovision Song Contest 2020 doveva svolgersi a Rotterdam, nei Paesi Bassi, tuttavia, l'evento è stato annullato a marzo 2020 a causa dell'emergenza Covid-19.

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

*The Eurovision Song Contest (Eurovision or ESC) is an **international music festival founded** in 1956 in Lugano, organised annually by the members of the European Broadcasting Union. Since the first edition, the contest has been broadcast every year without interruption worldwide, except for 2020. It is one of the longest-running international music television programmes and is **the most watched non-sporting event in the world**: audience figures in recent years, from an international perspective, have been estimated at between 100 and 600 million.*

The competition has always been broadcast live on television on the main channels and on the Eurovision network, with the new millennium, the ESC is also broadcast online.

*A large number of European nations (in 2021 thirty-nine) participate, either belonging to the European Union or geographically part of the **continent**. The rules stipulate that each state can only vote for participants from other nations, in the interests of fairness, preferences and personal taste, and the format also stipulates that each year the event is hosted by the nation that won the previous year.*

Following Duncan Laurence's victory in Tel Aviv in 2019, the 2020 Eurovision Song Contest was to take place in Rotterdam, the Netherlands, however, the event was cancelled in March 2020 due to the Covid-19 emergency.

Quasi immediatamente sono iniziati i preparativi per garantire che un concorso del 2021 sarebbe andato avanti.

A tutti i 39 paesi partecipanti è stato chiesto di fornire una performance pre-registrata **'Live-on-Tape'** che potesse essere utilizzata nel caso in cui un atto non fosse in grado di arrivare sul palco del Rotterdam Ahoy.

Per l'edizione del 2021 sono state previste misure per limitare il contagio da Covid-19 come il distanziamento sociale di un metro e mezzo tra una persona e l'altra e un numero di spettatori limitato, ossia di **3.500 partecipanti**.

L'Eurovision 2021 è stata la 65ª edizione dell'annuale concorso canoro ed è stata vinta dalla band Italiana dei Måneskin con la canzone Zitti e buoni.

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

L'Eurovision Song Contest, come detto precedentemente, rappresenta uno dei festival musicali più seguiti di sempre. L'unione di culture, lingue e tradizioni diverse rende questo evento unico e irripetibile.

La partecipazione live permette ad ogni spettatore di osservare e da vicino tutte queste sfaccettature e di viverle a pieno. Il pubblico in presenza viene calato in un'**atmosfera** quasi **magica** che viene fuori dalla combinazione di performances musicali, coreografie e giochi di luce.

Almost immediately, preparations began to ensure that a 2021 contest would go ahead.

*All 39 participating countries were asked to provide a pre-recorded **'Live-on-Tape'** performance that could be used in case an act was unable to make it to the Rotterdam Ahoy stage.*

*For the 2021 edition, measures have been planned to limit Covid-19 contagion such as a social spacing of one and a half metres between people and a limited number of spectators, namely **3,500 participants**.*

Eurovision 2021 was the 65th edition of the annual song contest and was won by the Italian band Måneskin with the song Zitti e buoni.

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

The Eurovision Song Contest, as mentioned above, is one of the most popular music festivals of all time. The combination of different cultures, languages and traditions makes this event unique and unrepeatable.

*Live participation allows each spectator to observe and experience all these facets up close. The audience in attendance is immersed in an almost **magical atmosphere** that comes from the combination of musical performances, choreography and light effects.*

Parallela all'esperienza live vi è quella virtuale o **remota**, distribuita attraverso i canali social dell'evento, radio, piattaforme streaming e tv. Questo tipo di esperienza implica una partecipazione passiva dell'utente e un livello di interazione basso. A tal proposito sono stati escogitati dei piccoli stratagemmi con l'obiettivo di aumentare, anche se non completamente, il livello di interazione fra utenti e artisti.

Uno di questi è visibile in una sezione dell'**app ufficiale** dell'Eurovision Song Contest, all'interno della quale è possibile inviare il proprio sostegno all'artista che si sta esibendo, infatti, grazie ad alcuni effetti sonori registrati, il pubblico da casa ha potuto inviare il proprio applauso alla fine di ogni esibizione preferita. In aggiunta all'applausometro, è stata creata una **community virtuale**, l'Eurovision Inside, all'interno della quale è possibile scambiare pareri e opinioni sulle esibizioni e ricevere tutti gli aggiornamenti sulla competizione.

Considerando il livello di esperienzialità per la partecipazione da remoto, esso risulta ancora basso perché subordinato esclusivamente alla fruizione di piattaforme streaming.

*Parallel to the live experience is the virtual or **remote** experience, distributed through the event's social channels, radio, streaming platforms and TV. This type of experience implies a passive participation of the user and a low level of interaction. In this regard, some small tricks have been devised with the aim of increasing, although not completely, the level of interaction between users and artists.*

*One of these can be seen in a section of the **official** Eurovision Song Contest **app**, where it is possible to send your support to the artist who is performing, in fact, thanks to some recorded sound effects, the home audience was able to send their applause at the end of each favourite performance. In addition to the applause meter, a **virtual community**, Eurovision Inside, was created where people could exchange views and opinions on the performances and receive all the updates on the competition.*

Considering the level of experientiality for remote participation, it is still low because it is exclusively dependent on the use of streaming platforms.

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:**Accessibilità e democratizzazione:**

l'accessibilità all'evento è stata vincolata dalle norme vigenti riguardanti la capienza dello spazio utilizzato e di conseguenza dal numero limitato di posti disponibili attraverso prenotazione e successivo pagamento. Parallelamente si può parlare di democratizzazione dell'evento in quanto esso è stato fruibile non solo da vivo ma anche da remoto attraverso tantissimi canali e piattaforme online ma anche canali televisivi e radiofonici.

Affluenza: hanno partecipato allo spettacolo live 3500 persone, numero massimo previsto dalle norme relative alla capienza del luogo. Parallelamente all'evento in presenza, la finale trasmessa sui vari canali di distribuzione ha registrato un numero altissimo di spettatori e una platea più giovane rispetto al 2019.

Servizi Correlati: i servizi correlati all'evento comprendono in questo caso, vista l'importanza del festival, tutti quei canali e strumenti utilizzati per aggiornare in tempo reale il pubblico su news, classifiche, novità e curiosità; tra questi strumenti si possono citare l'app dedicata, il sito web ufficiale, la community virtuale e il profilo instagram ufficiale dell'evento.

Promozione: la promozione dell'evento si è focalizzata su diverse strategie di pubblicizzazione diffuse attraverso i canali social dell'Eurovision, il sito web, le radio e le tv nazionali ed europee.

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:**Accessibility and democratisation:**

the accessibility of the event was constrained by the rules in force concerning the capacity of the space used and consequently by the limited number of seats available through booking and subsequent payment. At the same time, we can talk about the democratisation of the event, since it was accessible not only live but also remotely through a large number of online channels and platforms, as well as television and radio channels.

Affluence: *3500 people attended the live show, which is the maximum number required by the venue's capacity regulations. In parallel with the event in presence, the final broadcast on the various distribution channels registered a very high number of spectators and a younger audience than in 2019.*

Related Services: *event-related services include, given the importance of the festival, all those channels and tools used to update the public in real time on news, rankings, novelties and curiosities; these tools include the dedicated app, the official website, the virtual community and the event's official instagram profile.*

Promotion: *the promotion of the event focused on several publicity strategies spread through Eurovision's social channels, website, national and European radio and TV.*

Risorse umane: l'Eurovision Song Contest è una macchina enorme che sposta ogni anno migliaia di persone tra artisti e i relativi staff, delegazioni, professionisti del settore e inviati radiofonici e televisivi. Nell'organizzazione e gestione dell'evento devono essere considerate anche le istituzioni facenti capo alla città ospitante.

ESCAMOTAGE POST COVID:

- in distribuzione sulle piattaforme digitali, radiofoniche e televisive
- tutti i partecipanti sono stati sottoposti a tampone e a quarantena precauzionale
- presenza di pubblico ridotto
- accesso del pubblico vincolato alla presentazione di un certificato di negatività al Covid-19
- accesso scaglionato ai locali

PUNTI DI FORZA:

- disponibile sia in TV che sulle piattaforme digitali
- misure non stringenti di distanziamento sociale
- l'uso di mascherine non obbligatorio al proprio posto
- la gestione dell'evento secondo i protocolli del periodo, ha limitato il contagio fra i presenti

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- contatto interpersonale e possibilità di partecipazione dal vivo limitata

Human resources: *the Eurovision Song Contest is a huge machine that moves thousands of people every year, including artists and their staff, delegations, industry professionals and radio and television reporters. In the organisation and management of the event, the host city's institutions must also be considered.*

CONTRIVANCE POST COVID:

- *being distributed on digital, radio and TV platforms*
- *all participants were swabbed and quarantined as a precautionary measure*
- *small audience presence*
- *public access subject to presentation of a Covid-19 negative certificate*
- *staggered access to the premises*

STRENGTHS:

- *available both on TV and digital platforms*
- *non-stringent measures of social distancing*
- *the use of non-compulsory masks at the venue*
- *the management of the event according to the protocols of the period, limited contagion among those present*

WEAK POINTS:

- *interpersonal contact and limited opportunity for live participation*



Water World Music Festival /

**LOCATION, DATA:**

Cala dei Sardi - Olbia, 25 luglio 2021

TIPOLOGIA EVENTO:

Concerto.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Live, disponibile su Prime Video

OBIETTIVO:

Obiettivo di questo festival è stato quello di consentire lo svolgimento di intrattenimento live nel pieno rispetto del distanziamento sociale e delle restrizioni imposte dal Covid. Su imbarcazioni private e a noleggio, gli spettatori hanno potuto assistere a 5 ore di spettacolo live rispettando tutte le restrizioni ad oggi impartite. L'accesso infatti è stato consentito solo dopo aver eseguito un test antigenico o con la presentazione del certificato di vaccinazione.

LOCATION, DATE:

Cala dei Sardi - Olbia, 25 July 2021

EVENT TYPE:

Concert.

PARTICIPATION METHOD:

Live, available on Prime Video

AIM:

The aim of this festival was to allow live entertainment to take place in full respect of the social distancing and restrictions imposed by Covid. On private and rented boats, spectators were able to enjoy 5 hours of live entertainment while respecting all the restrictions imposed to date. Access was allowed only after a hygiene test or on presentation of a vaccination certificate.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

L'idea nasce dal concept iniziale dei concerti sotto forma di drive-in. Nel documentario, un collaboratore di Salmo esplicita proprio che lo spunto per la creazione di questo format deriva dalla notizia che si sarebbe provato ad organizzare dei concerti in dei parcheggi fruibili tramite la propria auto. Per realizzare questo format al parcheggio è stato sostituito il mare, alle auto le **imbarcazioni**.

Il concerto si è svolto su di un'imbarcazione autorizzata, esattamente come quelle tramite cui gli spettatori hanno potuto assistere al concerto stesso. L'accesso è stato garantito da **dispositivi di protezione** individuale e da test antigenici e presentazione di **green pass**.

Le esibizioni si sono svolte nell'arco di 5 ore: da **show live** come quello dell'organizzatore Salmo, a dj set in cui venivano proposti remix e intrattenimento prettamente da discoteca (luoghi di svago che al momento del concerto ancora subivano le misure restrittive imposte sul settore). Insomma, all'evento erano presenti i protagonisti di una scena musicale internazionale, tra cui anche il noto dj Bob Sinclair e e Dj 2P.

Al termine di queste 5 ore di show, le imbarcazioni sono rientrate al porto di Olbia, consentendo ai partecipanti di rientrare alle proprie abitazioni.

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

The idea stems from the initial concept of concerts in the form of drive-ins.

*In the documentary, one of Salmo's collaborators explains that the idea for the creation of this format came from the news that he had tried to organise concerts in car parks. In order to create this format, the car park was replaced by the sea and the cars by **boats**.*

*The concert took place on an authorised boat, just like the ones through which the spectators were able to attend the concert. Access was guaranteed by personal **protective equipment**, hygiene tests and presentation of **green passes**.*

*The performances took place over a period of five hours: from **live shows** such as that of the organiser Salmo, to DJ sets with remixes and entertainment in the form of discotheques (places of entertainment that at the time of the concert were still subject to the restrictive measures imposed on the sector). In short, the event was attended by the protagonists of an international music scene, including the well-known DJ Bob Sinclair and Dj 2P.*

At the end of the 5-hour show, the boats returned to the port of Olbia, allowing participants to return to their homes.

Il format dell'evento nella sua totalità rappresenta uno dei migliori al fine di contrastare la pandemia e il contagio da Coronavirus seppur deficitario nella riproduzione come modello, considerando che l'organizzazione degli spalti è stata appositamente strutturata per essere ospitata in mare aperto a bordo di alcune imbarcazioni.

In realtà il **boat party** non è un format completamente nuovo ma è stato già proposto in eventi passati. Chiaro è che torna particolarmente utile, in un contesto che prevede il distanziamento sociale, la non creazione di calche di folla che potrebbero inficiare lo stato di salute dei partecipanti stessi. Di base, all'esperienza dei boat parties è stata aggiunta la funzionalità nella messa in sicurezza del luogo in cui si sarebbe tenuto il concerto.

Il concerto è stato interamente ripreso dalle telecamere di Amazon che hanno poi creato un **concerto-documentario** disponibile sulla piattaforma Prime Video. Questo documentario ha fatto sì che l'evento non solo fosse fruibile da chi non ha potuto partecipare in modalità live, ma che rimanesse una testimonianza significativa di un periodo poco funzionale e sicuro nell'organizzazione di concerti live in cui fossero previsti grandi numeri di spettatori.

The format of the event in its entirety represents one of the best for combating the pandemic and contagion from Coronavirus, even if it lacks reproduction as a model, considering that the organisation of the stands was specially structured to be hosted in the open sea on board some boats.

*In fact, the **boat party** is not a completely new format but has already been proposed in past events. It is clear that it is particularly useful, in a context of social distancing, not to create crowds that could affect the health of the participants themselves. Basically, the experience of the boat parties was added to the functionality of securing the place where the concert was to be held.*

*The concert was filmed in its entirety by Amazon cameras, which then created a **concert-documentary** available on the Prime Video platform. This documentary ensured that the event was not only accessible to those who were unable to attend in live mode, but that it remained a significant testimony of a period that was not very functional and safe in the organisation of live concerts where large numbers of spectators were expected.*

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

Come detto in precedenza gli utenti del concerto hanno potuto vivere le emozioni di un concerto live in compagnia dei propri amici e familiari a bordo di imbarcazioni autorizzate che, nel format dell'evento, hanno assunto la funzione di spalti e platea.

Al fine di rendere ottimale la visualizzazione della **barca-palco**, nella porzione di mare utilizzata per l'evento sono stati installati dei maxischermi su cui venivano mandate in diretta le riprese di quello che nel main stage stava accadendo. Insieme ai **maxischermi** è stato installato un impianto di amplificazione per la diffusione della musica. In questo modo è stato possibile ai partecipanti di non perdersi nessuna dinamica dello show, permettendo di cantare le canzoni dei loro artisti preferiti ma anche di ballare ai ritmi dance dei dj che si sono susseguiti a bordo delle proprie imbarcazioni.

Nonostante fosse in un ampio contesto naturale e definibile quasi selvaggio, oltre che naturalmente all'aperto, ai partecipanti è stato richiesto un **tampone** per accedere all'evento, o di presentare ciascuno la propria certificazione di avvenuta vaccinazione anche se a bordo dell'imbarcazione non era necessario indossare dispositivi di protezione individuale.

Per preservare l'**ambiente naturale** in cui il concerto era svolto inoltre è stato vietato l'utilizzo di normali sigarette per incentivare quello di device scalda tabacco le cui sigarette potevano essere gettate senza alcun problema in sacchi per i rifiuti.

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

As mentioned above, concert-goers were able to experience the emotions of a live concert in the company of their friends and family on board authorised boats which, in the format of the event, acted as stands and stalls.

*In order to optimise the viewing of the **stage boat**, giant screens were installed in the part of the sea used for the event, on which live footage of what was happening on the main stage was sent. Together with the **big screens**, an amplification system was installed to broadcast the music. This made it possible for participants not to miss any of the dynamics of the show, allowing them to sing along to the songs of their favourite artists, but also to dance to the dance rhythms of the DJs who followed on board their boats.*

*Despite the fact that it was in a large natural setting that could almost be described as wild, as well as being naturally open-air, participants were required to have a **tampone** to enter the event, or to present each one with their own certificate of vaccination, even though it was not necessary to wear personal protective equipment on board the boat.*

*In order to preserve the **natural environment** in which the concert was held, the use of cigarettes was banned in favour of tobacco warming devices, the cigarettes of which could be thrown away in waste bags without any problem.*

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:**Accessibilità e democratizzazione:**

l'evento è stato accessibile grazie all'acquisto di un biglietto e al noleggio di un'imbarcazione, minando così la democratizzazione dell'evento stesso, disponibile solo per chi avrebbe avuto la possibilità di effettuare i suddetti acquisti. I posti sono stati divisi proprio come un'arena: davanti al palco si poteva acquistare un posto più costoso, su delle barche più all'avanguardia. Al centro si trovavano i velieri che ospitavano più persone, indicativamente associabili ai parterre, al fondo i posti più economici allocati sui tradizionali gommoni utilizzati per le escursioni.

Affluenza: seppur in un contesto molto restrittivo, i partecipanti all'evento sono stati circa 2.000, disposti sulle imbarcazioni a noleggio divise come se fosse una normale arena di un palazzetto.

Servizi Correlati: data la location in mare aperto, i servizi correlati risultano assenti, salvo per quelli rintracciabili a bordo delle imbarcazioni che, tuttavia, sono differenti per tipologia di imbarcazione.

Promozione: la promozione dell'evento è stata effettuata tramite i principali canali social degli organizzatori e delle società partner. Inoltre la collaborazione con Glo ha consentito all'evento di essere sponsorizzato anche tramite quei canali. Sono state utilizzate anche pubblicità radio e televisive oltre che banner sul web.

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:**Accessibility and democratisation:**

the event was accessible through the purchase of a ticket and the hiring of a boat, thus undermining the democratisation of the event itself, which was only available to those who could make the above-mentioned purchases. The seats were divided up just like an arena: in front of the stage one could buy a more expensive seat, on more state-of-the-art boats. In the middle were the sailboats accommodating more people, indicatively associated with the parterres, at the back the cheaper seats allocated on the traditional inflatable boats used for excursions.

Affluence: *albeit in a very restrictive environment, there were around 2,000 participants in the event, arranged on the rented boats divided as if it were a normal arena in a sports hall.*

Related Services: *due to the offshore location, related services are absent, except for those found on board the boats which, however, are different for each type of boat.*

Promotion: *the event was promoted through the main social channels of the organisers and partner companies. In addition, the collaboration with Glo allowed the event to be sponsored through those channels as well. Radio and television advertising was also used, as well as web banners.*

Risorse umane: per l'organizzazione di un evento di questa portata si è reso necessario un grande numero di personale. A partire dall'organizzazione dell'evento stesso, la ricerca di sponsor e partner, si arriva anche a tutto il personale atto a gestire e guidare le imbarcazioni, oltre che un team di ingegneri per la messa in funzione e costruzione di un palco galleggiante di un'enorme portata.

ESCAMOTAGE POST COVID:

- concerto in acqua con distanziamento sociale
- pubblico distribuito sulle imbarcazioni
- numero limitato di partecipanti
- disposizione delle imbarcazioni e dei passeggeri continuamente monitorata dalle autorità competenti
- accesso garantito esclusivamente a chi ha ricevuto la prima dose del vaccino anti Covid-19

PUNTI DI FORZA:

- location
- presenza di circa 200 imbarcazioni
- svolgimento in luogo all'aperto
- momento di aggregazione

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- evento non alla portata di tutti
- interazione limitata solo fra gli utenti sulla stessa imbarcazione
- difficile gestione dell'evento in acqua

Human resources: *the organisation of an event of this magnitude required a large number of staff. Starting from the organisation of the event itself, the search for sponsors and partners, to all the personnel needed to manage and guide the boats, as well as a team of engineers for the commissioning and construction of a floating stage of such enormous capacity.*

CONTRIVANCE POST COVID:

- *in-water concert with social distancing*
- *audience distributed on boats*
- *limited number of participants*
- *arrangement of boats and passengers continuously monitored by the competent authorities*
- *access granted only to those who have received the first dose of Covid-19 vaccine*

STRENGTHS:

- *location*
- *presence of around 200 boats*
- *outdoor venue*
- *moment of aggregation*

WEAK POINTS:

- *event not for everyone*
- *limited interaction only between users on the same boat*
- *difficult event management on the water*



La notte della Taranta /



LOCATION, DATA:

Melpignano - Puglia, 28 Agosto 2021

TIPOLOGIA EVENTO:

Festival musicale.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Live, con successiva messa in onda televisiva.

LOCATION, DATE:

Melpignano - Apulia, 28 August 2021

EVENT TYPE:

Music festival.

PARTICIPATION METHOD:

Live, with subsequent television broadcast.

OBIETTIVO:

La Notte della Taranta è una grande manifestazione annuale volta alla celebrazione delle tradizioni e della cultura salentina. L'evento celebra e valorizza, con cadenza annuale, la cultura e le tradizioni del Salento.

AIM:

The Notte della Taranta is a major annual event celebrating the traditions and culture of Salento. The event celebrates and enhances, on an annual basis, the culture and traditions of the Salento.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

La Notte della Taranta è un **festival** di **musica popolare** che si svolge in Salento, terra natia della "pizzica". Sebbene il festival sia dedicato a questa musica tradizionale, esso subisce la contaminazione di differenti linguaggi musicali come il rock o il jazz. Al centro di tutto però rimane indiscusso il suono del tamburello che rappresenta la base e il ritmo di tutte le canzoni popolari della zona e della **pizzica**, una danza popolare tipica del Salento. La taranta o pizzica è accompagnata da un tipo di musica che veniva utilizzato come una sorta di **"esorcismo musicale"** al fine di curare le donne "tarantate", ossia affette da tarantismo, una sindrome di tipo isterico ricondotta al morso di un ragno.

Il primo spettacolo della Notte della Taranta si è svolto nel 1998, su iniziativa dell'Unione dei Comuni della **Grecia Salentina** e dell'Istituto "Diego Carpitella". Dal 2000 il festival è diventato itinerante, nei centri dei comuni appartenenti alla Grecia Salentina si sono esibiti tantissimi fra i gruppi più rappresentativi della scena della pizzica salentina. Tra i comuni coinvolti nella manifestazione ci sono: Corigliano d'Otranto, Sogliano Cavour, Zollino, Cursi, Sternatia, Martignano, Carpignano Salentino, Calimera, Alessano, Soleto, Cutrofiano, Galatina, Martano e Melpignano, sede del Concertone finale.

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

*La Notte della Taranta is a **popular music festival** held in Salento, the birthplace of the 'pizzica'. Although the festival is dedicated to this traditional music, it is contaminated by different musical languages such as rock or jazz. At the heart of it all, however, is the undisputed sound of the tambourine, which is the basis and rhythm of all the popular songs of the area, and of the **pizzica**, a popular dance typical of Salento. The taranta or pizzica is accompanied by a type of music that was used as a kind of **'musical exorcism'** to cure women who were 'tarantate', i.e. suffering from tarantism, a hysterical syndrome caused by a spider bite.*

*The first performance of the Notte della Taranta took place in 1998, on the initiative of the Unione dei Comuni della **Grecia Salentina** and the 'Diego Carpitella' Institute. Since 2000, the festival has become itinerant, with performances by many of the most representative groups of the Salento Pizzica scene in the towns belonging to Grecia Salentina. Among the municipalities involved in the event are: Corigliano d'Otranto, Sogliano Cavour, Zollino, Cursi, Sternatia, Martignano, Carpignano Salentino, Calimera, Alessano, Soleto, Cutrofiano, Galatina, Martano and Melpignano, which will host the final concert.*

Due delle principali tappe della Notte della Taranta sono la formazione dell'Orchestra popolare, nata nel 2004, e della fondazione omonima che dal 2010, anno della sua istituzione, gestisce l'organizzazione del festival. Proprio dalla creazione della fondazione Notte della Taranta, il **Concertone di Melpignano**, paesino in provincia di Lecce, ha attirato numerosi artisti appartenenti alla sfera musicale nazionale e internazionale. Per il 2021 è stato confermato il tour itinerante e l'ultima tappa del concertone finale.

Il festival è partito il 4 agosto da Corigliano d'Otranto, passando poi per Nardò, Alberobello, Alessano, Sogliano Cavour, Cursi, Taranto, Calimera, Carpignano Salentino, Lecce, Nociglia, Racale, Ugento, Cutrofiano, Zollino, Castrignano de' Greci, Galatina, Martignano, Soleto, Sternatia, e Martano per un totale di 35 esibizioni musicali. **L'edizione del concertone del 2021, la numero 24**, è stata diretta da Madame e il direttore d'orchestra Enrico Melozzi. Il tema conduttore di tutto lo spettacolo è stato **"il valore della libertà"**, ritrovato nella rielaborazione dei brani popolari basati su una commistione tra tradizione locale e urban rock. Il concertone è stato poi trasmesso in TV su Rai1 il 4 settembre 2021.

*Two of the main milestones of the Notte della Taranta are the formation of the Popular Orchestra, which was set up in 2004, and the foundation of the same name, which has managed the organisation of the festival since its creation in 2010. Since the creation of the Notte della Taranta foundation, the **Concertone of Melpignano**, a small town in the province of Lecce, has attracted numerous artists from the national and international music scene. The touring tour and the final concertone stage have been confirmed for 2021.*

*The festival started on 4 August from Corigliano d'Otranto, and then went on to Nardò, Alberobello, Alessano, Sogliano Cavour, Cursi, Taranto, Calimera, Carpignano Salentino, Lecce, Nociglia, Racale, Ugento, Cutrofiano, Zollino, Castrignano de' Greci, Galatina, Martignano, Soleto, Sternatia, and Martano for a total of 35 musical performances. **The 2021 edition of the concertone, number 24**, was directed by Madame and conductor Enrico Melozzi. The underlying theme of the entire show was **"the value of freedom"**, found in the re-elaboration of popular songs based on a mixture of local tradition and urban rock. The concert was then broadcast on TV on Rai1 on 4 September 2021.*

Considerando le norme vigenti riguardanti le misure restrittive relative alla diffusione del virus Covid-19, l'accesso, su **prenotazione** e fino ad esaurimento posti, è stato vincolato dal possesso di **Green pass** o di una certificazione di tampone negativo, effettuato massimo nelle 48 ore precedenti. I posti a sedere sono stati disposti seguendo le regole di distanziamento sociale.

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

La partecipazione all'evento è stata garantita solo su prenotazione e fino ad esaurimento posti, considerando le norme relative alla **capienza ridotta** per gli spettacoli dal vivo.

L'esperienza di partecipazione ad uno spettacolo simile è unica e irripetibile, lo show pugliese rappresenta un momento di svago all'insegna dello stupore, dell'euforia e della scoperta di tradizioni e commistioni insolite. Oltre alla musica infatti, l'effetto di **immersione totale** dello spettatore è dato dalla scenografia costituita da architetture cinquecentesche, luci, elementi tridimensionali, proiezioni di immagini e da totem completamente costituiti dalle tipiche luminarie salentine. In aggiunta alla scenografia ovviamente lo spettacolo di danza, le numerosissime coreografie interpretate dai ballerini della Taranta e da danzatori accademici sono accompagnate da abiti maestosi e quadri a grande impatto emozionale.

Considerando l'esperienza totale essa è stata percepibile esclusivamente per gli spettatori presenti sul posto.

*In view of the regulations in force concerning restrictive measures relating to the spread of the Covid-19 virus, access, by **reservation** and subject to availability, was made conditional on possession of a **Green pass** or a negative swab certificate, carried out within the previous 48 hours at the latest. Seating was arranged according to the rules of social spacing.*

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

*Participation in the event was by reservation only and subject to availability, taking into account the rules on **reduced capacity** for live shows.*

The experience of taking part in such a show is unique and unrepeatable.

*The Apulian show is a moment of entertainment in the name of amazement, euphoria and the discovery of unusual traditions and mixtures. In addition to the music, the effect of **total immersion** of the spectator is given by the set design consisting of 16th-century architecture, lights, three-dimensional elements, projected images and totems made entirely of typical Salento illuminations. In addition to the scenery, of course, there is the dance show, the numerous choreographies performed by the Taranta dancers and academic dancers are accompanied by majestic costumes and paintings with great emotional impact.*

Considering the total experience, it was only perceptible to the spectators on site.

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:**Accessibilità e democratizzazione:**

l'accessibilità all'evento è stata vincolata dalle norme vigenti riguardanti la capienza dello spazio utilizzato e di conseguenza dal numero limitato di posti prenotabili a pagamento (20 euro) attraverso una piattaforma online dedicata. L'evento è stato tuttavia trasmesso in differita su Rai1 per permettere a tutti di poter prendere parte, anche se passivamente, all'evento.

Affluenza: l'affluenza all'evento è stata massima, considerando il numero di posti limitati e fruibili solo su prenotazione. Il festival infatti è stato subito sold out nelle poche ore successive alla procedura di prenotazione.

Servizi Correlati: i servizi correlati all'evento comprendono in questo caso gli stand adibiti al consumo di cibo e bevande tipiche della zona.

Promozione: la promozione dell'evento si è basata sul passaparola e sulla pubblicizzazione del festival attraverso i canali social ufficiali e l'emittente televisiva della Rai.

Risorse umane: la Notte della Taranta include nella sua organizzazione tantissimi professionisti del settore, tra cui artisti, musicisti, tecnici della luce e del suono, scenografi e ballerini, funzionari pubblici, sino alle istituzioni facenti capo al comune ospitante del festival.

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:**Accessibility and democratisation:**

the accessibility of the event was constrained by the regulations in force concerning the capacity of the space used and consequently by the limited number of places that could be booked for a fee (20 euros) through a dedicated online platform. However, the event was broadcast on Rai1 in order to allow everyone to take part, even if passively, in the event.

Affluence: *The event was extremely well attended, given the limited number of places available for booking. The festival was immediately sold out within a few hours of the booking procedure.*

Related Services: *services related to the event in this case include stands for the consumption of typical local food and drink.*

Promotion: *The promotion of the event was based on word of mouth and publicity of the festival through the official social channels and the Rai television station.*

Human resources: *the Notte della Taranta includes in its organisation many professionals in the sector, including artists, musicians, light and sound technicians, set designers and dancers, public officials, up to the institutions of the municipality hosting the festival.*

ESCAMOTAGE POST COVID:

- presenza ridotta del pubblico
- accesso su prenotazione
- accesso solo con esito negativo in un precedente tampone 48 ore prima dell'evento o con green pass
- utilizzo dei dispositivi di sicurezza
- possibilità di effettuare un tampone rapido a pagamento sul posto

PUNTI DI FORZA:

- momento di aggregazione
- spettacolo dal vivo

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- scarso monitoraggio dell'evento
- capienza ridotta
- fruibilità dell'evento in differita televisiva
- scarsa interazione

CONTRIVANCE POST COVID:

- *reduced public presence*
- *access by reservation*
- *access only with a negative result in a previous swab 48 hours before the event or with a green pass*
- *use of safety equipment*
- *possibility of a paid rapid swab on site*

STRENGTHS:

- *moment of aggregation*
- *live show*

WEAK POINTS:

- *poor monitoring of the event*
- *limited capacity*
- *deferred availability of the event on television*
- *poor interaction*



Leeds Festival /



LOCATION, DATA:

Leeds, 26-28 Agosto 2021

LOCATION, DATE:

Leeds, 26-28 August 2021

TIPOLOGIA EVENTO:

Festival musicale.

EVENT TYPE:

Music Festival.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Live.

PARTICIPATION METHOD:

Live.

OBIETTIVO:

Il Leeds Festival è un festival inglese che mette al primo piano la riscoperta della musica rock e la sua contaminazione con i linguaggi musicali dell'house, della techno, della drum and bass e della musica grime.

AIM:

The Leeds Festival is an English festival that focuses on the rediscovery of rock music and its contamination with the musical languages of house, techno, drum and bass and grime music.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

I Festival di **Reading e Leeds** (in lingua inglese Reading and Leeds Festivals), noti anche come Carling Weekend dal nome dello sponsor, sono due festival musicali che si svolgono a Reading e Leeds in Inghilterra ogni anno. Gli eventi nelle due città si svolgono durante lo stesso periodo, il weekend centrale di agosto (venerdì, sabato e domenica), e le due cittadine condividono gli stessi ospiti. Il Leeds Festival può essere considerato il fratello minore del Reading Festival il quale rappresenta uno degli eventi più longevi al mondo e che si interessa per lo più di **musica rock, alternative, indie e punk**. Difatti quest'ultimo nasce dal Nation Jazz Festival, creato da Harold Pendleton (fondatore del Marquee Club di Londra) e la sua prima edizione risale al 1961. All'interno dei due festival sono presenti **differenti tipologie di palco**, nello specifico:

1. Main stage: musica rock, indie, metal e alternative.
2. NME, BBC Radio 1 stage: musica alternative e indie.
3. Dance tent: special guest di musica dance ed elettronica.
4. Lock Up Stage: punk underground hardcore.
5. Festival Republic stage: dedicato agli artisti emergenti.
6. 1Xtra Stage: creato nel 2013 per musica alternative hip hop, RnB e rap.
7. Alternative tent: per comici, e DJ.
8. BBC Introducing Stage: usato principalmente per artisti ancora non molto affermati.

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

*The **Reading and Leeds Festivals**, also known as Carling Weekend after the name of the sponsor, are two music festivals held in Reading and Leeds in England each year. The events in the two cities take place during the same period, the middle weekend in August (Friday, Saturday and Sunday), and the two towns share the same hosts.*

*The Leeds Festival can be considered the younger brother of the Reading Festival, which is one of the longest-running festivals in the world, focusing on **rock, alternative, indie and punk music**. In fact, the latter originates from the Nation Jazz Festival, created by Harold Pendleton (founder of London's Marquee Club) and first held in 1961.*

*Within the two festivals there are **different types of stages**, specifically:*

1. *Main stage: rock, indie, metal and alternative music.*
2. *NME, BBC Radio 1 stage: alternative and indie music.*
3. *Dance tent: Dance and electronic music special guests.*
4. *Lock Up Stage: punk underground hardcore.*
5. *Festival Republic stage: dedicated to emerging artists.*
6. *1Xtra Stage: created in 2013 for alternative hip hop, RnB and rap music.*
7. *Alternative tent: for comedians, and DJs.*
8. *BBC Introducing Stage: mainly used for artists who are not yet very well established.*

Il Leeds Festival 2021 ha previsto l'aggiunta del nuovo **futuristico palco** LS23 che ha permesso all'evento di continuare anche in modalità notturna. Il Bramham Park ha ospitato artisti come Stormzy, Post Malone, Liam Gallagher, East Catfish and the Bottleman, Disclosure e Biffy Clyro. L'edizione del 2021 si è svolta **senza obbligo di distanziamento** e di utilizzo di dispositivi di protezione personale, l'accesso è stato vincolato all'esito negativo in un precedente tampone antigienico, **green pass** o prova di immunità naturale basata su un test PCR positivo.

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

L'esperienza di partecipazione è stata completa grazie alla possibilità di assistere ad un spettacolo dal vivo **senza limiti nell'interazione** tra spettatore e spettatore e tra pubblico e artista. Ovviamente la partecipazione è stata garantita esclusivamente ai possessori di green pass o di certificazione negativa al tampone antigienico.

La partecipazione all'evento per gli spettatori rappresenta un ritorno alla **"normalità"** proprio per l'assenza delle restrizioni sul distanziamento sociale e sull'utilizzo di mascherine.

L'intero festival ha permesso, nei tre giorni di show, di rivivere a pieno tutte le sfaccettature degli eventi live.

*Leeds Festival 2021 included the addition of the **futuristic** new LS23 **stage** which allowed the event to continue in night-time mode.*

Bramham Park hosted artists such as Stormzy, Post Malone, Liam Gallagher, East Catfish and the Bottleman, Disclosure and Biffy Clyro.

*The 2021 edition took place **without mandatory spacing** or personal protective equipment, access was tied to a negative result in a previous hygiene swab, **green pass** or natural immunity test based on a positive PCR test.*

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

*The participation experience was complete thanks to the possibility of attending a live show **with no limits in the interaction** between spectator and spectator and between audience and artist. Obviously, participation was only guaranteed to holders of a green pass or a negative hygiene swab certification.*

*Participation in the event for spectators represents a return to **'normality'** precisely because of the absence of restrictions on social distancing and the use of masks.*

Over the three days of the festival, all the facets of live events were fully experienced.

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:**Accessibilità e democratizzazione:**

l'accessibilità all'evento è stata vincolata, oltre che dall'acquisto del biglietto (dai 45 ai 70 euro circa), anche dai risultati dei tamponi effettuati alcune ore prima del concerto.

Affluenza: l'affluenza è stata massima, l'evento è risultato sold out poche ore dopo l'apertura della procedura per l'acquisto dei biglietti.

Servizi Correlati: relativamente ai servizi correlati comprendono il servizio food&drink interno al parco, la possibilità di prenotare un armadietto personale per il deposito degli oggetti personali, il servizio di vaccinazione gratuita interno al parco e l'ottenimento, sul sito ufficiale, di tutte le informazioni relative alla modalità di accesso, alla mobilità per giungere all'evento e agli alloggi disponibili per il pernottamento nei dintorni del parco.

Promozione: per questo tipo di evento la promozione si è basata esclusivamente su una pubblicizzazione online attraverso i differenti canali social e il sito web dedicato al festival.

Risorse umane: l'organizzazione dell'evento comprende sia tutti i professionisti del settore, dai tecnici del suono, delle luci sino ai musicisti, che i gestori dei servizi bar e i tecnici sanitari presenti all'evento.

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:**Accessibility and democratisation:**

accessibility to the event was constrained not only by the purchase of the ticket (about 45 to 70 euro), but also by the results of the swabs carried out a few hours before the concert.

Affluence: The event sold out just hours after the ticket purchasing procedure was opened.

Related Services: related services include the in-park food&drink service, the possibility of reserving a personal locker for storing personal items, the free in-park vaccination service and obtaining, on the official website, all the information on how to gain access, how to get to the event and the accommodation available for overnight stays in the vicinity of the park.

Promotion: For this type of event, promotion was based exclusively on online publicity through the different social channels and the festival's dedicated website.

Human resources: the organisation of the event includes all the professionals in the sector, from the sound and lighting technicians to the musicians, as well as the managers of the bar services and the medical technicians present at the event.

ESCAMOTAGE POST COVID:

- stand all'interno del parco per sottoporsi alla somministrazione del vaccino
- accesso solo con esito negativo in un precedente tampone antigienico, green pass o prova di immunità naturale basata su un test PCR positivo

PUNTI DI FORZA:

- momento di aggregazione
- possibilità di accedere al vaccino all'interno dell'area
- interazione completa
- eliminazione del distanziamento sociale

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- monitoraggio scarsa del contagio
- punti di assembramento numerosi
- mancanza dei dispositivi di sicurezza

CONTRIVANCE POST COVID:

- *stand in the park to undergo vaccine administration*
- *access only with a negative result in a previous hygiene swab, green pass or natural immunity test based on a positive PCR test*

STRENGTHS:

- *moment of aggregation*
- *possibility of accessing the vaccine within the area*
- *complete interaction*
- *elimination of social distancing*

WEAK POINTS:

- *poor monitoring of contagion*
- *numerous assembly points*
- *lack of safety equipment*

READING LEEDS

FRI READING >> SAT LEEDS

SAT READING >> SUN LEEDS

SUN READING >> FRI LEEDS

THE 1975

ROYAL BLOOD

THE WOMBATS

YOU ME AT SIX
JUICE WRLD • CHARLI XCX
TWIN ATLANTIC
I DON'T KNOW HOW BUT
THEY FOUND ME
KAWALA

DAVE
FREDO

CIRCA WAVES
PALE WAVES • JOJI
HAYLEY KİYOKO • CLAIRO
THE NIGHT CAFÉ
MINI MANSIONS • SEA GIRLS
BLOXX

CAMELPHAT
FISHER
DILLON FRANCIS
PROSPA

TOUGH LOVE • DISTRUCTION BOYZ (R)
BECKY HILL • LOUD LUXURY
ALLAN RAYMAN • THE LAFONTAINES

BOWLING FOR SOUP
THE MAINE • PUP
LAURA JANE GRACE THE DOWNSIDE MOTHERS
PUPPY • DREAM STATE
PRESS CLUB • PATENT PENDING
CEMETERY SUN • IN YOUR PRIME

HOBO JOHNSON THE DOWNSIDE MOTHERS
THE CHATS • TEN TONNES
HOCKEY DAD • BLACK HONEY
TWISTED WHEEL • JEREMY ZUCKER
BAD CHILD • DREAMERS
NO ROME • OCEAN ALLEY • ZUZU

DAPPY
HEADIE ONE
DENO • M HUNCHO
DIGDAT • DJ GREVIOUS
TIFFANY CALVER
JUST BANCO • MTRNICA

MARSICANS
OLIVIA NELSON • BLACKWATERS
DO NOTHING • INKA UPENDO
SPINN • CASWELL • HYPHEN
RØYLS • SWIMMING GIRLS
LEODIS

POST MALONE TWENTY ONE PILOTS

BLOSSOMS

Anderson
Paak THE NEW POWER GENERATION

BILLIE EILISH

AJ TRACEY
THE HUNNA
AGAINST THE CURRENT
ALMA • COUNTERFEIT.

MUKA
MASA

STEFFLON DON

PVRIS
RODDY RICCH • NAV
KING PRINCESS
SLOWTHAI • BOSTON MANOR
PIP BLOM • CASSIA (R)
SPECIAL GUEST **MABEL**

ANDY C
SASASAS • DIMENSION
MUZZY • JAGUAR SKILLS
GEORGIA
BARNY FLETCHER
THE COMPOZERS (R)
SPECIAL GUEST **CRUCAST**

GHOSTEMANE
OF MICE & MEN • PARIS
BLOOD YOUTH
DINOSAUR PILE-UP • BAD NERVES
HIGHER POWER • QUEEN ZEE
SPECIAL GUEST **POPPY**

PEACE
HOODIE ALLEN • NIGHT RIOTS
SPORTS TEAM • TWO FEET • BLEACHED
THE JAPANESE HOUSE • PINK SWEATS
SOPHIE AND THE GIANTS
BELAKO • ODDITY ROAD
SONS OF RAPHAEL

OCTAVIAN
D-BLOCK EUROPE • MALEEK BERRY
SAINT JHN • K-TRAP • BEXEY
AITCH • DJ TARGET
DANILEIGH • TYLA YAWEH
TRUEMENDOUS

LION
LARKINS • HMD • LE BOOM
FEET • ALFIE TEMPLEMAN
CHARLOTTE • ISHANI
SOMEBODY'S CHILD • SCUM • FUDGE.

FOO FIGHTERS

A DAY TO REMEMBER

FRANK CARTER AND
THE RATTLESNAKES

THE DISTILLERS
YUNGBLUD
MAYDAY PARADE
SWMRS • MILK TEETH
enter:shikari

BASTILLE

CHVRCHES

SUNDARA KARMA • LIL BABY
GUNNA • THE AMAZONS
MACHINE GUN KELLY
THE STORY SO FAR
PICTURE THIS • THE FAIM
CHILDCARE • MANTRA (R)

DENIS SULTA
HONEY DIJON • MELLA DEE
AMY BECKER • ANTI UP
JAMES ORGAN • KIM PETRAS
EVERYONE YOU KNOW
SPECIAL GUEST **HOLY GOOF**

ENTER SHIKARI
FIDLAR • PALAYE ROYALE
NOTHING, NOWHERE.
STAND ATLANTIC • HOT MILK
WHITE REAPER
PLAGUE VENDOR

CRYSTAL FIGHTERS
BASEMENT • BAKAR
CAVETOWN • ANTEROS
HIMALAYAS • VALERAS
THE SNUTS • MOONTOWER
AE MAK • VISTAS

NOT3S
DABABY • NSG
TION WAYNE • YBN NAHMIR
TOMMY GENESIS • BiG HEATH
BLADE BROWN • KENNY ALLSTAR
DDG • MIRAA MAY • SCUTI

THE MYSTERINES
KID KAPICHI • BALCONY
KOFI STONE • THE EXTONS
LAVZ • VC PINES • PRIMA
MINA ROSE • TALKBOY
THE LOOSE CUT

23 - 25
AUGUST
BANK HOLIDAY
2019

ALTERNATIVE STAGE <----->>>
JOSH WIDDICOMBE • BRIDGET CHRISTIE • CHRIS RAMSEY
RUSSELL KANE • TOM ALLEN • MARCUS BRIGSTOCKE • NICK HELM (L) • ANDREW MAXWELL (R) • SHAPPI KHORSANDI • ANGELA BARNES (R)
DANE BAPTISTE • LLOYD GRIFFITH • KIRI PRITCHARD-MCLEAN • DAVID MORGAN • ED GAMBLE • CARL DONNELLY • FIN TAYLOR
BRENNAN REECE (L) • MASUD MILAS • ABIGOLIAH SCHAMAUN (R) • KAE KURD • LUKE WRIGHT (R) • DAVID'S OUT FOR A GOOD TIME LIVE PODCAST • KEMAH BOB (L)
BUTTONED DOWN DISCO (R) • HOT DUB TIME MACHINE
TRANSGRESSIVE 15TH ANNIVERSARY TAKEOVER
FEAT MYSTERY JETS LIVE (L) • LET'S EAT GRANDMA LIVE (L) • STEEL BANGLEZ LIVE (L)
HOUSE PARTY DJ BATTLE INCLUDING BBC RADIO 1'S JACK SAUNDERS (R) • CIRCA WAVES DJs (R) • TRANSGRESSIVE SOUNDSYSTEM • BEYONCÉ vs DRAKE PARTY WITH BLESS & THE SUPERHERO DJs (L)
FILM SCREENINGS: LIAM GALLAGHER: AS IT WAS • BEING FRANK: THE CHRIS SIEVEY STORY

LEEDS LATE NIGHT AFTER DARK <----->>>
FRI SAT SUN
THEIR FRI SAT SUN
RELENTLESS ENERGY DRINK
DANCE TO THE RADIO
JAY1 • DJ SEMTEX
STARDOM • AMY BECKER
MIC RIGHTEOUS • DJ JONEZY
SOLARDO
MASON MAYNARD
JAMES ORGAN
THE MENENDEZ BROTHERS
HANNAH WANTS
PROSPA • ALMA (LIVE)
JAGUAR • JESS BAYS
CRUCAST
FEAT SKIPPIS • DAREZZY • MR VIRGO
BRU-C • 157 • LAZCUB • WINDOW KID
RUDE KID
LUOY
LEEDS THUR EVENING <----->>>
EASY LIFE WHENYOUNG • INDOOR PETS
BILK • DJ JACKY P
PICCADILLY FEAT
TPD TV DJ SET
DOKTORED • DANNY OLIVER
ANACHRONICA

READING SOLD OUT

(R) READING ONLY (L) LEEDS ONLY
BILL SUBJECT TO CHANGE

Super Bowl 2021 - Halftime Show /

**LOCATION, DATA:**

Tampa, Florida - Dal 7 Febbraio 2021

TIPOLOGIA EVENTO:

Spettacolo musicale.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Live, con successiva messa in onda televisiva.

OBIETTIVO:

La necessità di tornare a vivere gli eventi in presenza si è fatta sentire anche per eventi colossali come il più famoso campionato di football americano: il Super Bowl. L'Halftime show, lo spettacolo che si svolge tra primo e secondo tempo della finale di football, nel 2021 è stato affidato a The Weeknd che è riuscito a mettere in piedi uno spettacolo superlativo. Il fine ultimo dell'intero evento è stato quello di tentare il ritorno negli stadi per migliaia di persone, seppur lasciando la capienza limitata.

LOCATION, DATE:

Tampa, Florida - From 7 February 2021

EVENT TYPE:

Musical performance.

PARTICIPATION METHOD:

Live, with subsequent television broadcast.

AIM:

The need to return to live events in presence has also been felt for colossal events such as the most famous American football championship: the Super Bowl. The Halftime show, which takes place between the first and second half of the football final, was entrusted in 2021 to The Weeknd, who managed to put on a superlative show. The ultimate goal of the whole event was to attempt a return to stadiums for thousands of people, albeit with a limited capacity.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

Il 7 febbraio 2021 si è tenuta la finale del campionato di football americano più famoso a livello globale: il **Super Bowl**. Il concerto di metà partita è stato affidato a **The Weeknd**, cantante e showman affermato sull'intero globo per le sue doti artistiche e performative. Lo show tenutosi al Raymond James Stadium di Tampa è cominciato con un bellissimo **"quadro" tridimensionale** raffigurante l'artista a bordo di un'auto e sullo sfondo lo skyline di Las Vegas tra ombre e luci. La scaletta di canzoni eseguita nello stadio ha previsto tantissimi successi del passato del cantante - come Can't feel My Face - ma anche numerosi singoli estratti dal nuovo album "After Hours". L'intera performance canora è stata contornata da ballerini che hanno eseguito **coreografie spettacolari** e da scenografie mastodontiche. The Weeknd ha voluto organizzare uno spettacolo indimenticabile, investendo circa sette milioni di dollari anche di tasca propria, proprio per poter consentire agli spettatori di dimenticare per un attimo il vuoto che il Coronavirus ha lasciato nel cuore e nella mente di tutti quanti. Il cantante è quindi riuscito a dare vita ad un'**esibizione** particolarmente **intima** nonostante lo spazio di interazione fosse alquanto ampio: solo un decimo della capienza dello stadio era occupato dagli spettatori. Per fare ciò si sono adoperati gli strumenti tecnologici più all'avanguardia a disposizione, oltre che un'attenta gestione e cura degli spazi, dell'illuminazione, dell'impiantistica audio-video.

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

*On 7 February 2021, the final of the world's most famous football championship, the **Super Bowl**, took place. **The Weeknd**, a singer and showman known around the world for his artistic and performance skills, was in charge of the half-time concert. The show, held at Tampa's Raymond James Stadium, began with a beautiful **three-dimensional "painting"** of The Weeknd in a car, with the Las Vegas skyline in the background in shadows and light. The set list of songs performed in the stadium included many hits from the singer's past - such as Can't Feel My Face - but also numerous singles from his new album 'After Hours'. The entire performance was accompanied by **spectacularly choreographed** dancers and huge sets. The Weeknd wanted to put on an unforgettable show, investing around seven million dollars of his own money to allow the audience to forget for a moment the void that the Coronavirus has left in their hearts and minds. The singer therefore managed to give a particularly **intimate performance**, even though the space for interaction was quite large: only one tenth of the stadium's capacity was occupied by spectators. To do this, the most advanced technological tools available were used, as well as careful management and care of the spaces, lighting and audio-video systems.*

Lo show, organizzato dall'agenzia Roc Nation del rapper newyorkese Jay-Z, partner artistico della lega, ha avuto come obiettivo anche quello di sponsorizzare e sensibilizzare le **campagne anti-contagio** e vaccinali, tanto che, anche il main sponsor Pepsi ha deciso di comparire di meno negli ambitissimi spazi pubblicitari disponibili nel corso della partita, proprio per lasciare spazio alle campagne pubblicitarie di sensibilizzazione nei confronti delle precauzioni e soluzioni contro il Covid-19.

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

L'evento è stato fruito in modalità live e in diretta televisiva, come di consueto per una partita di football. Essendo che l'evento è stato organizzato a **capienza limitata** - un decimo della capienza originaria per un numero complessivo di 20.000 spettatori tra cui 7.500 medici e operatori sanitari cui l'America ha voluto dire il suo grazie, mentre i posti vuoti erano occupati da sagome di cartone - la **fruibilità degli spazi è stata difficoltosa**: rispetto al concept originale, ci si è trovati con molto più spazio libero, caratteristica che spesso rischia di inficiare la realizzazione di uno show, minando proprio all'interazione tra pubblico e artista. Sebbene questa particolare caratteristica dell'evento del 2021 rendesse rischiosa proprio la partecipazione del pubblico, The Weeknd ha saputo magistralmente mettere in piedi uno show che potesse risultare intimo e familiare, coinvolgendo l'intero pubblico presente e quello da casa.

*The show, organised by New York rapper Jay-Z's Roc Nation agency, the league's artistic partner, also aimed to sponsor and raise awareness of the **anti-Covid-19** and vaccination **campaigns**, so much so that even the main sponsor Pepsi decided to appear less in the coveted advertising slots available during the game, precisely to leave room for advertising campaigns to raise awareness of precautions and solutions against Covid-19.*

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

*The event was enjoyed live and on television, as is usual for a football game. Since the event was organised with a **limited capacity** - one tenth of the original capacity for a total of 20,000 spectators, including 7,500 doctors and health workers to whom America wanted to say thank you, while the empty seats were occupied by cardboard silhouettes - **the usability of the spaces was difficult**: compared to the original concept, there was much more free space, a characteristic that often threatens to invalidate the realisation of a show, undermining the interaction between audience and artist. Although this particular feature of the 2021 event made audience participation risky, The Weeknd masterfully managed to put on a show that was intimate and familiar, involving the entire audience in attendance and at home.*

Infatti l'intero show è risultato come il **connubio perfetto tra modernità e classicità** hollywoodiana, una tematica particolarmente cara a The Weeknd che ha voluto, in un tempo così drammatico, volgere il suo sguardo da performer anche a chi lo avrebbe seguito da casa, garantendo, tramite uno stampo prettamente cinematografico, un grado di partecipazione alto, anche da parte di chi ha seguito l'evento in diretta televisiva o in remoto.

Lo show, che si apre con una telecamera a riprendere il primo piano di The Weeknd, ha permesso all'utente di essere catapultato all'interno dello spazio scenografico insieme al cantante, rendendolo quasi partecipe di un'esibizione tenutasi a chilometri di distanza.

*In fact, the entire show was the **perfect combination of modernity and Hollywood classicism**, a theme particularly dear to The Weeknd who wanted, at such a dramatic time, to turn his gaze as a performer also to those who would have followed him from home, guaranteeing, through a purely cinematic style, a high degree of participation, even by those who followed the event live on television or remotely.*

The show, which opens with a camera showing a close-up of The Weeknd, allowed the user to be catapulted into the scenic space together with the singer, making him almost a participant in a performance held miles away.

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:**Accessibilità e democratizzazione:**

sebbene il costo dei biglietti abbia subito un decremento dovuto alla crisi turistica post Covid nell'area di Tampa, l'evento resta accessibile a poche classi sociali: un biglietto arriva a costare nell'era della pandemia circa 9 mila dollari, con minimi pari a 5 mila dollari. Se si pensa che prima i biglietti fossero acquistabili a 16 mila dollari, si capisce come il prezzo sia vertiginosamente calato a causa della pandemia, rimanendo comunque poco democratico e poco accessibile a chiunque.

Affluenza: l'evento ha ospitato un decimo di pubblico rispetto a quanto avrebbe potuto accogliere in un periodo non pandemico. Di 20 mila presenti alla partita e quindi anche allo show, 7.500 individui corrispondevano a quella classe di medici e operatori sanitari che durante la pandemia sono stati fondamentali per fronteggiare la crisi sanitaria.

Servizi Correlati: all'interno dello stadio possono essere rintracciati tutti i servizi di cui ogni spettatore necessita: dall'acquisto di beni primari, come acqua o cibo, fino a quello di gadget.

Promozione: il Super Bowl gode di una fama sensazionale tanto da non aver bisogno di promozione. Chiaramente sarebbe controproducente, nonostante la fama dell'evento, non investire in sponsorizzazioni. Per la promozione sono stati utilizzati tutti i media possibili: dal cartaceo al digitale.

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:**Accessibility and democratisation:**

Although the cost of tickets has fallen due to the post-Covid tourist crisis in the Tampa area, the event remains accessible to a few social classes: a ticket costs about \$9,000 in the pandemic era, with a minimum of \$5,000. If we consider that tickets used to be available for 16,000 dollars, we can understand how the price has dropped dramatically due to the pandemic, but is still undemocratic and inaccessible to everyone.

Affluence: *the event hosted a tenth as many people as it would have in a non-pandemic period. Of the 20,000 people present at the game, and therefore also at the show, 7,500 corresponded to the class of doctors and health workers who were crucial in dealing with the health crisis during the pandemic.*

Related Services: *Within the stadium all services that every spectator needs can be found: from the purchase of basic goods, such as water or food, to gadgets and souvenirs.*

Promotion: *The Super Bowl has such a sensational reputation that it does not need to be promoted. Clearly it would be counterproductive, despite the fame of the event, not to invest in sponsorship. All possible media were used for promotion, from print to digital.*

Risorse umane: l'organigramma costituente lo staff organizzatore del Super Bowl è uno dei più vasti e variegati al mondo. Si può benissimo immaginare come un evento di tale portata abbia bisogno di migliaia di lavoratori alle sue spalle. Per la sera dell'evento tuttavia, oltre che a direzione e staff manageriale, sono stati allocati all'interno dell'arena un quantitativo maggiore di personale medico atto ad intervenire in caso di necessità.

ESCAMOTAGE POST COVID:

- test su giocatori e pubblico
- chi risulta positivo ai test viene allontanato ed isolato dalla squadra per un periodo di almeno 10 giorni
- il numero di spettatori è diminuito a 25000
- ogni spettatore che ha partecipato allo show ha ricevuto un kit di protezione con all'interno mascherine e disinfettante per le mani
- l'Halftime Show in particolare ha rispettato il distanziamento sociale
- le feste tipicamente sfavillanti del Super Bowl non hanno avuto luogo, gli ospiti presenti erano per lo più in remoto

PUNTI DI FORZA:

- evento simbolo di un'identità nazionale
- gestione accurata delle misure di prevenzione
- svolgimento in luogo all'aperto
- momento di aggregazione sportiva

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- high risk of contagion

Human resources: *the organisation chart of the Super Bowl organising staff is one of the largest and most diverse in the world. One can well imagine that an event of this magnitude needs thousands of workers behind it. For the evening of the event, however, in addition to the management staff, a larger number of medical personnel have been allocated to the arena to intervene in case of need.*

CONTRIVANCE POST COVID:

- *testing of players and spectators*
- *those who test positive will be removed and isolated from the team for at least 10 days*
- *the number of spectators was reduced to 25,000*
- *every spectator who attended the show received a protection kit containing masks and hand sanitiser*
- *the Halftime Show in particular respected social distancing*
- *the typically glittering parties of the Super Bowl did not take place, the guests present were mostly remote*

STRENGTHS:

- *event symbolising a national identity*
- *careful management of prevention measures*
- *taking place in the open air*
- *sporting event*

WEAK POINTS:

- *high risk of contagion*



LIV
SUPER BOWL



pepsi

HALFTIME
SHOW

6.2

Casi studio: eventi musicali digitali durante la pandemia / *Case studies: digital music events during the pandemic*

Per poter comprendere al meglio le diverse strategie attuate in alternativa agli eventi live, sono stati analizzati una serie di eventi musicali appartenenti alla **sfera digitale** al fine di identificare le possibili e nuove esigenze, le modalità di fruizione e i conseguenti problemi emersi. Andando più nel dettaglio, sono state identificate le azioni e gli **strumenti digitali** utilizzati per la distribuzione di concerti e festival musicali durante i periodi di lockdown ma anche di riapertura.

*In order to better understand the different strategies implemented as an alternative to live events, a series of music events belonging to the **digital sphere** were analysed in order to identify possible and new needs, modes of use and consequent problems. In more detail, the actions and **digital tools** used to distribute concerts and music festivals during lockdown periods but also during reopening periods were identified.*



Tobacco Dock Virtual /



LOCATION, DATA:

Piattaforma Sansar, Facebook, Youtube, Twitch e Beatport.com., 2-3 Aprile 2021

TIPOLOGIA EVENTO:

Festival musicale.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Live, realtà virtuale, diretta streaming.

OBIETTIVO:

Il Tobacco Dock Virtual è un progetto pionieristico sviluppato da promotori di musica elettronica, LWE (la London Warehouse Events) e della principale piattaforma di eventi virtuali dal vivo, Sansar. L'obiettivo principale è quello di mixare gli elementi cardine degli eventi live e digitali per celebrare al meglio la musica house e techno all'interno della sede londinese, ricreata totalmente in versione digitale.

LOCATION, DATE:

Sansar platform, Facebook, Youtube, Twitch and Beatport.com, 2-3 April 2021

EVENT TYPE:

Music festival.

PARTICIPATION METHOD:

Live, virtual reality, live streaming.

AIM:

The Tobacco Dock Virtual is a pioneering project developed by electronic music promoters, LWE (the London Warehouse Events) and leading virtual live events platform, Sansar. The main aim is to mix the core elements of live and digital events to best celebrate house and techno music within the London venue, recreated totally digitally.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

Il Tobacco Dock Virtual, organizzato e gestito da London Warehouse Events (LWE) e dalla **piattaforma di eventi virtuali dal vivo Sansar**, è una vera e propria ricreazione digitale della venue di 16.000 mq a East London.

I promotori di musica elettronica della LWE hanno inaugurato nell'Aprile 2021 un nuovo format basato sulla creazione di eventi di **musica ibrida**.

Il progetto è stato sviluppato in collaborazione con Sansar una piattaforma di eventi virtuali dal vivo, per il lancio di Tobacco Dock Virtual è stata ricreata la sede est di Londra nei minimi dettagli.

Il format per il 2021 ha previsto per il Tobacco Dock un **evento multipiattaforma**, l'accesso gratuito allo spettacolo infatti è stato garantito attraverso la piattaforma Sansar utilizzando un **visore VR**, PC, Mac o dispositivo mobile.

Le esibizioni dei 40 artisti previsti sono state trasmesse, inoltre, in streaming attraverso l'hub del sito web ufficiale e attraverso i canali dei partner dell'evento sulle piattaforme di streaming su YouTube, Facebook e Twitch.

L'evento ha ospitato 40 artisti del mondo house e techno come Adam Beyer, Hot Since 82 e Eats Everything, Sherelle, Chase & Status.

Il Tobacco Dock Virtual ha condiviso l'obiettivo di The Climate Group di zero emissioni nette di carbonio entro il 2050, infatti il 25% dei contributi ottenuti è stato donato proprio al The Climate Group.

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

*The Tobacco Dock Virtual, organised and managed by London Warehouse Events (LWE) and **virtual live events platform Sansar**, is a true digital recreation of the 16,000sq m venue in East London.*

*LWE's electronic music promoters unveiled a new format in April 2021 based on the creation of **hybrid music events**.*

The project was developed in collaboration with Sansar a live virtual events platform, for the launch of Tobacco Dock Virtual the East London venue was recreated in great detail.

*The format for the 2021 Tobacco Dock was a **multi-platform event**, free access to the show was provided through the Sansar platform using a **VR viewer**, PC, Mac or mobile device.*

The performances of the 40 artists were also streamed through the hub of the official website and through the event partners' channels on YouTube, Facebook and Twitch streaming platforms.

The event hosted 40 house and techno artists including Adam Beyer, Hot Since 82 and Eats Everything, Sherelle, Chase & Status.

The Tobacco Dock Virtual shared The Climate Group's goal of zero net carbon emissions by 2050, in fact 25% of the contributions received were donated to The Climate Group.

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

Quella del Tobacco Dock Virtual è un'esperienza multiplatforma, l'accesso all'evento è stato offerto dalla piattaforma Sansar utilizzando un visore VR, PC, Mac o dispositivo mobile e dalle live stream su YouTube, Facebook e Twitch.

Andando nello specifico l'esperienza ha incluso differenti strumenti:

- **Esperienza in realtà virtuale:**

partecipazione connessa all'utilizzo di un visore VR compatibile con desktop.

- **Esperienza digitale desktop:** La piattaforma TDv è stata resa accessibile tramite PC e Mac.

- **Esperienza digitale mobile:**

partecipazione garantita tramite l'utilizzo dell'app mobile Sansar.

- **Esperienza live stream:** streaming disponibile su qualsiasi dispositivo tramite l'hub TDv o su YouTube, Facebook o Twitch.

L'obiettivo del Tobacco Dock Virtual 2021 è stato quello di replicare l'esperienza sociale live nel modo più fedele possibile, tutti i partecipanti infatti hanno potuto incontrare e **comunicare virtualmente** tra loro, interagire con lo spazio creando forme sulla pista da ballo ed esplorare insieme il luogo completamente ricreato in realtà virtuale. In aggiunta, è stato possibile partecipare ad una serie di giochi, tra cui la personalizzazione di avatar, missioni e sfide.

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

The Tobacco Dock Virtual was a multi-platform experience, with access to the event offered by the Sansar platform using a VR visor, PC, Mac or mobile device and live streams on YouTube, Facebook and Twitch.

More specifically, the experience included different technological tools:

- **Virtual reality experience:**

participation linked to the use of a desktop compatible VR visor.

- **Desktop digital experience:** *The TDv platform was made accessible via PC and Mac.*

- **Mobile digital experience:**

participation ensured through the use of the Sansar mobile app.

- **Live stream experience:** *streaming available on any device via the TDv hub or on YouTube, Facebook or Twitch.*

*The aim of the Tobacco Dock Virtual 2021 was to replicate the live social experience as faithfully as possible, as all participants were able to meet and **communicate virtually** with each other, interact with the space by creating shapes on the dance floor and explore the fully virtual reality recreated venue together. In addition, it was possible to participate in a series of games, including avatar customisation, missions and challenges.*

Nonostante l'assenza di contatto fisico e interpersonale fra spettatori e artisti, l'esperienza totale ha messo in evidenza i **punti di forza del digitale** e le relative innovazioni capaci di replicare e sviluppare un evento digital molto vicino al mondo del live.

*Despite the absence of physical and interpersonal contact between spectators and performers, the total experience highlighted the **strengths of digital** and the related innovations capable of replicating and developing a digital event very close to the live world.*

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:

Accessibilità e democratizzazione: la partecipazione all'evento non è stata subordinata a specifici costi fissi, è stata quindi gratuita e disponibile a tutti. L'evento si è reso disponibile su dispositivi mobili, MAC, tablet, PC o VR tramite l'app Sansar o qualsiasi browser, senza bisogno di attrezzature specializzate. Il live-stream è stato garantito su Facebook, Youtube, Twitch e Beatport.com.

Affluenza: l'affluenza all'evento è stata massima proprio per i tantissimi contenuti e le modalità variegate di fruizione offerte. L'evento ha attirato un pubblico di circa due milioni di persone a livello globale.

Servizi Correlati: i servizi correlati sono relativi alla sfera del digitale, attraverso le tantissime piattaforme di distribuzione è stato possibile creare una serie di giochi per i partecipanti, tra cui la personalizzazione di avatar, missioni e sfide da superare.

Promozione: la promozione dell'evento si è basata principalmente su una pubblicizzazione online attraverso il sito web ufficiale, i canali social dell'evento, degli sponsor e dei partners dello show.

Risorse umane: l'evento ha incluso nella sua organizzazione tantissimi specialisti del settore tecnologico, come informatici, sviluppatori e 3D designers.

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:

Accessibility and democratisation: participation in the event was not subject to any specific fixed costs, it was therefore free of charge and available to all. The event was available on mobile devices, MAC, tablet, PC or VR via the Sansar app or any browser, with no need for specialised equipment. Live-streaming was provided on Facebook, Youtube, Twitch and Beatport.com.

Affluence: the event was extremely well attended due to the large amount of content and the variety of ways in which it could be enjoyed. The event attracted an audience of around two million people globally.

Related Services: related services are related to the digital sphere, through the many distribution platforms it was possible to create a series of games for the participants, including the customisation of avatars, missions and challenges to overcome.

Promotion: the promotion of the event was mainly based on online advertising through the official website, the social channels of the event, the sponsors and the partners of the show.

Human resources: the event included in its organisation many specialists from the technology sector, such as computer scientists, developers and 3D designers.

ESCAMOTAGE POST COVID:

- partecipazione vincolata alla registrazione sul sito dedicato
- assenza di pubblico dal vivo
- utilizzo di piattaforme di realtà virtuale e gaming per rendere l'esperienza più immersiva

PUNTI DI FORZA:

- servizi di gaming per aumentare l'interazione e l'immersione dell'utente
- democratizzazione e accessibilità garantita su differenti piattaforme
- evento gratuito
- presenza virtuale del pubblico attraverso l'utilizzo di avatar personalizzati

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- contatto reale interpersonale azzerato

CONTRIVANCE POST COVID:

- *participation subject to registration on the dedicated website*
- *no live audience*
- *use of virtual reality and gaming platforms to make the experience more immersive*

STRENGTHS:

- *gaming services to increase user interaction and immersion*
- *democratisation and guaranteed accessibility on different platforms*
- *free event*
- *virtual presence of the public through the use of personalised avatars*

WEAK POINTS:

- *real interpersonal contact reduced to zero*



Jameson ST. Patrick's Festival /

**LOCATION, DATA:**

Piattaforma Jameson Connects, 13-17
Marzo 2021

LOCATION, DATE:

*Jameson Connects platform, 13-17 March
2021*

TIPOLOGIA EVENTO:

Concerto.

EVENT TYPE:

Concert.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Diretta streaming.

PARTICIPATION METHOD:

Live streaming.

OBIETTIVO:

In occasione della Festa di San Patrizio, Jameson Irish Whiskey ha organizzato un concerto internazionale gratuito in streaming, con l'obiettivo di connettere tutto il mondo attraverso esibizioni locali dedicate a una comunità globale e tramite appuntamenti in diversi locali del mondo.

AIM:

On the occasion of St Patrick's Day, Jameson Irish Whiskey organised a free international streaming concert, with the aim of connecting the whole world through local performances dedicated to a global community and through dates in different venues around the world.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

In occasione del 17 marzo, il St. Patrick Day, la festa nazionale d'Irlanda celebrata in tutto il mondo, Jameson Irish Whiskey ha organizzato un **festival gratuito e interamente virtuale** al fine di creare dei legami locali e internazionali fra tutti i partecipanti e la tipica festa irlandese.

L'evento, per il 2021, è stato organizzato interamente online, attraverso una serie di **concerti live stream** distribuiti sulla piattaforma digitale Jameson Connects. La giornata di apertura è stata il 13 marzo ma lo show è durato per **cinque giorni**, fino al 17 marzo, data ufficiale della festa nazionale d'Irlanda.

Alle 20.15 di ogni giornata è stato possibile collegarsi alla piattaforma per assistere ai tanti concerti organizzati. Per l'Italia, ha partecipato Frah Quintale ma l'intero show ha incluso artisti indie e rap internazionali come la cantautrice canadese Jessie Reyes, Monjola, Just Mustard e Gemma Dunleavy, Denise Chalia, Kojaque, Savannah-Re e Junia-T.

Il momento principale dell'intero evento è stato proprio il giorno di **San Patrizio**, il 17 marzo. Tutti i partecipanti sono stati trasportati per le strade di Toronto: sede dell'artista pop-R&B Jessie Reyez, headliner dell'evento principale il Jameson Connects Jessie and Friends.

Il St. Patrick Festival by Jameson Irish Whiskey ha incluso anche incontri virtuali con gli artisti sulla piattaforma Boiler Room e il talk Jessie & Friends, diffuso in streaming il 10 marzo.

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

To mark 17 March, St. Patrick's Day, Ireland's national holiday celebrated around the world, Jameson Irish Whiskey organised a **free, entirely virtual festival** in order to create local and international links between all participants and the typical Irish holiday. The event, for 2021, was organised entirely online, through a series of **live stream concerts** distributed on the Jameson Connects digital platform. The opening day was 13 March but the show lasted for **five days**, until 17 March, the official date of Ireland's national holiday. At 20.15 of each day it was possible to connect to the platform to watch the many concerts organised. For Italy, Frah Quintale took part, but the internal show included international indie and rap artists such as Canadian singer-songwriter Jessie Reyes, Monjola, Just Mustard and Gemma Dunleavy, Denise Chalia, Kojaque, Savannah-Re and Junia-T.

The highlight of the whole event was **St Patrick's Day**, 17 March. All attendees were transported to the streets of Toronto: home of pop-R&B artist Jessie Reyez, headliner of the main event the Jameson Connects Jessie and Friends.

The St. Patrick Festival by Jameson Irish Whiskey also included virtual meet-and-greets with the artists on the Boiler Room platform and the Jessie & Friends talk, streamed on March 10.

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

La partecipazione all'evento si è basata su **esperienze poco interattive** diffuse in modalità live stream.

L'intero evento infatti è stato distribuito sulla piattaforma Jameson Connects e ha previsto una serie di concerti provenienti da diversi paesi, come Italia, Irlanda e Canada. L'obiettivo è stato quello di far respirare a tutti i partecipanti la magia, l'euforia e la tradizione tipica della giornata di San Patrizio.

Oltre ai concerti distribuiti, per immergere ancor di più l'utente in un'atmosfera 100% irlandese, Il St. Patrick Festival by Jameson Irish Whiskey ha previsto degli incontri virtuali con gli artisti sulla **piattaforma Boiler Room** e ha dato appuntamento, con aperitivo virtuale in cui consumare un Jameson Ginger & Lime, a tutti i partecipanti.

L'esperienza globale è stata tuttavia poco interattiva e immersiva per gli spettatori che, visti i semplici contenuti streaming, hanno assunto un **ruolo passivo** in tutte e cinque le giornate previste per lo show.

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

*Participation in the event was based on **low-interactive experiences** broadcast in live stream mode.*

The entire event was distributed on the Jameson Connects platform and included a series of concerts from different countries, such as Italy, Ireland and Canada. The aim was to allow all participants to experience the magic, euphoria and tradition of St Patrick's Day.

*In addition to the distributed concerts, to further immerse the user in a 100% Irish atmosphere, the St. Patrick Festival by Jameson Irish Whiskey provided virtual meetings with the artists on the **Boiler Room platform** and gave all participants a virtual aperitif where they could have a Jameson Ginger & Lime.*

*However, the overall experience was not very interactive and immersive for the audience who, given the simple streaming content, took a **passive role** throughout the five days of the show.*

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:**Accessibilità e democratizzazione:**

la partecipazione all'evento non è stata vincolata da alcun costo. Tutti i contenuti digitali sono stati resi disponibili a chiunque, previa registrazione sul sito dedicato.

Affluenza: il St. Patrick's Festival 2021 è stato il festival digitale più significativo d'Irlanda fino ad oggi, con una portata globale di oltre 102 milioni.

Servizi Correlati: all'interno dei servizi correlati si può includere la creazione e la vendita di un merchandising in edizione limitata Jameson St. Patrick's Day nato dalla collaborazione di Jameson con i marchi locali Don't Blame The Kids (DBTK) e Vamos.

Promozione: la pubblicizzazione dell'evento si è focalizzata su una promozione online sul sito web, sui canali social dell'evento, degli sponsor e dei partners dello show.

Risorse umane: le risorse coinvolte nell'organizzazione dell'evento appartengono a differenti categorie: artisti, sponsor, sviluppatori e giornalisti presenti sui luoghi dei concerti.

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:**Accessibility and democratisation:**

there was no cost for participating in the event. All digital content was made available to anyone after registration on the dedicated website.

Affluence: *St. Patrick's Festival 2021 was Ireland's most significant digital festival to date, with a global reach of over 102 million.*

Related Services: *related services may include the creation and sale of limited edition Jameson St. Patrick's Day merchandise resulting from Jameson's collaboration with local brands Don't Blame The Kids (DBTK) and Vamos.*

Promotion: *The publicity for the event focused on online promotion on the website, social channels of the event, sponsors and show partners.*

Human resources: *the resources involved in organising the event belong to different categories: artists, sponsors, developers and journalists present at the concert venues.*

ESCAMOTAGE POST COVID:

- assenza di pubblico
- concerto live streaming
- prenotazione sul sito dedicato

PUNTI DI FORZA:

- spettacolo fruibile da tutti
- evento gratuito

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- mancanza del pubblico
- assenza di interazione
- esperienza non immersiva

CONTRIVANCE POST COVID:

- *absence of audience*
- *live streaming concert*
- *booking on dedicated website*

STRENGTHS:

- *entertainment for all*
- *free event*

WEAK POINTS:

- *lack of audience*
- *absence of interaction*
- *non-immersive experience*



FRAH QUINTALE

ITALIAN STREAMING CONCERT

17 MARZO

ORE 20:15

One World Together at Home /



LOCATION, DATA:

Social Networks e reti televisive globali,
18 aprile 2020

TIPOLOGIA EVENTO:

Concerto.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Diretta streaming.

LOCATION, DATE:

*Social Networks and Global TV
Networks, 18 April 2020*

EVENT TYPE:

Concert.

PARTICIPATION METHOD:

Live streaming.

OBIETTIVO:

Together at Home (noto anche come One World: Together at Home) è una serie di concerti collettivi virtuali organizzati dalla Global Citizen e da Lady Gaga a sostegno dell'Organizzazione mondiale della sanità, con lo scopo di promuovere la pratica del distanziamento sociale durante la pandemia di Coronavirus 2019-2020 e per raccogliere fondi.

AIM:

Together at Home (also known as One World: Together at Home) is a series of virtual group concerts organised by Global Citizen and Lady Gaga in support of the World Health Organisation, with the aim of promoting the practice of social distancing during the 2019-2020 Coronavirus pandemic and to raise funds.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

L'evento è stato trasmesso il 18 aprile 2020 in diretta sulle principali **piattaforme di social media** come YouTube e Facebook e sui principali **canali televisivi** nazionali del mondo. In Italia è stato trasmesso su Rai 1, Rai Radio 2, Music Television, VH1, Comedy Central, MTV Music e National Geographic.

One World Together At Home si è rivelato essere una **serie di concerti** della durata complessiva di quasi 6 ore tenuti da artisti internazionali come Chris Martin, John Legend, Meghan Trainor, Sofi Tukker, Gloria Gaynor e OneRepublic in streaming sui social direttamente dalle stanze delle loro abitazioni.

L'iniziativa partita da un'idea di Global Citizen nel marzo 2020, organizzazione di attivismo e volontariato americana e alleatasi con le Nazioni Unite e l'Organizzazione mondiale della sanità per dare una risposta concreta alla pandemia, è poi passata sotto la **direzione artistica di Lady Gaga**, coinvolta direttamente da Global Citizen.

Obiettivo primario pari alla voglia di sentirsi uniti in un periodo in cui il Covid costringeva a mantenere le distanze è stato anche quello di celebrare e sostenere gli operatori sanitari e coloro che sono impegnati a combattere la pandemia: tanti sono stati infatti gli interventi, tra un concerto e l'altro, di testimonianze di operatori sanitari scesi in campo in prima persona nella lotta contro il Covid-19.

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

*The event was broadcast live on 18 April 2020 on the main **social media platforms** such as YouTube and Facebook and on the main national **television channels** around the world. In Italy it was broadcast on Rai 1, Rai Radio 2, Music Television, VH1, Comedy Central, MTV Music and National Geographic.*

*One World Together At Home turned out to be a **series of concerts** lasting a total of almost 6 hours held by international artists such as Chris Martin, John Legend, Meghan Trainor, Sofi Tukker, Gloria Gaynor and OneRepublic streamed on social networks directly from the rooms of their homes.*

*The initiative, which started with an idea from Global Citizen in March 2020, an American activist and volunteer organisation that has allied itself with the United Nations and the World Health Organisation to provide a concrete response to the pandemic, has since passed under the **artistic direction of Lady Gaga**, who was directly involved by Global Citizen.*

The main objective, as well as the desire to feel united at a time when Covid was forcing people to keep their distance, was also to celebrate and support health workers and those engaged in fighting the pandemic: there were many speeches, between one concert and another, of testimonies by health workers who took the field in the first person in the fight against Covid-19.

L'evento è stato organizzato con il sostegno di aziende ed enti privati che hanno devoluto una somma pari a 35 milioni di dollari che da Global Citizen andranno direttamente al fondo di solidarietà dell'**OMS**.

L'obiettivo dell'evento è dunque quello di sensibilizzare, cercando di mantenere un alto tasso di attenzione e informazione sul tema dell'emergenza sanitaria intrattenendo e sostenendo le persone costrette dalla legge in una quarantena obbligatoria con un spettacolo di musica e parole.

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

Tramite un comunicato ufficiale, One World: Together At Home è stato definito "un evento speciale globale **cross-piattaforma**", organizzato e ripreso negli Stati Uniti grazie alla collaborazione di tre principali reti statunitensi: Abc, Nbc e Cbs oltre all'intervento di altri partner digitali e non.

La conduzione è stata affidata a Jimmy Fallon del Tonight Show, Jimmy Kimmel del Jimmy Kimmel Live e Stephen Colbert del Late Show in un'ottica di unione di forze, con l'obiettivo di dare vita ad uno spettacolo televisivo lungo circa 2 ore in cui si alterneranno esibizioni musicali, interventi di professionisti del settore sanitario, al fine di raccontare cosa significa combattere il Coronavirus in prima linea. Lo speciale si è collocato alla fine di una vasta programmazione musicale, trasmessa poi in **streaming** in tutto il mondo.

*The event was organised with the support of companies and private entities that donated a sum of 35 million dollars, which from Global Citizen will go directly to the **OMS** solidarity fund. The aim of the event is therefore to raise awareness, trying to maintain a high level of attention and information on the theme of the health emergency by entertaining and supporting people forced by law into a compulsory quarantine with a show of music and words.*

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

*In an official statement, One World: Together At Home was described as "a special global **cross-platform** event", organised and filmed in the US by three major US networks: ABC, NBC and CBS, as well as other digital and non-digital partners.*

The Tonight Show's Jimmy Fallon, Jimmy Kimmel of Jimmy Kimmel Live and Stephen Colbert of The Late Show will host the event in a joint effort to create a two-hour TV show with musical performances and speeches by health professionals to tell the story of what it means to fight the Coronavirus on the front line.

*The special came at the end of an extensive music programme, which was then **streamed** worldwide.*

One World: Together At Home è stato diviso in **due spezzoni**: una prima diretta della durata di sei ore partita dagli Stati Uniti intorno alle ore 20 di sabato 18 aprile 2020; lo streaming è disponibile su diverse piattaforme tra cui **Amazon Prime Video, Apple, Facebook e Instagram, Twitch** e altri. Lo speciale televisivo invece ha la durata di due ore ed è stato trasmesso in America mentre in Italia l'orologio segnava le 2 di notte.

Lo show in Italia è stato trasmesso in diretta su Rai 1 e Radio 2 nella notte fra il 18 e il 19 aprile con il commento di Fabio Canino ed Ema Stockholma.

L'esperienza dello show è stata quella di un normale concerto diffuso televisivamente: il pubblico assume la funzione di spettatore senza poter interagire con gli artisti che calcheranno la scena di questo evento, il che è risultato essere il problema più comune agli eventi organizzati in modalità digitale.

*One World: Together At Home was split into **two segments**: a six-hour live broadcast from the United States at around 8pm on Saturday 18 April 2020; streaming is available on various platforms including **Amazon Prime Video, Apple, Facebook and Instagram, Twitch** and others.*

The TV special, on the other hand, lasted two hours and was broadcast in America while in Italy the clock was striking 2am.

The show in Italy was broadcast live on Rai 1 and Radio 2 in the night between 18 and 19 April with commentary by Fabio Canino and Ema Stockholma.

The experience of the show was that of a normal concert broadcasted on television: the audience assumed the function of spectator without being able to interact with the artists who would take the stage, which turned out to be the most common problem with digitally organised events.

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:**Accessibilità e democratizzazione:**

l'evento è stato trasmesso globalmente su canali televisivi e social network, al fine di raggiungere il più alto numero di persone possibile.

Affluenza: l'intera esibizione caricata su youtube conta quasi 3 milioni di visualizzazioni, senza considerare quanti si sono connessi sulle rispettive reti televisive per assistere all'evento in diretta. Questi numeri indicano come un evento digitalizzato sia altamente fruibile da più persone nello stesso momento, rispetto alle cifre molto più basse di partecipazione live.

Servizi Correlati: l'evento consente pochi servizi correlati, alcuni dei quali la possibilità di commentare live il concerto tramite i servizi di messaggistica relativi alle piattaforme su cui è stato distribuito (Youtube, Facebook, Twitch, Instagram...)

Promozione: la sponsorizzazione ha visto come protagonisti i vari social degli artisti coinvolti, riuscendo così a raggiungere diversi fanbase nel mondo, al fine di unificare le diversità culturali nel bisogno urgente di collettività e comunità.

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:**Accessibility and democratisation:**

the event was broadcast globally on TV channels and social networks in order to reach as many people as possible.

Affluence: *the entire performance uploaded to youtube has almost 3 million views, not counting those who connected to their television networks to watch the event live. These numbers indicate that a digitised event is highly usable by more people at the same time, compared to the much lower figures for live participation.*

Related Services: *the event allows for a few related services, some of which include the possibility of commenting live on the concert via the messaging services related to the platforms on which it was distributed (Youtube, Facebook, Twitch, Instagram...)*

Promotion: *the sponsorship featured the various social networks of the artists involved, thus reaching out to different fan bases around the world, in order to unify cultural diversity in the urgent need for collectivity and community.*

Risorse umane: oltre che all'associazione Global Citizen che ha organizzato l'evento insieme a Lady Gaga, e ai presentatori dei più celebri show notturni, sono intervenuti anche operatori sanitari come ospiti, tantissimi artisti provenienti da tutto il mondo (tra cui l'italiano Andrea Bocelli). Lo staff si completa con i vari addetti al missaggio e al montaggio per la creazione di un contenuto digitale diffuso sul web e in televisione.

ESCAMOTAGE POST COVID:

- in distribuzione sulle piattaforme digitali, radiofoniche e televisive in perfetta regola con il lockdown totale vigente in quel periodo
- sensibilizzazione degli spettatori sulla gravità della pandemia e sull'importanza dell'utilizzo di dispositivi di protezione

PUNTI DI FORZA:

- raccolta fondi per il superamento della crisi mondiale
- strategia per portare gli eventi live in casa
- intrattenimento in un periodo morto

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- nostalgia dei concerti live
- contatto interpersonale azzerato
- utente passivo: nessuna interazione da parte dello spettatore

Human resources: in addition to the Global Citizen association, which organised the event together with Lady Gaga, and the presenters of the most famous late-night shows, there were also health workers as guests, and many artists from all over the world (including the Italian Andrea Bocelli). The staff is completed with the various mixing and editing staff for the creation of digital content that is broadcast on the web and television.

CONTRIVANCE POST COVID:

- distribution on digital, radio and television platforms in full compliance with the total lockdown in force at the time
- raising awareness among viewers about the seriousness of the pandemic and the importance of using protective equipment

STRENGTHS:

- fundraising for overcoming the global crisis
- strategy to bring live events into the home
- entertainment in a dead period

WEAK POINTS:

- nostalgia for live concerts
- zero interpersonal contact
- passive user: no interaction on the part of the spectator



Nuda Release Party: la presentazione dell'album di Annalisa su Zoom /



LOCATION, DATA:

Zoom, 17 settembre 2020

TIPOLOGIA EVENTO:

Presentazione del nuovo album ed esibizione in diretta live.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Diretta streaming su zoom. Accesso consentito tramite acquisto dell'album.

OBIETTIVO:

L'evento si è tenuto a sostituzione dei firmacopie in cui l'artista, prima della pandemia, poteva incontrare di persona i propri fan per firmare le copie degli album. L'evento è stato ideato e realizzato in funzione della necessità dei fan di incontrare l'artista nonostante il periodo non concedesse un rapporto ravvicinato e non rendesse possibile l'organizzazione di un firmacopie live.

LOCATION, DATE:

Zoom, 17 September 2020

EVENT TYPE:

New album launch and live performance.

PARTICIPATION METHOD:

Live streaming on Zoom. Access granted by purchasing the album.

AIM:

The event was held in place of the signacopies where the artist, before the pandemic, could meet his fans in person to sign copies of his albums. The event was conceived and realised in function of the need of the fans to meet the artist despite the fact that the period did not allow a close relationship and did not make it possible to organise a live signing.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

Il Nuda Release Party è stato l'evento di presentazione dell'album che ha compreso anche una **live chat** con Annalisa, a disposizione dei fan presenti per rispondere alle loro domande e curiosità sulla sua musica e sul nuovo progetto discografico di inediti oltre che un'esibizione live dell'artista che ha performato alcune canzoni contenute nel nuovo disco.

L'evento è stato trasmesso il 17 settembre 2020 in diretta sulla piattaforma live **Zoom**. Per l'occasione Annalisa ha raccontato l'album in uscita contenente i successi come "Tsunami", "Nuda" e "Houseparty", quest'ultima rilasciata proprio nel primo lockdown e che racconta la bellezza della dimensione domestica vissuta nei suoi equilibri e nel suo disordine.

L'evento, iniziato alle 21:30, è stata l'occasione ideale per poter volgere delle domande alla cantante ligure in merito alle curiosità sulla sua carriera, sull'album in uscita e sui progetti futuri.

La partecipazione all'evento è stata garantita tramite l'acquisto di una copia del **disco**, insieme al quale veniva fornito il link e l'accredito per partecipare alla live chat con lei. L'intero incontro ha significato per molti l'annullamento delle **distanze imposte** dal Covid19 al fine di ricostruire il rapporto fandom-artista venuto meno proprio a causa dell'aumento dei contagi. Quello di Annalisa in effetti è un caso molto particolare: il disco era già pronto prima del lockdown, la cui uscita è stata poi posticipata proprio a causa dell'imponente crisi sanitaria in atto a livello globale.

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

*The Nuda Release Party was the album presentation event, which also included a **live chat** with Annalisa, who was available to the fans present to answer their questions and curiosities about her music and the new record project, as well as a live performance by the artist, who performed some songs from the new album.*

*The event was broadcast live on 17 September 2020 on the **Zoom** live platform. For the occasion, Annalisa talked about the upcoming album containing hits such as "Tsunami", "Nuda" and "Houseparty", the latter released right in the first lockdown and telling about the beauty of the domestic dimension lived in its balance and disorder.*

The event, which started at 9:30 p.m., was the ideal opportunity to ask the Ligurian singer questions about her career, her upcoming album and future projects.

*Participation in the event was guaranteed through the purchase of a copy of the **album**, together with the link and the accreditation to participate in the live chat with her.*

*For many, the whole meeting meant the cancellation of the **distances imposed** by Covid19 in order to rebuild the relationship between fandom and artist, which had broken down precisely because of the increase in contagions. Annalisa's is actually a very special case: the record was ready before the lockdown, and its release was then postponed precisely because of the massive global health crisis.*

E non solo l'album, ma la cantante si è vista costretta a rimandare anche il concerto "**Party Sulla Luna**" impossibile da realizzare poiché avente come concept l'idea di una vera e propria festa in discoteca, che azzerasse qualsiasi distanza interpersonale e limite di ogni tipo. Un'altra originale trovata digitale dell'artista è stata quella di rilasciare un podcast "Nuda a parole" su Spotify al fine di raccontare traccia dopo traccia l'intero viaggio musicale che avrebbe atteso gli ascoltatori del suo nuovo album in studio.

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

Come detto in precedenza la partecipazione si è attuata sulla piattaforma Zoom, una delle tante che più si è utilizzata per effettuare connessioni in remoto per eventi, convegni e concerti durante la pandemia.

L'esperienza è stata resa possibile non solo grazie alla visione del live da parte degli utenti, ma grazie anche alla loro interazione tramite **domande** che venivano somministrate alla cantante tramite la chat o direttamente in collegamento via webcam.

Un momento di particolare emotività è stato il bis della canzone "Tsunami" a fine incontro: l'artista si è esibita sulle note e parole di Tsunami con sullo sfondo il collage delle immagini provenienti dalle **webcam dei fan**, un modo del tutto digitale per poter percepire per l'artista la presenza del pubblico e per il pubblico la vicinanza dell'artista.

*And not only the album, but the singer was also forced to postpone the concert '**Party Sulla Luna**', which was impossible to realise because its concept was a real disco party that would remove all interpersonal distance and limits of any kind.*

Another original digital gimmick of the artist's was to release a podcast 'Naked in words' on Spotify in order to recount track by track the entire musical journey that awaited the listeners of her new studio album.

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

As mentioned above, the participation took place on the Zoom platform, one of the many used to make remote connections for events, conferences and concerts during the pandemic.

*The experience was made possible not only by users watching the live show, but also by their interaction through **questions** put to the singer via chat or directly via webcam.*

*A particularly emotional moment was the encore of the song "Tsunami" at the end of the meeting: the artist performed the notes and words of Tsunami with a collage of images from the **fans' webcams** in the background, a completely digital way for the artist to perceive the presence of the public and for the public to perceive the closeness of the artist.*

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:**Accessibilità e democratizzazione:**

l'evento è accessibile a chiunque acquisti il cd dell'artista al costo di 13,99 euro.

Affluenza: il concerto si è svolto con numero di fan connessi intorno alle centinaia.

Servizi Correlati: l'evento ha offerto la possibilità di interagire tramite microfono e webcam con l'artista al fine di comunicare e rivolgerle domande.

Promozione: la sponsorizzazione oltre che sui canali social dell'artista è avvenuta tramite le principali radio italiane e tramite i canali di comunicazione di Mondadori che ne ha organizzato l'evento.

Risorse umane: con Annalisa c'era la sua crew, tecnici luci, audio e video e il suo staff dell'etichetta discografica Warner Music Italy.

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:

Accessibility and democratisation: the event is open to anyone who buys the artist's CD at a cost of €13.99.

Affluence: the concert took place with the number of fans connected in the hundreds.

Related Services: the event offered the opportunity to interact via microphone and webcam with the artist in order to communicate and ask her questions.

Promotion: the sponsorship, as well as on the artist's social channels, took place on the main Italian radio stations and through the communication channels of Mondadori, which organised the event.

Human resources: with Annalisa were her crew, lighting, audio and video technicians and her staff from the Warner Music Italy record label.

ESCAMOTAGE POST COVID:

- evento totalmente online

PUNTI DI FORZA:

- possibilità di contagio annullate
- rapporto fan/artista ancora possibile tramite live chat.

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- contatto umano azzerato
- impossibile firmare le copie fisiche degli album venduti
- tempo limitato

CONTRIVANCE POST COVID:

- *fully online event*

STRENGTHS:

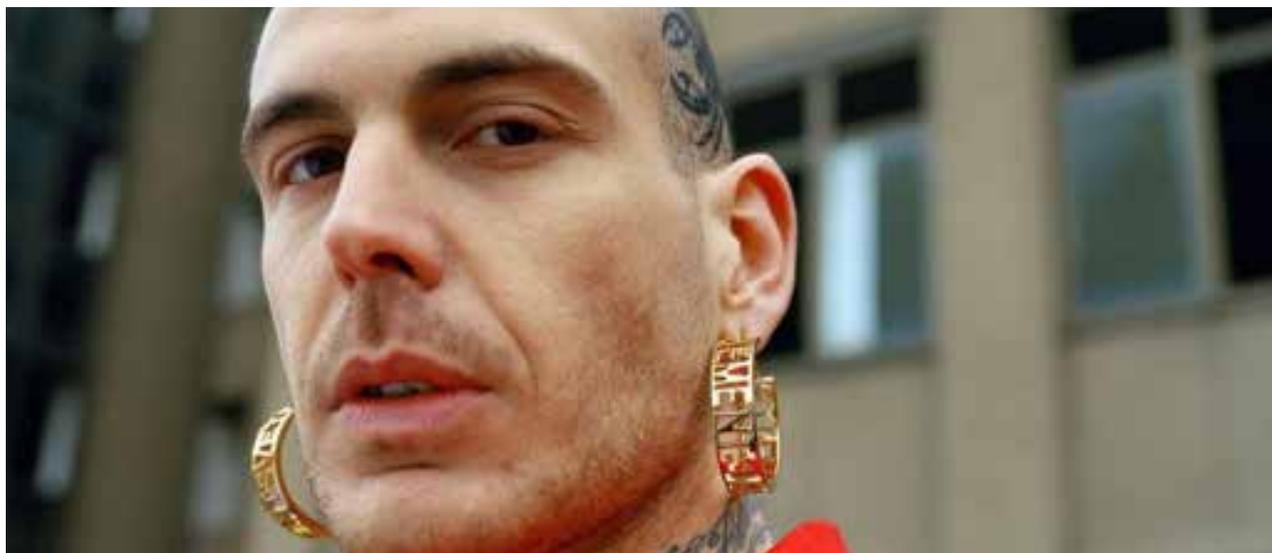
- *possibility of contagion cancelled*
- *fan/artist relationship still possible via live chat.*

WEAK POINTS:

- *no human contact*
- *impossible to sign physical copies of sold albums*
- *limited time*



#MARTINILIVEBAR - Gemitaiz with the band /

**LOCATION, DATA:**

Social Networks, 27 Maggio 2021

TIPOLOGIA EVENTO:

Performance musicale.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Diretta streaming.

OBIETTIVO:

Il #MartiniLiveBar ha l'obiettivo di ricreare, in un periodo di chiusura, una sorta di appuntamento tra amici. Questo format rappresenta un vero e proprio bar digitale con intrattenimento musicale e con Martini, simbolo dell'aperitivo italiano nel mondo.

LOCATION, DATE:

Social Networks, 27 May 2021

EVENT TYPE:

Musical performance.

PARTICIPATION METHOD:

Live streaming.

AIM:

The #MartiniLiveBar aims to recreate, in a closed period, a sort of rendezvous between friends. This format represents a real digital bar with musical entertainment and Martini, the symbol of the Italian aperitif in the world.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

Il #MartiniLiveBar ha rappresentato in tutti i suoi diversi appuntamenti un'alternativa digitale al bar. L'evento ha coinvolto migliaia di persone in **performance live** di artisti appartenenti alla sfera musicale italiana. Tra i tanti ospiti sono stati presenti il duo indie Coma_Cose, il produttore e musicista Boss Doms, il rapper Nitro, l'artista emergente Chadia Rodriguez. Tutte le esibizioni dello show sono state riprese dal suggestivo scenario della Terrazza Martini a Milano. Il format in questione, che ha trasmesso in diretta streaming sui canali social di Martini, è stato pensato per non perdere il senso di **socialità e convivialità**, da sempre valori unici del brand Martini, la cui famosa bevanda è spesso associata all'aperitivo e ai momenti di condivisione.

Durante la puntata del 27 Maggio, Gemitaiz ha eseguito i brani del suo mixtape "QVC9" e dell'album "Davide" tutti ri-arrangiati e suonati in live con la band di cui fanno parte Danilo Menna, Gerva, Mixer T, Andrea Colicchia e Frenetik.

All'interno della diretta non sono mancati i **momenti di dialogo** con l'artista durante i quali Gemitaiz e gli organizzatori hanno riflettuto sul presente e sugli scenari futuri della musica italiana.

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

*The #MartiniLiveBar represented in all its different events a digital alternative to the bar. The event involved thousands of people in **live performances** by artists from the Italian music scene. Among the many guests were indie duo Coma_Cose, producer and musician Boss Doms, rapper Nitro, and emerging artist Chadia Rodriguez.*

*All the show's performances were filmed in the evocative setting of Milan's Terrazza Martini. The format in question, which streamed live on Martini's social channels, was designed not to lose the sense of **sociality and conviviality**, which have always been unique values of the Martini brand, whose famous drink is often associated with aperitifs and moments of sharing.*

*During the 27th May episode, Gemitaiz performed tracks from his mixtape "QVC9" and the album "Davide", all rearranged and played live with the band including Danilo Menna, Gerva, Mixer T, Andrea Colicchia and Frenetik. During the live broadcast there were also **moments of dialogue** with the artist, during which Gemitaiz and the organisers reflected on the present and future scenarios of Italian music.*

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

Il format del #MartiniLiveBar è stato creato per celebrare la voglia di stare insieme e di condividere con amici vicini e lontani un'esperienza un po' insolita.

Per descrivere in modo efficace l'esperienza rappresentata dal format sono necessarie le parole di Fabio Pane, MARTINI marketing manager Italy:

"La musica è divertimento, certo, ma la musica è anche arte e mezzo di comunicazione. La playlist virtuale che abbiamo collettato in questi mesi ha visto succedersi, con un MARTINI Fiero&Tonic in mano, davanti al nostro banco da **bar itinerante**, alcuni dei più interessanti profili dello spettacolo italiano. Ognuno di loro ci ha raccontato qualcosa, ha espresso il proprio punto di vista, ma soprattutto la voglia di non fermarsi e di continuare ad emozionarsi ed emozionare."

Dal lato concettuale, l'esperienza del bar digitale Martini rappresenta il simbolo della socialità, infatti, in un periodo di stallo totale, questo evento ha riunito migliaia di persone in un unico **luogo virtuale**.

Dal lato pratico, l'esperienza di partecipazione è per l'utente abbastanza statica e passiva in quanto si basa sullo streaming come modalità di fruizione.

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

The #MartiniLiveBar format was created to celebrate the desire to get together and share a slightly unusual experience with friends near and far.

To effectively describe the experience represented by the format, we need the words of Fabio Pane, MARTINI marketing manager Italy:

*"Music is fun, of course, but music is also art and a means of communication. The virtual playlist we have collected over the last few months has seen some of the most interesting profiles in Italian entertainment follow one another, with a MARTINI Fiero&Tonic in hand, in front of our **travelling bar** counter. Each of them has told us something, expressed their point of view, but above all their desire not to stop and to continue to excite and thrill."*

*On the conceptual side, the Martini digital bar experience represents the symbol of sociality, in fact, in a period of total stalemate, this event has brought together thousands of people in a single **virtual place**.*

On the practical side, the participation experience is quite static and passive for the user as it relies on streaming as a mode of fruition.

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:**Accessibilità e democratizzazione:**

la partecipazione all'evento è gratuita e fruibile da tutti sui canali social del brand.

Affluenza: l'evento #MartiniLiveBar è stato seguitissimo soprattutto a livello italiano, già dopo le prime quattro puntate l'affluenza media è stata di 80.000 spettatori.

Servizi Correlati: relativamente ai servizi correlati, è stato possibile assistere allo spettacolo con un aperitivo MARTINI Fiero&Tonic ordinando il kit sulla piattaforma Winelivery, al momento della registrazione infatti veniva rilasciato uno speciale codice sconto per l'acquisto del kit; inoltre è stata resa disponibile una playlist dedicata sul canale Spotify per rivivere tutti gli appuntamenti del format.

Promozione: l'evento è stato pubblicizzato esclusivamente online, attraverso i canali social del brand, degli sponsor e degli artisti ospitati.

Risorse umane: le risorse coinvolte nell'organizzazione dell'evento sono gli artisti ospitati, i musicisti, i tecnici per le riprese e i gestori dei canali social.

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:**Accessibility and democratisation:**

Participation in the event is free of charge and available to all on the brand's social channels.

Affluence: *the #MartiniLiveBar event was very well attended, especially in Italy, with an average attendance of 80,000 after the first four episodes.*

Related Services: *with regard to related services, it was possible to attend the show with a MARTINI Fiero&Tonic aperitif by ordering the kit on the Winelivery platform; at the time of registration, in fact, a special discount code was issued for the purchase of the kit; in addition, a dedicated playlist was made available on the Spotify channel to relive all the events of the format.*

Promotion: *the event was advertised exclusively online, through the social channels of the brand, the sponsors and the guest artists.*

Human resources: *the resources involved in organising the event are the guest artists, musicians, filming technicians and social channel managers.*

ESCAMOTAGE POST COVID:

- fruibile da tutti
- evento gratuito
- evento disponibile esclusivamente in diretta streaming

PUNTI DI FORZA:

- evento gratuito e disponibile a tutti
- format che incarna il concetto di aperitivo in compagnia

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- contatto interpersonale azzerato
- interazione e immersione minima

CONTRIVANCE POST COVID:

- *accessible to all*
- *free event*
- *event available exclusively via live streaming*

STRENGTHS:

- *free event open to all*
- *a format that embodies the concept of an aperitif with friends.*

WEAK POINTS:

- *zero interpersonal contact*
- *minimal interaction and immersion*



MARTINI

Ti invita all'aperitivo evento

#MartiniLiveBar

27 maggio 2021

In streaming dalla Terrazza Martini

H 19:30

Virtual press conference su Zoom di presentazione per la stampa

Il 24 maggio alle ore 16:00

(al mattino sarà inviato il link d'accesso agli accreditati)

Torna il format ormai iconico che raccoglie al bancone del bar digitale di Martini amici e buona musica, continuando a sostenere il mondo dello spettacolo italiano.

**Dall'alto di Terrazza Martini,
con una vista speciale su Milano illuminata,
l'evento avrà come special guest il rapper**

GEMITAIZ
E LA SUA BAND

Concerto del Primo Maggio /



LOCATION, DATA:

RAI3, RAI Radio 2 e RAI Play, 1 Maggio 2021

TIPOLOGIA EVENTO:

Festival musicale.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Diretta streaming, diretta televisiva, diretta radiofonica.

OBIETTIVO:

Il Concerto del Primo Maggio è un festival musicale organizzato ogni anno, dal 1990, in occasione della Festa del lavoro in piazza San Giovanni in Laterano a Roma da tre sindacati italiani: CGIL, CISL e UIL.

LOCATION, DATE:

RAI3, RAI Radio 2 and RAI Play, 1 May 2021

EVENT TYPE:

Music festival.

PARTICIPATION METHOD:

Live streaming, live television, live radio.

AIM:

The Concerto del Primo Maggio is a music festival organised every year since 1990 on the occasion of Labour Day in Piazza San Giovanni in Laterano in Rome by three Italian trade unions: CGIL, CISL and UIL.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

Il Concerto del Primo Maggio è il più grande evento gratuito di musica dal vivo in Europa. Nato nel 1990, l'evento è promosso da **CGIL, CISL e UIL** e viene organizzato annualmente a Roma richiamando centinaia di migliaia di spettatori.

L'evento del concerto del primo Maggio è chiamato anche **Concertone** per la sua durata, avendo inizio nel pomeriggio e terminando a tarda notte. Per la prima volta, a causa delle misure restrittive relative al contenimento della pandemia da Covid-19, nel 2020 il concerto è andato in onda **senza la presenza del pubblico** e da uno studio televisivo, invece, per l'edizione del 2021, intitolata "**L'Italia si cura con il lavoro**", il pubblico è stato rappresentato da tutti i tecnici e i lavoratori dell'evento.

Come detto in precedenza, l'evento parte dal pomeriggio e vede le esibizioni di un gran numero di gruppi musicali italiani, di artisti appartenenti alla scena musicale indipendente ma anche di ospiti e artisti di fama mondiale.

La location alternativa scelta per l'edizione del 2021 è stata la Cavea dell'Auditorium Parco della Musica a Roma, luogo in cui sono stati ospitati artisti come:

Alex Britti, Après La Classe e i Sud Sound System, Balthazar, Bugo, Chadia Rodríguez feat. Federica Carta, Colapesce e Dimartino, Coma_Cose, Enrico Ruggeri, Ermal Meta, Extraliscio, Fabrizio Moro con Vinicio Marchioni e Giacomo Ferrara, Fasma, Fast Animals and Slow Kids con Willie Peyote, Fedez,

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

*The May Day Concert is the largest free live music event in Europe. Born in 1990, the event is promoted by **CGIL, CISL and UIL** and is organised annually in Rome, attracting hundreds of thousands of spectators.*

*The event of the 1st of May concert is also called **Concertone** because of its duration, starting in the afternoon and ending late at night.*

*For the first time, due to the restrictive measures related to the containment of the Covid-19 pandemic, in 2020 the concert was broadcast **without the presence of the audience** and from a TV studio, instead, for the 2021 edition, entitled "**Italy is cured with work**", the audience was represented by all the technicians and workers of the event.*

As mentioned above, the event starts in the afternoon and features performances by a large number of Italian bands and artists from the independent music scene, as well as guests and world-famous artists.

The alternative location chosen for the 2021 edition was the Cavea of the Auditorium Parco della Musica in Rome, where artists such as:

Alex Britti, Après La Classe and the Sud Sound System, Balthazar, Bugo, Chadia Rodríguez feat. Federica Carta, Colapesce and Dimartino, Coma_Cose, Enrico Ruggeri, Ermal Meta, Extraliscio, Fabrizio Moro with Vinicio Marchioni and Giacomo Ferrara, Fasma, Fast Animals and Slow Kids with Willie Peyote, Fedez,

Folcast, Francesca Michielin, Francesco Renga, Gaia, Gaudiano, Ghemon, Gianna Nannini e Claudio Capéo, Ginevra, Gio Evan, Il Tre, L'Orchestraccia, La Rappresentante di Lista, Madame, Mara Sattei, Max Gazzè e the Magical Mystery Band, Michele Bravi, Modena City Ramblers, Motta, Noemi, Orchestra Multietnica di Arezzo con Margherita Vicario, Piero Pelù, The Zen Circus, Tre Allegri Ragazzi Morti, Vasco Brondi, Antonello Venditti.

Lo show ha avuto alcune performance effettuate da **altre location**, come ad esempio quella di Antonello Venditti in piazza San Giovanni e quella della cantautrice newyorkese di origini italiane LP dagli USA.

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

L'esperienza di partecipazione all'evento è stata completamente ribaltata rispetto al significato intrinseco rappresentato dal concerto stesso.

Il Concertone del Primo Maggio incarna da sempre i **valori della socialità**, della collaborazione e della giustizia.

Come ogni anno l'evento è stato trasmesso in diretta su **Rai3, Rai Play e Rai Radio 2**, ma solo per il 2021 e, precedentemente, per il 2020, la partecipazione del pubblico si è limitata ad una visione statica dell'evento.

Folcast, Francesca Michielin, Francesco Renga, Gaia, Gaudiano, Ghemon, Gianna Nannini and Claudio Capéo, Ginevra, Gio Evan, Il Tre, L'Orchestraccia, La Rappresentante di Lista, Madame, Mara Sattei, Max Gazzè and the Magical Mystery Band, Michele Bravi, Modena City Ramblers, Motta, Noemi, Orchestra Multietnica di Arezzo with Margherita Vicario, Piero Pelù, The Zen Circus, Tre Allegri Ragazzi Morti, Vasco Brondi, Antonello Venditti.

*The show had a number of performances in **other locations**, such as that of Antonello Venditti in Piazza San Giovanni and that of the New York singer-songwriter of Italian origin LP from the USA.*

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

The experience of participating in the event was completely overturned with respect to the intrinsic meaning represented by the concert itself.

*The Concertone del Primo Maggio has always embodied the **values of sociality**, collaboration and justice.*

*As every year, the event was broadcast live on **Rai3, Rai Play and Rai Radio 2**, but only for 2021 and, previously, for 2020, audience participation was limited to a static view of the event.*

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:**Accessibilità e democratizzazione:**

la partecipazione all'evento live è solitamente gratuita e accessibile online tramite dirette televisive, radiofoniche e piattaforme streaming. Trattandosi per il 2021 solo di un evento digitale, esso è stato comunque accessibile da tutti.

Affluenza: il concerto del Primo Maggio ha raccolto nell'edizione del 2021 migliaia di spettatori collegati per assistere all'evento.

Servizi Correlati: non sono disponibili, all'interno dell'evento, servizi correlati.

Promozione: la pubblicizzazione dell'evento è avvenuta online, nel dettaglio sui canali social ufficiali e su quelli propri degli artisti ospitati e via tv e radio.

Risorse umane: le risorse coinvolte nell'organizzazione dell'evento appartengono a differenti categorie: artisti, sponsor, cameraman, inviati, presentatori, tecnici luci e suono e scenografi.

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:**Accessibility and democratisation:**

participation in the live event is usually free of charge and accessible online via live TV, radio and streaming platforms. As it was only a digital event in 2021, it was still accessible to all.

Affluence: in the 2021 edition, the May Day concert gathered thousands of viewers connected to watch the event.

Related Services: no related services are available within the event.

Promotion: the event was publicised online, in detail on the official social channels and those of the guest artists, and via TV and radio.

Human resources: The resources involved in organising the event belong to different categories: artists, sponsors, cameramen, reporters, presenters, light and sound technicians and set designers.

ESCAMOTAGE POST COVID:

- assenza di pubblico
- utilizzo di dispositivi di sicurezza
- accesso autorizzato esclusivamente con il certificato di negatività al virus Covid-19.

PUNTI DI FORZA:

- momento di aggregazione
- disponibile e fruibile da tutti
- evento in diretta

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- assenza di pubblico
- mancanza di interazione
- evento non immersivo

CONTRIVANCE POST COVID:

- *absence of an audience*
- *use of security devices*
- *authorised access only with the Covid-19 virus negativity certificate.*

STRENGTHS:

- *moment of aggregation*
- *available and accessible to all*
- *live event*

WEAK POINTS:

- *absence of audience*
- *lack of interaction*
- *non-immersive event*



PRIMO
MAGGIO
2021

PRIMO
MAGGIO

PRIMO
MAGGIO
CGIL CISL UIL
2021

PRIMO
MAGGIO
CGIL CISL UIL
2021

PRIMO
MAGGIO

VALIA S' CURA
CON IL LAVORO

Concerti dal balcone - Raffaele Kohler /



LOCATION, DATA:

Milano, Social networks, 13 Marzo 2020

TIPOLOGIA EVENTO:

Performance musicale.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Diretta streaming.

LOCATION, DATE:

Milan, Social networks, 13 March 2020

EVENT TYPE:

Music festival.

PARTICIPATION METHOD:

Live streaming.

OBIETTIVO:

Quella di Raffaele Kohler è stata un'esibizione sporadica ripresa durante una diretta social in occasione dei flash mob organizzati durante il lockdown. Tali flash mob hanno rappresentato, durante il lungo periodo di chiusura, dei momenti di svago, socialità e speranza per tutta la popolazione.

AIM:

Raffaele Kohler's was a sporadic performance filmed during a social live broadcast of flash mobs organised during the lockdown. During the long lockdown period, these flash mobs represented moments of fun, sociability and hope for the entire population.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

Durante il lockdown imposto dal Governo come misura per contrastare la diffusione del Coronavirus in Italia, un video, che vede protagonista il trombettista Raffaele Kohler, è diventato **virale**. Nel video in questione è presente Kohler mentre suona "O Mia Bela Madunina" dietro un'inferriata, alla finestra, in occasione dei vari **flash mob** delle ore 18.00. Dal suo appartamento a Milano il musicista ha dato vita a un'esibizione durata integralmente 45 minuti.

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

L'esperienza riguardante questo tipo di esibizione è strettamente correlata al significato che hanno avuto i flash mob pomeridiani durante il primo **lockdown** causato dal dilagare della pandemia da Covid-19.

Sono flash-mob ma sembrano più **improvvisazioni** per creare unione e speranza. Da tutte le città italiane, una dietro l'altra, le performance dai balconi si sono moltiplicate e sono state riprese e diffuse su tutti i **social networks** con video che vedono musicisti e artisti famosi ma anche amatoriali.

Oltre al valore simbolico di questa, ma anche delle altre performance, l'esperienza totale rimane comunque legata alla visione passiva dell'esibizione.

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

*During the lockdown imposed by the government as a measure to combat the spread of the Coronavirus in Italy, a video starring trumpeter Raffaele Kohler has gone **viral**. The video in question shows Kohler playing 'O Mia Bela Madunina' behind a grille, at the window, during the various **flash mobs** at 6pm. From his flat in Milan, the musician gave a performance that lasted a full 45 minutes.*

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

*The experience with this type of performance is closely related to the significance of the afternoon flash mobs during the first **lockdown** caused by the spread of the Covid-19 pandemic.*

*They are flash mobs but seem more like **improvisations** to create unity and hope. In all Italian cities, one after the other, the performances from the balconies multiplied and were filmed and spread on all **social networks** with videos featuring famous but also amateur musicians and artists.*

Apart from the symbolic value of this, but also of the other performances, the total experience remains linked to the passive viewing of the performance.

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:

Accessibilità e democratizzazione: la partecipazione all'evento è fruibile su YouTube, Facebook e Instagram.

Affluenza: l'affluenza correlata a questo tipo di evento non è misurabile numericamente, tuttavia il video, caricato poi online, ha avuto migliaia di visualizzazioni.

Servizi Correlati: non sono disponibili, all'interno dell'evento, servizi correlati.

Promozione: non c'è stata una promozione dell'evento in questione dato che non si è trattato di una performance improvvisata.

Risorse umane: le risorse coinvolte nell'organizzazione sono pari a zero.

ESCAMOTAGE POST COVID:

- video online in regola con il lockdown totale vigente in quel periodo

PUNTI DI FORZA:

- intrattenimento in un periodo morto
- senso di appartenenza
- evento in diretta
- alla portata di tutti

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- contatto interpersonale azzerato
- utente passivo
- nessuna interazione da parte dello spettatore

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:

Accessibility and democratisation: the event is available on YouTube, Facebook and Instagram.

Affluence: the turnout for this type of event cannot be measured numerically, but the video, which was then uploaded online, had thousands of views.

Related Services: there are no related services available at the event.

Promotion: there was no promotion of the event in question as it was not an impromptu performance.

Human resources: the resources involved in the organisation are nonexistent.

CONTRIVANCE POST COVID:

- online videos in compliance with the total lockdown in force at that time

STRENGTHS:

- entertainment in a dead period
- sense of belonging
- live event
- within everyone's reach

WEAK POINTS:

- zero interpersonal contact
- passive user
- no interaction from the viewer



Concerti dal balcone - Fedez /



LOCATION, DATA:

Instagram, Marzo 2020 - Maggio 2020

TIPOLOGIA EVENTO:

Concerto musicale.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Diretta streaming.

OBIETTIVO:

L'appuntamento creato da Fedez fa parte dei tanti flash mob organizzati durante il periodo di lockdown. Attraverso performance musicali diffuse in diretta via Instagram, l'artista ha allietato ed emozionato tantissimi fans e spettatori.



LOCATION, DATE:

Instagram, March 2020 - May 2020

EVENT TYPE:

Musical concert.

PARTICIPATION METHOD:

Live streaming.

AIM:

The event created by Fedez is one of many flash mobs organised during the lockdown period. Through musical performances broadcast live via Instagram, the artist entertained and excited many fans and spectators.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

Instagram come gli stadi, Fedez e Chiara Ferragni, costretti dalla pandemia di Coronavirus a cancellare ciascuno i propri impegni professionali, hanno deciso di alleggerire il peso della quarantena con una serie di esibizioni live. Alle 18 di ogni giorno, affacciati alla finestra i due improvvisano un concerto trasmesso in **diretta su Instagram**. Canta l'intera CityLife, immortalata nelle loro dirette Instagram, e canta l'Italia, che attorno a loro, e a quel **momento di svago**, ha voluto riunirsi.

A differenza del caso precedente, l'artista ha creato un vero e proprio **format o appuntamento digitale** al quale partecipano, attraverso le dirette instagram di Fedez, tantissimi fans e appassionati di musica. Sono stati inoltre ospiti tantissimi altri artisti italiani che hanno **duettato virtualmente** con il rapper, utilizzando, su Instagram, la funzione delle dirette condivise. Tra gli ospiti: Andrea Bocelli, Emma Marrone e Francesca Michielin.

Fedez e Chiara Ferragni sono stati premiati da Spotify per aver rotto il silenzio del lockdown con i loro live dal balcone.

L'iniziativa **#GrazieBalconi** è stata intrapresa dalla piattaforma musicale Spotify con l'obiettivo di ringraziare e premiare tutti gli artisti e le personalità che hanno donato un po' di svago e luce durante il periodo di lockdown.

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

*Fedez and Chiara Ferragni, forced by the Coronavirus pandemic to cancel their professional commitments, have decided to lighten the load of the quarantine with a series of live performances. At 6 p.m. every day, looking out of the window, the two improvised a concert broadcast **live on Instagram**. The whole of CityLife, immortalised in their Instagram feeds, sings, as does Italy, which has come together around them and that **moment of leisure**.*

*Unlike the previous case, the artist has created a real **format or digital appointment** in which many fans and music lovers participate, through Fedez's Instagram feeds. Many other Italian artists have also been guests and have performed a **virtual duet** with the rapper, using the shared live broadcast function on Instagram. Among the guests were: Andrea Bocelli, Emma Marrone and Francesca Michielin.*

Fedez and Chiara Ferragni were rewarded by Spotify for breaking the silence of the lockdown with their live broadcasts from the balcony.

*The **#ThankYouBalconies** initiative was undertaken by the music platform Spotify with the aim of thanking and rewarding all the artists and personalities who provided some entertainment and light during the lockdown period.*

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

L'esperienza riguardante questo tipo di esibizione è strettamente correlata al significato che hanno avuto i **flash mobs** pomeridiani durante il primo lockdown dovuto allo scoppiare della pandemia da Covid-19.

L'appuntamento creato e diffuso da Fedez mette in primo piano il senso di **comunità come terapia** contro la paura del virus. Durante il lockdown l'Italia ha reagito cantando all'emergenza che ha blindato tutti nelle proprie abitazioni.

Considerando l'esperienza totale e confrontandola con la precedente, in questo caso l'interazione è ad un livello maggiore, essendo un evento organizzato è stato possibile partecipare e interagire con gli spettatori e con l'artista attraverso i **commenti** previsti all'interno delle dirette Instagram. Tuttavia il livello di immersione è relativamente basso.

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

*The experience with this type of performance is closely related to the significance of the afternoon **flash mobs** during the first lockdown due to the outbreak of the Covid-19 pandemic.*

*The event created and disseminated by Fedez focused on the sense of **community as a therapy** against the fear of the virus. During the lockdown, Italy reacted by singing to the emergency that locked everyone in their homes.*

*Considering the total experience and comparing it with the previous one, in this case the interaction is at a higher level, being an organised event it was possible to participate and interact with the spectators and the artist through the **comments** provided within the Instagram feeds. However, the level of immersion is relatively low.*

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:

Accessibilità e democratizzazione: la partecipazione all'evento è stato fruibile da tutti sul canale social dell'artista.

Affluenza: sono state migliaia le persone connesse contemporaneamente alle dirette di Fedez e Chiara Ferragni.

Servizi Correlati: tra i servizi correlati si cita la chat fra i partecipanti alla diretta Instagram.

Promozione: la promozione dell'evento è stata esclusivamente legata alla pubblicizzazione sul profilo social di Fedez e Chiara Ferragni.

Risorse umane: nelle risorse coinvolte nell'organizzazione si considerano esclusivamente gli artisti che hanno preso parte, a distanza, all'evento.

ESCAMOTAGE POST COVID:

- in distribuzione su una piattaforma digitale, quella di instagram, in regola con il lockdown totale vigente in quel periodo

PUNTI DI FORZA:

- intrattenimento in un periodo morto
- senso di appartenenza
- creazione di una "nuova routine" (diventa un appuntamento fisso)
- evento in diretta alla portata di tutti

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- nostalgia dei concerti live
- contatto interpersonale azzerato
- utente passivo: nessuna interazione da parte dello spettatore

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:

Accessibility and democratisation: participation in the event was available to all on the artist's social channel.

Affluence: thousands of people connected simultaneously to Fedez and Chiara Ferragni's live broadcasts.

Related Services: related services included chat between participants in the live Instagram broadcast.

Promotion: the promotion of the event was exclusively linked to publicity on the social profiles of Fedez and Chiara Ferragni.

Human resources: the resources involved in the organisation included only the artists who took part in the event from a distance.

CONTRIVANCE POST COVID:

- distribution on a digital platform, instagram, in compliance with the total lockdown in force at the time

STRENGTHS:

- entertainment in a dead period
- sense of belonging
- creation of a "new routine" (it becomes a fixed appointment)
- live event within everyone's reach

WEAK POINTS:

- nostalgia for live concerts
- zero interpersonal contact
- passive user: no interaction on the part of the spectator



**Rompere
il silenzio del lockdown.
E anche l'internet.**

Grazie Ferragnez. #graziebalconi

Concerto di Liam Gallagher /

**LOCATION, DATA:**

Melody VR, 5 Dicembre 2020

TIPOLOGIA EVENTO:

Concerto.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Streaming.

LOCATION, DATE:

Melody VR platform, 5 December 2020

EVENT TYPE:

Concert.

PARTICIPATION METHOD:

Streaming.

OBIETTIVO:

L'ex Oasis Liam Gallagher ha tenuto uno show il Down By The River Thames in live streaming a bordo di un battello sul Tamigi per condividere con il proprio pubblico i suoi brani più famosi e conosciuti.

AIM:

Former Oasis man Liam Gallagher held a Down By The River Thames live streaming show aboard a Thames boat to share his most popular and well-known songs with his audience.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

Organizzato da **Melody Vr**, piattaforma specializzata nella distribuzione di contenuti di live music in digitale, il live ha permesso ai fan di partecipare e vedere lo show virtualmente sia attraverso lo **smartphone** che attraverso un **visore VR**.

L'esibizione ha incluso non solo il cantante ma anche tantissimi musicisti, un coro di tre voci femminili e la presenza di Paul Arthurs, chitarrista degli Oasis. A creare un'atmosfera magica anche lo **skyline di Londra** con i suoi grattacieli e grandissimi ponti.

I live totali sono stati quattro, in diversi orari per diverse zone del mondo. Quello per Gran Bretagna e Europa alle 9:00 di sera (ora italiana). Gli altri live sono stati fatti per East Coast americana e Sud America; West Coast e America Centrale; Australia, Nuova Zelanda e Asia.

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

*Organised by **Melody Vr**, a platform specialising in the distribution of live music content digitally, the live show allowed fans to attend and see the show virtually through both their **smartphones** and a **VR viewer**.*

*The performance included not only the singer but also a host of musicians, a choir of three female voices and the presence of Oasis guitarist Paul Arthurs. The **London skyline** with its skyscrapers and huge bridges created a magical atmosphere.*

There were four live shows in total, at different times for different parts of the world. The one for Great Britain and Europe at 9:00 p.m. (Italian time). The other live shows were for the American East Coast and South America; the West Coast and Central America; Australia, New Zealand and Asia.

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

La piattaforma scelta è stata Melody VR, una delle più avanzate, attraverso la quale lo spettatore si è immedesimato nel regista, potendo scegliere tra **5 camere** e il **punto di vista** muovendo il tablet o indossando un visore.

Oltre a queste tecnologie, il senso di immersione è stato garantito dalle riprese, esse hanno potuto offrire allo spettatore un senso di **spazialità** grazie ai cambi di campo e alle panoramiche. Allo stesso tempo le immagini e il suono hanno presentato un'altissima qualità.

Contrastante con il senso di immersione è il livello di interazione, essendo un concerto in live stream, l'utente non ha percepito **nessuna interazione** con il resto del pubblico, con l'ambiente e con l'artista stesso.

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

*The chosen platform was Melody VR, one of the most advanced, through which the viewer could identify with the director, being able to choose between **5 cameras** and the **point of view** by moving the tablet or wearing a visor.*

*In addition to these technologies, the sense of immersion was provided by the shots, which were able to offer the viewer a sense of **spatiality** thanks to the changes of field and panoramas. At the same time, the images and sound presented a very high quality.*

*Contrasting with the sense of immersion is the level of interaction, being a live stream concert, the user did not perceive **any interaction** with the rest of the audience, the environment and the artist himself.*

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:**Accessibilità e democratizzazione:**

la partecipazione all'evento si basa sull'acquisto del biglietto, il costo varia dai 20 ai 25 euro.

Affluenza: l'evento è risultato sold out dopo pochissime ore dall'apertura della procedura di acquisto dei biglietti.

Servizi Correlati: non sono disponibili, all'interno dell'evento, servizi correlati.

Promozione: l'evento è stato pubblicizzato esclusivamente online, attraverso i canali social dell'artista e degli sponsor..

Risorse umane: le risorse coinvolte nell'organizzazione dell'evento comprendono i musicisti, le coriste, i tecnici del suono e i tecnici delle luci, i professionisti per le riprese.

ESCAMOTAGE POST COVID:

- disponibile solo su piattaforma digitale a pagamento
- assenza del pubblico e conseguenti assembramenti

PUNTI DI FORZA:

- possibilità di utilizzare un visore VR per un'esperienza più immersiva
- location suggestiva

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- video registrato e montato successivamente
- perdita dell'esperienza live e della diretta
- assenza di pubblico e interazione

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:**Accessibility and democratisation:**

participation in the event is based on the purchase of a ticket, which costs between 20 and 25 euros.

Affluence: *the event was sold out within a few hours of the ticket purchasing procedure being opened.*

Related Services: *no related services are available at the event.*

Promotion: *the event was advertised exclusively online, through the social channels of the artist and the sponsors.*

Human resources: *the resources involved in the organisation of the event include musicians, backing vocalists, sound and lighting technicians, and filming professionals.*

CONTRIVANCE POST COVID:

- *available only on a digital platform for a fee*
- *absence of the public and resulting crowds*

STRENGTHS:

- *possibility of using a VR visor for a more immersive experience*
- *suggestive location*

WEAK POINTS:

- *video recorded and edited later*
- *loss of live experience and live broadcasting*
- *absence of audience and interaction*

WEBROADCAST PRO-SHOT COLLECTOR'S EDITION BLU-RAY D

LIAM GALLAGHER

DOWN BY THE RIVER THAMES

2020



LIVE AT RIVER THAMES, LONDON, UK 6TH NOVEMBER, 2020

COC - THE FESTIVAL AS A PERFORMANCE /

**LOCATION, DATA:**

www.clubtoclub.it , 20 Marzo 2021

TIPOLOGIA EVENTO:

Festival di musica elettronica.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Diretta streaming.

OBIETTIVO:

Il progetto/evento digitale CoC The Festival As A Performance arriva a Milano per porre l'attenzione su creatività e arte condivisa come vero patrimonio di una città. Spazi iconici della città di Milano sono stati il palcoscenico straordinario delle performance artistiche e musicali. L'evento è stato trasmesso in diretta su clubtoclub.it al fine di contrastare il ravvicinamento per evitare la diffusione del Coronavirus. L'evento è stato poi riproposto nella città di Torino in ottemperanza con le misure riguardanti i club per il contenimento della diffusione del virus.

LOCATION, DATE:

www.clubtoclub.it , 20 March 2021

EVENT TYPE:

Electronic music festival.

PARTICIPATION METHOD:

Live streaming.

AIM:

The digital project/event CoC The Festival As A Performance arrives in Milan to draw attention to shared creativity and art as a city's true heritage. Iconic spaces in the city of Milan were the extraordinary stage for artistic and musical performances. The event was broadcast live on clubtoclub.it in order to counteract the spread of the Coronavirus. The event was then repeated in the city of Turin in compliance with the measures concerning clubs to contain the spread of the virus.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

Il palco del festival è stato la città di **Milano**, in cui si propone una riflessione sulla creatività e l'arte condivisa come il vero ed unico patrimonio di una città. Gli spazi iconici di Milano diventano quindi il luogo di **incontro digitale** per una serie di performance artistiche e musicali inedite.

L'evento è stato trasmesso per la prima volta sabato 20 marzo 2021 alle 21 sul sito di **Club to Club** e si propone, all'interno di un panorama critico come quello che l'emergenza sanitaria ci sta facendo vivere di giorno in giorno, come la risposta al caos di questi tempi. Infatti lo zero all'interno del nome del nuovo format di **C2C** rappresenta il nuovo punto di partenza, il tentativo di indagare una possibile **utopia contemporanea** a supporto delle scene e community locali. Il concept dell'evento nasce per cercare di ristabilire il valore della cultura ridotto a zero, soprattutto in ambito musicale, a causa delle chiusure obbligatorie, i rimandi, gli annullamenti di serate e concerti.

La rassegna è stata inserita all'interno del progetto **Milano Digital Week**, un modo per parlare di trasformazione digitale che sta cambiando il modo di vivere la città stessa.

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

*The stage of the festival was the city of **Milan**, which proposed a reflection on creativity and shared art as the true and unique heritage of a city. Milan's iconic spaces thus became the **digital meeting** place for a series of unprecedented artistic and musical performances.*

*The event was broadcasted for the first time on Saturday 20 March 2021 at 9pm on the **Club to Club** website and is proposed, within a critical panorama such as the one that the health emergency is making us live day by day, as the answer to the chaos of these times. In fact the zero in the name of the new **C2C** format represents the new starting point, the attempt to investigate a possible **contemporary utopia** to support local scenes and communities. The concept of the event was born to try to re-establish the value of culture reduced to zero, especially in the musical field, due to the compulsory closures, postponements, cancellations of evenings and concerts.*

*The event was part of the **Milano Digital Week** project, a way of talking about the digital transformation that is changing the way the city itself is experienced.*

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

L'evento si presenta come interamente digitale in grado di catalizzare l'attenzione sui principali luoghi di vita della città di Milano in cui si esibiranno artisti provenienti da tutto il mondo.

All'interno del cartellone di eventi per la Milano Digital Week, l'evento sarà distribuito sul **sito di Club To Club** e gli spettatori potranno accedervi facilmente collegandosi su questa piattaforma.

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:**Accessibilità e democratizzazione:**

l'accesso all'evento è stato completamente gratuito previa registrazione sul form del sito.

Affluenza: le persone in diretta streaming sono risultate essere innumerevoli e provenienti da diversi paesi dell'Europa.

Servizi Correlati: non sono disponibili, all'interno dell'evento, servizi correlati.

Promozione: l'evento è stato pubblicizzato esclusivamente online, attraverso i canali social e il sito di Club To Club.

Risorse umane: oltre agli artisti, anche una troupe per le riprese, la diretta streaming e gli effetti utilizzati per le performance.

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

The event will be entirely digital and will draw attention to Milan's main places of life, where artists from all over the world will perform.

*As part of the programme of events for Milano Digital Week, the event will be distributed on the **Club To Club website** and spectators will be able to access it easily by logging onto this platform.*

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:**Accessibility and democratisation:**

access to the event was completely free of charge after registering on the website form.

Affluence: *the number of people streaming live was countless and came from different countries in Europe.*

Related Services: *no related services are available within the event.*

Promotion: *the event was advertised exclusively online, through social channels and the Club To Club website.*

Human resources: *as well as the artists, a film crew for filming, live streaming and effects used for the performances.*

ESCAMOTAGE POST COVID:

- assenza di pubblico
- concerto live streaming
- prenotazione sul sito dedicato

PUNTI DI FORZA:

- spettacolo fruibile da tutti
- presenza di un sito dedicato

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- mancanza del pubblico
- assenza di interazione
- esperienza non immersiva

CONTRIVANCE POST COVID:

- *absence of audience*
- *live streaming concert*
- *booking on dedicated website*

STRENGTHS:

- *show accessible to all*
- *presence of a dedicated website*

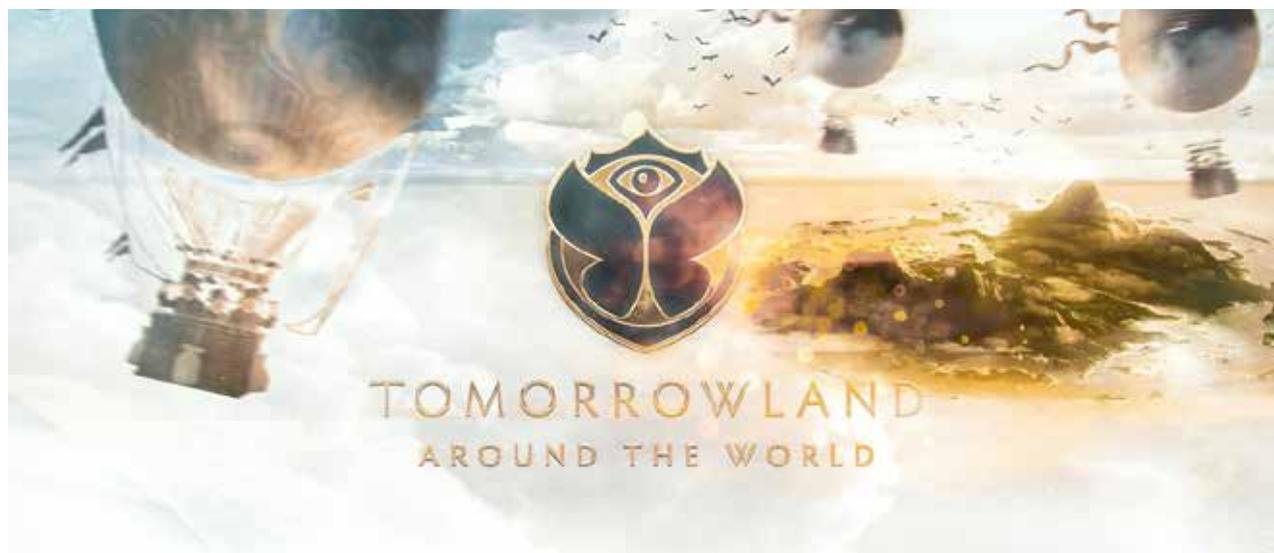
WEAK POINTS:

- *lack of audience*
- *absence of interaction*
- *non-immersive experience*



CØC

Tomorrowland around the World /



LOCATION, DATA:

Tomorrowland.com, 16 - 17 Luglio 2021

LOCATION, DATE:

Tomorrowland.com, 16 - 17 July 2021

TIPOLOGIA EVENTO:

Festival musicale.

EVENT TYPE:

Music festival.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Diretta streaming in VR.

PARTICIPATION METHOD:

Live streaming in VR.

OBIETTIVO:

Tomorrowland Around the World è stato creato per sostituire temporaneamente il tradizionale festival belga Tomorrowland di musica dance elettronica.

AIM:

Tomorrowland Around the World was created to temporarily replace the traditional Belgian electronic dance music festival Tomorrowland.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

Tomorrowland è un festival di **musica elettronica** che si svolge in Belgio dal 2005. È organizzato dalla ID&T nel parco de Schorre, nei pressi della cittadina di Boom. Il festival è uno dei più famosi a livello globale.

Dopo l'enorme successo della sua prima edizione digitale nel 2020, Tomorrowland ha riportato la spettacolare esperienza del **festival di musica digitale** nei giorni di venerdì 16 luglio e sabato 17 luglio 2021.

Nell'edizione del 2021 hanno partecipato personalità come Adam Beyer, Adriatique, Afrojack, Alana Walker, Amélie Lens, Angerfist, Armin VAn Buuren, Claptone, Darren Styles, Enrico Sangiuliano, Gammer, Keltek, Koven, Lost Frequencies, Nicky Romero, Ofenbach, Robin Schulz e Stephan Jolk.

Tomorrowland Around the World 2021, adattato a tutti i fusi orari, ha riunito i più grandi nomi della musica dance elettronica e la migliore tecnologia al mondo nella **progettazione 3D**, produzione video ed effetti speciali. I visitatori del festival si sono ritrovati su un'isola magica, **Pāpiliōnem**, facilmente attraversabile con un PC, laptop, smartphone o tablet. Sono stati sviluppati inoltre tantissimi palchi e punti di interesse digitali e interattivi.

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

Tomorrowland is an **electronic music** festival that has taken place in Belgium since 2005. It is organised by ID&T in the Parc de Schorre, near the town of Boom. The festival is one of the most famous festivals globally.

After the huge success of its first digital edition in 2020, Tomorrowland brought back the spectacular **digital music festival** experience on Friday 16 July and Saturday 17 July 2021.

The 2021 edition featured personalities such as Adam Beyer, Adriatique, Afrojack, Alana Walker, Amélie Lens, Angerfist, Armin VAn Buuren, Claptone, Darren Styles, Enrico Sangiuliano, Gammer, Keltek, Koven, Lost Frequencies, Nicky Romero, Ofenbach, Robin Schulz and Stephan Jolk.

Tomorrowland Around the World 2021, adapted to all time zones, brought together the biggest names in electronic dance music and the world's best technology in **3D design**, video production and special effects. Festival goers found themselves on a magical island, **Pāpiliōnem**, easily navigable with a PC, laptop, smartphone or tablet. Many digital and interactive stages and points of interest were also developed.

L'evento, distribuito sul sito **Tomorrowland.com** in modalità pay per view, dalle 15 alle 1 di notte, ha garantito la possibilità di spostarsi virtualmente da un palco all'altro, con un totale di otto stage esclusivi ed una serie di contenuti in 3D.

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

L'edizione di Tomorrowland Around the World del 2021 è partita da una rivisitazione della **location virtuale** creata per l'anno precedente Pāpiliōnem.

L'esperienza di partecipazione è strettamente legata all'esplorazione di quest'isola magica, un ambiente interamente costruito in digitale con all'interno **8 palchi** del tutto nuovi. Gli spettatori del festival hanno potuto navigare attraverso Pāpiliōnem tramite l'utilizzo di PC, laptop, smartphone o tablet, senza aver bisogno di specifici visori VR. A ogni partecipante è stata garantita la possibilità di spostarsi tra i diversi palchi e punti di interesse in modo interattivo insieme agli amici.

Oltre alla caratteristica location virtuale sono stati ricostruiti fuochi d'artificio e **giochi laser** tipici del Festival live.

L'esperienza totale è stata caratterizzata da un **alto livello di immersione** sotto tutti i punti di vista, tuttavia, considerando la vera natura del festival belga, l'aspetto più assente è stato quello relativo all'interazione fra spettatori, aspetto saliente dell'evento dal vivo.

*The event, distributed on the **Tomorrowland.com** website in pay-per-view mode, from 3pm to 1am, guaranteed the possibility to move virtually from one stage to another, with a total of eight exclusive stages and a series of 3D content.*

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

*The 2021 edition of Tomorrowland Around the World started with a revisitation of the **virtual location** created for the previous year's Pāpiliōnem.*

*The participation experience is closely linked to the exploration of this magical island, an entirely digitally constructed environment with **8** entirely new **stages** inside. Festival-goers were able to navigate through Pāpiliōnem through the use of PCs, laptops, smartphones or tablets, without needing specific VR visors. Each participant was guaranteed the possibility to move between the different stages and points of interest interactively with friends.*

*In addition to the characteristic virtual location, fireworks and **laser games** typical of the live festival were reconstructed.*

*The total experience was characterised by a **high level of immersion** from all points of view, however, considering the true nature of the Belgian festival, the most absent aspect was the interaction between spectators, which is a key aspect of the live event.*

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:**Accessibilità e democratizzazione:**

il costo del ticket giornaliero, con l'accesso alla diretta per sabato o domenica, è di 12,50 euro, mentre 20,00 euro è il costo di quello valido per l'intero weekend.

Affluenza: l'evento ha raggiunto un numero di partecipanti pari a un milione.

Servizi Correlati: non sono disponibili, all'interno dell'evento, servizi correlati.

Promozione: l'evento è stato pubblicizzato attraverso il sito web dell'evento, i canali social ufficiali e quelli relativi agli sponsor.

Risorse umane: l'organizzazione dell'evento ha incluso tutto il team creativo di Tomorrowland, i 3D designers, gli sviluppatori, i tecnici del suono.

ESCAMOTAGE POST COVID:

- progettazione 3D di luoghi di aggregazione virtuale
- assenza di pubblico

PUNTI DI FORZA:

- utilizzo di prodotti digitali 3D
- effetti speciali e video dedicati
- creazione di una storia

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- interazione scarsa tra partecipanti
- contatto interpersonale assente

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:

Accessibility and democratisation: the cost of the daily ticket, with access to live coverage on Saturday or Sunday, is 12.50 euros, while 20.00 euros is the cost of the ticket valid for the whole weekend.

Affluence: the event reached a number of participants of one million.

Related Services: no related services are available within the event.

Promotion: the event was publicised through the event website, official social channels and sponsor channels.

Human resources: the organisation of the event included the entire Tomorrowland creative team, 3D designers, developers, sound engineers.

CONTRIVANCE POST COVID:

- 3D design of virtual meeting places
- absence of audience

STRENGTHS:

- use of 3D digital products
- special effects and dedicated videos
- creation of a story

WEAK POINTS:

- little interaction between participants
- no interpersonal contact



Astronomical Fortnite - Il concerto di Travis Scott /

**LOCATION, DATA:**

Fortnite, 24 - 25 Aprile 2020

TIPOLOGIA EVENTO:

Concerto in realtà virtuale.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Gaming online.

OBIETTIVO:

Lo show di Travis Scott si è rivelato il mix perfetto tra un concerto musicale e un vero e proprio videogioco. Attraverso questa modalità di fruizione il rapper ha voluto raggiungere milioni di spettatori a livello globale ma anche presentare il nuovo singolo The Scotts e una nuova collezione del merchandising ufficiale. Oltre alla volontà di intrattenere il proprio pubblico, dietro a questa esibizione si è celato un chiaro obiettivo di marketing.

LOCATION, DATE:

Fortnite, 24 - 25 April 2020

EVENT TYPE:

Concert in virtual reality.

PARTICIPATION METHOD:

Gaming online.

AIM:

Travis Scott's show was the perfect mix between a music concert and a video game. The rapper wanted to reach millions of viewers globally, but also present his new single The Scotts and a new collection of official merchandise. As well as entertaining his audience, there was a clear marketing objective behind the performance.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

L'idea di un concerto su Fortnite era già stata sperimentata dal DJ Marshmello e ripresa poi successivamente dalla cantante Ariana Grande.

Tutti questi casi, comprendendo la performance di Travis Scott, hanno rappresentato un vero e proprio campo di **sperimentazione**.

Intorno all'intero concerto del rapper è stata creata una vera e propria storia capace di affascinare e coinvolgere il pubblico. L'evento è iniziato con l'atterraggio di Travis Scott sull'isola della Battaglia Reale di Fortnite, la versione digitale del cantante è stata rappresentata da un gigantesco **avatar** a bordo di un planetoido.

Durante le esibizioni canore dei pezzi più celebri e la presentazione del nuovo singolo, i videogiocatori sono stati accompagnati in un **viaggio visionario** attraverso profondità marine, pianeti nello spazio e giochi di luci e neon.

Alla première mondiale, sono seguite altre **quattro repliche** riproposte da Fortnite con l'obiettivo di facilitare la partecipazione a più persone possibili e sull'intero globo, eliminando in questo modo il vincolo del fuso orario. Per questo motivo si può notare in Astronomical la voglia di simulare un vero e proprio tour musicale con differenti date, orari e paesi di riferimento.

Oltre 27,7 milioni di utenti hanno partecipato all'**evento in-game**, per un totale di 45,8 milioni nei cinque eventi successivi.

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

The idea of a concert on Fortnite had already been experimented with by DJ Marshmello and later taken up by singer Ariana Grande.

*All these cases, including Travis Scott's performance, represented a real field of **experimentation**.*

*Around the entire concert of the rapper, a real story was created, capable of fascinating and involving the audience. The event started with Travis Scott landing on Fortnite's Battle Royale island, the digital version of the singer was represented by a giant **avatar** aboard a planetoid.*

*During singing performances of his most popular songs and the presentation of the new single, gamers were taken on a **visionary journey** through the deep sea, planets in space and the play of light and neon.*

*The world premiere was followed by **four more** replays by Fortnite with the aim of facilitating attendance by as many people as possible and across the globe, thus eliminating the time zone constraint. For this reason, one can see in Astronomical the desire to simulate a real musical tour with different dates, times and countries.*

*Over 27.7 million users participated in the **in-game event**, with a total of 45.8 million in the five subsequent events.*

Il pubblico raggiunto, poi, è stato ancora più vasto, il concerto è stato seguito anche fuori dal gioco su **Twitch e YouTube**.

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

Astronomical ha rappresentato il punto di congiunzione tra il mondo del gaming e quello della musica. L'esperienza di partecipazione si è basata quindi su un vero e proprio **videogioco musicale** durante il quale i partecipanti sono stati immersi in una dimensione unica, in ambientazioni differenti e in giochi e sfide da superare per ottenere gadget reali o elementi di equipaggiamento per personalizzare i propri giochi sulla piattaforma di gaming **Fortnite**.

Prima dell'arrivo di "Astronomical", Travis Scott è entrato a far parte della serie Icone, consentendo così ai giocatori di ottenere costumi, elementi di equipaggiamento e **personalizzazioni**, inoltre chi ha partecipato all'evento ha avuto la possibilità di ricevere il deltaplano Ciclone Astroworld e due schermate di caricamento gratuite. Tutto questo è stato possibile grazie alla collaborazione dell'artista, del suo team e di **Epic Games**.

Qualche giorno prima dell'evento, lo stesso rapper ha dichiarato: «so che fare un concerto su Fortnite è qualcosa che entrerà nella storia anche solo per il numero di persone che vi parteciperanno e non vedo l'ora che questo accada.

*The audience reached was even larger, the concert was also followed outside the game on **Twitch and YouTube**.*

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

*Astronomical was the link between the worlds of gaming and music. The participation experience was based on a real **music video game** during which the participants were immersed in a unique dimension, in different settings and in games and challenges to overcome in order to obtain real gadgets or items of equipment to customise their games on the **Fortnite** gaming platform.*

*Prior to the arrival of 'Astronomical', Travis Scott became part of the Icons series, allowing players to obtain costumes, equipment items and **customisations**, and those who attended the event had the chance to receive the Astroworld Cyclone hang glider and two free loading screens. All this was made possible thanks to the collaboration of the artist, his team and **Epic Games**.*

A few days before the event, the rapper himself said: "I know that doing a concert on Fortnite is something that will go down in history if only for the number of people who will attend and I can't wait for that to happen.

Sono eccitato e se devo essere sincero anche un po' in ansia ma so già che sarà bellissimo e sarà un altro passo in un territorio esplorato da Marshmello nel 2019 e trasformerà il modo di fruire dei concerti dal vivo per sempre»¹.

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:

Accessibilità e democratizzazione:

l'esperienza è stata distribuita in maniera totalmente gratuita per i possessori di un account Fortnite.

Affluenza: oltre 27,7 milioni di utenti hanno partecipato all'evento in-game.

Servizi Correlati: prima dell'evento è stato permesso ai giocatori, tramite sfide e giochi, di ottenere costumi, elementi di equipaggiamento e personalizzazioni.

Promozione: l'evento è stato pubblicizzato attraverso il sito web della piattaforma Fortnite, i canali social ufficiali dell'artista e quelli relativi agli sponsor.

Risorse umane: l'organizzazione dell'evento ha incluso tutto il team creativo di Fortnite, i 3D designers, gli sviluppatori, i tecnici del suono e il team stesso dell'artista.

I'm excited and if I'm honest a little bit anxious but I already know it's going to be beautiful and it's another step into territory that Marshmello explored in 2019 and will transform the way we experience live concerts forever"¹.

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:

Accessibility and democratisation:

the experience has been distributed totally free of charge to Fortnite account holders.

Affluence: *over 27.7 million users participated in the in-game event.*

Related Services: *prior to the event, players were allowed to obtain costumes, equipment items and customisations through challenges and games.*

Promotion: *the event was publicised through the Fortnite platform website, the artist's official social channels and those of the sponsors.*

Human resources: *the organisation of the event included the entire Fortnite creative team, 3D designers, developers, sound engineers and the artist's own team.*

¹ Fonte: www.lastampa.it

¹ Source: www.lastampa.it

ESCAMOTAGE POST COVID:

- assenza di pubblico live
- esperienza immersiva per i partecipanti online
- creazione di una storia intorno all'evento

PUNTI DI FORZA:

- interazione virtuale fra i partecipanti
- esperienza immersiva
- presenza di sfide all'interno dell'evento

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- contatto interpersonale azzerato
- esperienza totalmente virtuale

CONTRIVANCE POST COVID:

- *no live audience*
- *immersive experience for online participants*
- *creation of a story around the event*

STRENGTHS:

- *virtual interaction between participants*
- *immersive experience*
- *presence of challenges within the event*

WEAK POINTS:

- *zero interpersonal contact*
- *totally virtual experience*



Rift Tour Fortnite - Il concerto di Ariana Grande /

**LOCATION, DATA:**

Fortnite, 6-8 agosto 2021

TIPOLOGIA EVENTO:

Concerto in realtà virtuale.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Gaming online.

OBIETTIVO:

Quello di Ariana Grande non è stato un videogioco, né un video musicale, ma qualcosa che si è posizionato nel mezzo, cercando di contaminare l'esperienza di un concerto musicale con quella che riguarda i videogiochi e il mondo del gaming.

L'obiettivo dell'evento è stato quello, oltre che di organizzare un concerto in una modalità fruibile a livello globale, anche di fornire un'alternativa ai concerti in presenza, riuscendo a rendere interattivo e partecipativo un evento che, se fornito in streaming, avrebbe azzerato o comunque ridotto di molto la partecipazione attiva degli spettatori.

LOCATION, DATE:

Fortnite, 6-8 August 2021

EVENT TYPE:

Concert in virtual reality.

PARTICIPATION METHOD:

Gaming online.

AIM:

Ariana Grande's concert was neither a video game nor a music video, but something in between, trying to contaminate the experience of a music concert with that of video games and gaming.

The aim of the event was not only to organise a concert in a way that could be enjoyed globally, but also to provide an alternative to concerts in person, making an event interactive and participatory, which, if provided in streaming, would have reduced to zero or at least greatly reduced the active participation of the spectators.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

Ai giocatori è stato consentito di viaggiare accanto a personaggi immaginari verso **nuove magiche realtà**. Da un UFO posizionato al centro della mappa è partito il conto alla rovescia per l'evento e anziché un palco la versione gigante dell'artista si muove sulla mappa.

La performance è stata preceduta da una serie di **minigiochi**, seguiti dall'apparizione di un avatar dell'artista che ha accompagnato i giocatori nella parte successiva dello spettacolo.

L'idea di un concerto dentro Fortnite non è ovviamente nuova come dimostrano i concerti di DJ Marshmello e Travis Scott.

La performance dell'artista ha voluto dimostrare come il mondo fondante Fortnite stia procedendo verso la definizione di **"multiverso"**, un sistema composto da più universi coesistenti e fruibili fuori dal nostro sistema spazio-tempo e che, in questo caso, prende vita grazie alle tecnologie informatiche e digitali.

Grazie al concerto di Ariana Grande, Fortnite non ha solo sperimentato la strategia di trasformazione di eventi fisici in digitali fruibili in universi paralleli, ma ha anche creato una vera e propria **strategia di marketing** basata sull'organizzazione di eventi fruibili attraverso le piattaforme di gaming online, spostando il ramo di mercato su cui usualmente ci si trovava.

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

Players were allowed to travel alongside imaginary characters to **new magical realities**. A UFO positioned in the centre of the map started the countdown to the event and instead of a stage, a giant version of the artist moved around the map.

The performance was preceded by a series of **mini-games**, followed by the appearance of an avatar of the artist who accompanied the players to the next part of the show.

The idea of a concert inside Fortnite is obviously not new, as DJ Marshmello and Travis Scott's concerts demonstrate.

The artist's performance aimed to demonstrate how the founding world of Fortnite is moving towards the definition of a **"multiverse"**, a system composed of several universes coexisting and usable outside our space-time system and which, in this case, comes to life thanks to computer and digital technologies.

Thanks to the Ariana Grande concert, Fortnite has not only experimented with the strategy of transforming physical events into digital ones that can be enjoyed in parallel universes, but it has also created a real **marketing strategy** based on the organisation of events that can be enjoyed through online gaming platforms, shifting the branch of the market on which it usually stood.

Il concerto ha reso Fortnite un vero e proprio campo di **sperimentazione** sulle nuove possibilità di organizzazione degli eventi, rendendolo il primo vero campo di applicazione per nuove tecnologie e modalità di partecipazione ad un evento.

Il dibattito è acceso: lo stesso director della divisione creativa di Epic - Donald Mustard - ha affermato che grazie a questo primo evento nel suo genere Fortnite potrebbe aver aperto la strada alla creazione di un **nuovo medium** per la fruizione, organizzazione e distribuzione di eventi musicali e non, al fine di garantire l'esperienza e la **partecipazione attiva** da parte degli spettatori stessi, non fermi a godersi uno spettacolo davanti ad uno schermo in modalità passiva, ma attivamente, partecipando tramite strumenti digitali e virtuali alla storia che si crea dietro al concerto stesso.

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

Il **gioco-concerto** si è sviluppato all'interno di tre giornate in cui erano previste cinque diverse esibizioni. L'evento è stato strutturato come una sorta di gioco-avventura in cui gli utenti erano coinvolti nel superamento di **sfide a ricompensa**, sotto la guida dell'avatar dell'artista con la sua tipica coda di cavallo. Durante il gioco è stato possibile sbloccare diversi oggetti e ricompense a tema, come cosmetici, al superamento delle sfide che al pubblico giocatore erano proposte.

*The concert made Fortnite a real field of **experimentation** on new possibilities for organising events, making it the first real field of application for new technologies and ways of participating in an event.*

*The debate is heated: the director of Epic's creative division - Donald Mustard - has stated that thanks to this first event of its kind Fortnite may have paved the way for the creation of a **new medium** for the fruition, organisation and distribution of musical and other events, in order to guarantee the experience and the **active participation** of the spectators themselves, who do not stop to enjoy a show in front of a screen in passive mode, but actively participate through digital and virtual tools in the story that is created behind the concert itself.*

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

*The **game-concert** took place over three days with five different performances. The event was structured as a sort of game-adventure in which users were involved in overcoming **challenges with rewards**, under the guidance of the artist's avatar with his typical ponytail. During the game, it was possible to unlock various items and themed rewards, such as cosmetics, when completing the challenges offered to the player audience.*

All'interno dello store del gioco è stato anche possibile acquistare il costume ufficiale di Ariana Grande, fruibile ovviamente in versione digitale, per vestire il proprio **avatar**.

Questo stratagemma ricorda tantissimo la presenza di shop ufficiali all'esterno delle arene concertistiche, in cui i fan possono acquistare degli oggetti facenti parte del merchandising ufficiale dell'artista per portare un pezzetto del concerto a casa e riviverlo ogni qual volta che lo si desidera.

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:

Accessibilità e democratizzazione:

seppur di un'artista di fama internazionale, a chi possiede un account Fortnite l'esperienza è stata distribuita in maniera totalmente gratuita.

Affluenza: milioni di utenti - fan e non - si sono connessi per poter partecipare all'esperienza.

Servizi Correlati: non sono disponibili, all'interno dell'evento, servizi correlati.

Promozione: l'evento è stato pubblicizzato attraverso il sito web della piattaforma Fortnite, i canali social ufficiali di Ariana Grande e quelli relativi agli sponsor.

*In the game's store, it was also possible to buy Ariana Grande's official costume, which could be used in the digital version of course, to dress up one's **avatar**.*

This is very reminiscent of the official shops outside concert halls, where fans can buy items from the artist's official merchandise to take a piece of the concert home and relive it whenever they want.

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:

Accessibility and democratisation:

although by an internationally renowned artist, to Fortnite account holders the experience was distributed totally free of charge.

Affluence: *millions of users - fans and non-fans - logged on to participate in the experience.*

Related Services: *no related services are available within the event.*

Promotion: *the event was publicised through the Fortnite platform website, Ariana Grande's official social channels and those of the sponsors.*

Risorse umane: l'organizzazione dell'evento ha incluso tutto il team creativo di Fortnite, i 3D designers, gli sviluppatori, i tecnici del suono e il team stesso dell'artista, coinvolto nella creazione di costumi e make up ad hoc per l'evento.

ESCAMOTAGE POST COVID:

- assenza di pubblico live
- esperienza immersiva per i partecipanti online
- creazione di una storia intorno all'evento

PUNTI DI FORZA:

- interazione virtuale fra i partecipanti
- avatar personalizzati
- esperienza immersiva
- presenza di livelli e giochi all'interno dell'evento

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- contatto interpersonale azzerato
- esperienza totalmente virtuale

Human resources: *the organisation of the event included the entire Fortnite creative team, 3D designers, developers, sound engineers and the artist's own team, who were involved in the creation of costumes and make-up for the event.*

CONTRIVANCE POST COVID:

- no live audience
- immersive experience for online participants
- creation of a story around the event

STRENGTHS:

- virtual interaction between participants
- personalised avatars
- immersive experience
- presence of levels and games within the event

WEAK POINTS:

- zero interpersonal contact
- totally virtual experience



ARIANA

G R A N D E

The Weeknd experience /



LOCATION, DATA:

Tik Tok LIVE, 7-10 Agosto 2021

TIPOLOGIA EVENTO:

Concerto.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Diretta streaming e tecnologia XR.

LOCATION, DATE:

Tik Tok LIVE, 7-10 August 2021

EVENT TYPE:

Concert.

PARTICIPATION METHOD:

Live streaming and XR technology.

OBIETTIVO:

Il concerto virtuale, The Weeknd Experience, ha permesso di raccogliere i fondi per The Equal Justice Initiative, un'organizzazione senza scopo di lucro che fornisce rappresentanza legale ai prigionieri che sono stati ingiustamente condannati.

AIM:

The virtual concert, The Weeknd Experience, raised money for The Equal Justice Initiative, a non-profit organisation that provides legal representation to prisoners who have been wrongly convicted.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

TikTok e The Weeknd hanno offerto l'esperienza The Weeknd Experience, una **trasmissione XR¹ interattiva**.

In onda su **TikTok LIVE** il 7 agosto e trasmessa in differita su vari canali TikTok per il pubblico internazionale fino al 10 agosto.

Apparendo in forma di **avatar digitale**, The Weeknd ha suonato i suoi più grandi successi musicali e interagito con i commenti dei fan che guardavano a casa.

I fan sono stati guidati dall'artista attraverso un mondo onirico. Durante i momenti cruciali della trasmissione, il pubblico ha votato per guidare e scegliere il **tema visivo** dell'esperienza. Creato con Wave, leader di mercato nelle esperienze di intrattenimento virtuale interattivo, e presentato da XO / Republic Records, The Weeknd Experience ha entusiasmato un numero altissimo di spettatori attraverso immagini all'avanguardia e uno scenario unico e coinvolgente.

L'evento ha permesso di raccogliere \$ 350.000 per la **Equal Justice Initiative** attraverso la vendita di una nuova capsule collection di merchandising Weeknd x TikTok. La Equal Justice Initiative è impegnata a porre fine a l'incarcerazione di massa e alle punizioni eccessive negli Stati Uniti, a sfidare l'ingiustizia razziale ed economica e a proteggere i diritti umani fondamentali.

¹ La realtà estesa (XR) è un termine che si riferisce a tutti gli ambienti combinati reali e virtuali e alle interazioni uomo-macchina generate dalla tecnologia informatica e dai dispositivi indossabili.

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

*TikTok and The Weeknd offered The Weeknd Experience, an **interactive XR¹ broadcast**. It aired on **TikTok LIVE** on 7 August and was delayed on various TikTok channels for international audiences until 10 August.*

*Appearing in the form of a **digital avatar**, The Weeknd played his biggest music hits and interacted with comments from fans watching at home.*

*Fans were guided by the artist through a dream world. During key moments of the show, the audience voted to guide and choose the **visual theme** of the experience.*

Created with Wave, the market leader in interactive virtual entertainment experiences, and presented by XO / Republic Records, The Weeknd Experience thrilled an overwhelming number of viewers through cutting-edge visuals and a unique, immersive scenario.

*The event raised \$350,000 for the **Equal Justice Initiative** through the sale of a new Weeknd x TikTok capsule merchandise collection. The Equal Justice Initiative is committed to ending mass incarceration and excessive punishment in the United States, challenging racial and economic injustice, and protecting basic human rights.*

¹ Extended reality (XR) is a term that refers to all combined real and virtual environments and human-machine interactions generated by computer technology and wearable devices.

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

L'esperienza totale è stata caratterizzata da un alto livello di immersione sotto tutti i punti di vista. Dalla visione dell' avatar digitale, agli **scenari interamente ricostruiti in realtà virtuale**. Ciò che ha contribuito a creare un'esperienza immersiva è stata anche la possibilità di interagire con l'artista attraverso i commenti diretti e di modificare e guidare, attraverso una votazione, il tema visivo dello spettacolo.

The Weeknd Experience è stata una vera e propria **sperimentazione** che ha messo alla prova una delle piattaforme, ad oggi, più diffuse nel mondo, soprattutto fra le generazioni più giovani.

Nonostante tutto, l'esperienza è mancata nella vera e propria interazione fra il pubblico, elemento saliente dei concerti dal vivo. Attraverso il live stream, l'utente ha assistito all'evento in una modalità quasi del tutto statica.

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:

Accessibilità e democratizzazione:

The Weeknd Experience è stata un'esperienza fruibile e accessibile a tutti sia su TikTok LIVE il 7 agosto, che con ritrasmesse su vari canali TikTok per il pubblico internazionale fino al 10 agosto.

Affluenza: il livestream di TikTok ha raggiunto più di 2 milioni di visualizzazioni totali.

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

*The total experience was characterised by a high level of immersion in all respects. From the vision of the digital avatar, to the **scenarios entirely reconstructed in virtual reality**. What also contributed to the immersive experience was the possibility to interact with the artist through direct comments and to modify and guide, through a vote, the visual theme of the show.*

*The Weeknd Experience was a true **experiment** that tested one of the most popular platforms in the world today, especially among the younger generations.*

Nevertheless, the experience lacked the real interaction between the audience, which is a key element of live concerts. Through the live stream, the user witnessed the event in an almost entirely static mode.

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:

Accessibility and democratisation:

The Weeknd Experience was available and accessible to all on TikTok LIVE on 7 August, and rebroadcast on various TikTok channels for international audiences until 10 August.

Affluence: *TikTok's livestream has reached more than 2 million total views.*

Servizi Correlati: tra i servizi correlati si citano i commenti diretti con fra artista e pubblico e la possibilità di votare e di variare il tema dell'ambientazione.

Promozione: l'evento è stato pubblicizzato oltre che sui profili social dell'artista anche sui canali social di Tik Tok.

Risorse umane: l'organizzazione dell'evento ha incluso tutto il team creativo di Wave e quello personale dell'artista, oltre a tutti gli sponsor relativi all'evento.

ESCAMOTAGE POST COVID:

- assenza di pubblico
- esperienza immersiva per i partecipanti online
- creazione di una storia intorno all'evento

PUNTI DI FORZA:

- interazione virtuale fra i partecipanti e l'artista

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- contatto interpersonale azzerato
- esperienza totalmente virtuale

Related Services: *related services include direct comments with between artist and audience and the possibility to vote and change the theme of the setting.*

Promotion: *the event was publicised not only on the artist's social profiles but also on Tik Tok's social channels.*

Human resources: *the organisation of the event included Wave's entire creative team and the artist's personal team, as well as all event-related sponsors.*

CONTRIVANCE POST COVID:

- no audience
- immersive experience for online participants
- creation of a story around the event

STRENGTHS:

- virtual interaction between the participants and the artist

WEAK POINTS:

- zero interpersonal contact
- totally virtual experience



 **TikTok** LIVE

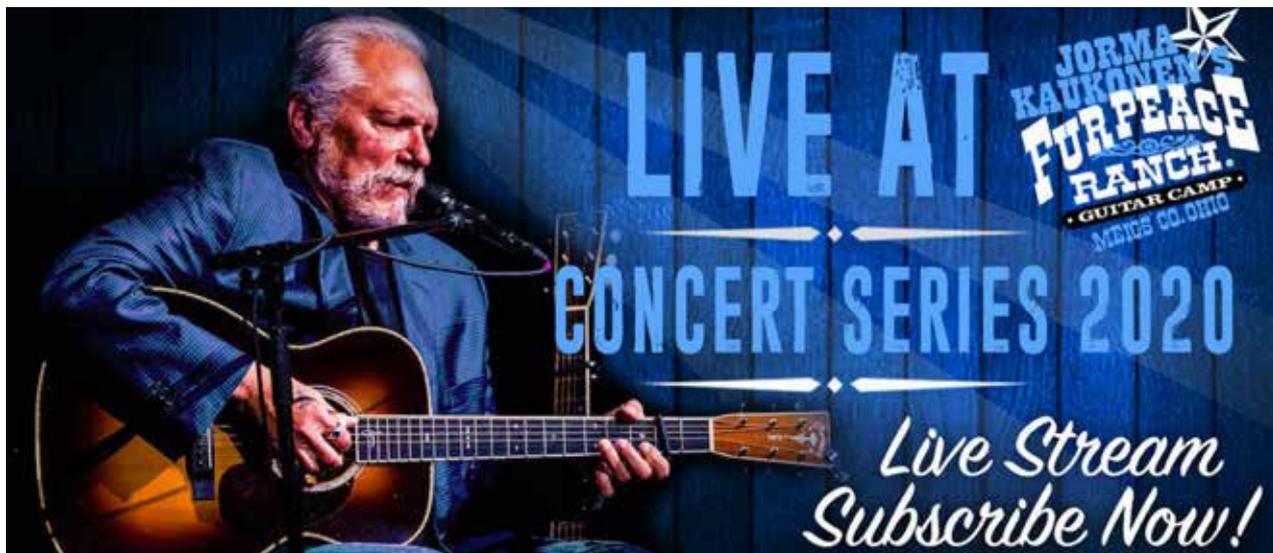
THE WEEKND

EXPERIENCE

FRIDAY AUG 7 8:30P ET & 5:30P PT #THEWEEKNDEXP



Overcoming Quarantine Blues - with Jorma Kaukonen /



LOCATION, DATA:

Social e pagina YouTube del ranch Fur Peace, 4 Aprile 2020

TIPOLOGIA EVENTO:

Concerto musicale.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Diretta streaming.

OBIETTIVO:

Kaukonen ha iniziato a trasmettere "Quarantine Concerts" in diretta dal Fur Peace Ranch il 4 aprile. Alla base di questa serie di concerti l'obiettivo di rompere il silenzio della quarantena e creare un'esperienza che potesse rafforzare ancora di più il rapporto fra artista e pubblico.

LOCATION, DATE:

Fur Peace ranch social and YouTube page, 4 April 2020

EVENT TYPE:

Music concert.

PARTICIPATION METHOD:

Live streaming.

AIM:

Kaukonen began broadcasting 'Quarantine Concerts' live from the Fur Peace Ranch on 4 April. The aim of this concert series was to break the silence of quarantine and create an experience that would further strengthen the relationship between artist and audience.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

All'interno dei suoi "Quarantine Concerts" Kaukonen ha suonato i suoi brani in versione acustica, ha risposto ad alcune domande inviate dai fan tramite i **social media** e fatto alcuni pitch per controllare il merchandising nel Fur Peace Ranch Company Store.

Il primo concerto è stato seguito da tantissimi fans, l'artista, ripreso con la sua chitarra acustica nel suo Fur Peace Ranch, si è esibito con i brani cardine dei suoi album, tra questi "Good Shepherd", "Water Song" e "Been So Long", o "Blue Railroad Train", una canzone dei Delmore Brothers che Kaukonen ha reinterpretato nel suo album "Blue Country Heart".

Tutto l'evento è stato basato su una produzione **multi-camera** che ha permesso di catturare l'intensità del momento e il suono in modo chiaro e nitido.

Oltre alle esibizioni canore, Vanessa, la moglie dell'artista, ha presentato al marito alcune domande dei fans. Kaukonen ha concluso lo show numero nove il 30 maggio 2020.

L'artista nei suoi concerti non è stato del tutto solo, ad accompagnarlo nelle esibizioni anche l'amico Jack Casady il quale, **da remoto**, ha iniziato a suonare le linee di basso per accompagnare le esibizioni di Kaukonen.

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

*As part of his 'Quarantine Concerts', Kaukonen played acoustic versions of his songs, answered questions posted by fans via **social media** and made a few pitches to check out merchandise in the Fur Peace Ranch Company Store.*

The first concert was attended by many fans, the artist, filmed with his acoustic guitar in his Fur Peace Ranch, performed key tracks from his albums, including "Good Shepherd", "Water Song" and "Been So Long", or "Blue Railroad Train", a Delmore Brothers song that Kaukonen reinterpreted on his album "Blue Country Heart".

*The whole event was based on a **multi-camera** production that allowed the intensity of the moment and the sound to be captured clearly and crisply.*

In addition to the singing performances, Vanessa, the artist's wife, presented her husband with questions from fans. Kaukonen concluded show number nine on 30 May 2020.

*Kaukonen was not alone in his concerts. His friend Jack Casady accompanied him in his performances and **remotely** started playing bass lines to accompany Kaukonen's performances.*

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

L'esperienza di partecipazione è strettamente correlata al periodo storico in cui le esibizioni sono state fatte. In un momento di totale chiusura, questi concerti hanno rappresentato davvero dei **momenti di svago** e speranza per tantissime persone.

Lo show di Kaukonen è stato trasmesso sul canale Youtube dedicato, sui canali social dell'artista e distribuito poi in **differita in TV**.

Proprio per le sue modalità di fruizione, la partecipazione degli utenti è statica, non ci sono elementi di immersione o interazione.

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:**Accessibilità e democratizzazione:**

l'evento è stato fruibile a tutti in maniera del tutto gratuita.

Affluenza: i "Quarantine Concerts" hanno ottenuto solo su Youtube migliaia di visualizzazioni totali.

Servizi Correlati: tra i servizi correlati si cita esclusivamente la chat.

Promozione: l'evento è stato pubblicizzato sui canali social dell'artista.

Risorse umane: l'organizzazione dell'evento ha incluso come risorse l'artista e la moglie.

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

*The experience of participation is closely related to the historical period in which the performances took place. At a time of total closure, these concerts truly represented **moments of entertainment** and hope for so many people.*

*Kaukonen's show was broadcast on the dedicated Youtube channel, on the artist's social channels and then **distributed on TV**.*

Because of the way the show was broadcast, user participation was static, with no element of immersion or interaction.

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:

Accessibility and democratisation: *the event was available to everyone free of charge.*

Affluence: *the 'Quarantine Concerts' received thousands of total views on YouTube alone.*

Related Services: *related services included only chat.*

Promotion: *the event was publicised on the artist's social channels.*

Human resources: *the organisation of the event included the artist and his wife as resources.*

ESCAMOTAGE POST COVID:

- assenza di pubblico
- partecipazione online

PUNTI DI FORZA:

- evento gratuito
- momento di intrattenimento

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- contatto interpersonale azzerato
- bassissimo livello di immersione

CONTRIVANCE POST COVID:

- *absence of audience*
- *online participation*

STRENGTHS:

- *free event*
- *moment of entertainment*

WEAK POINTS:

- *zero interpersonal contact*
- *very low level of immersion*



Innerspeaker Live From Wave House - Tame Impala /

**LOCATION, DATA:**

Piattaforma digitale Moment House, 21
Aprile 2021

TIPOLOGIA EVENTO:

Concerto musicale.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Diretta streaming.

OBIETTIVO:

Con "Innerspeaker Live From Wave House", trasmesso in live-stream dallo studio leggendario Wave House, i Tame Impala hanno eseguito il loro famosissimo album con l'obiettivo di celebrare, insieme ai loro fans, il 10° anniversario del loro debutto Innerspeaker.

LOCATION, DATE:

Moment House digital platform, 21 April
2021

EVENT TYPE:

Musical concert.

PARTICIPATION METHOD:

Live streaming.

AIM:

With 'Innerspeaker Live From Wave House', live-streamed from the legendary Wave House studio, Tame Impala performed their world-famous album in order to celebrate, together with their fans, the 10th anniversary of their debut album Innerspeaker.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

Dallo studio australiano Wave House, i Tame Impala hanno celebrato il 10° anniversario di Innerspeaker con "Live From Wave House", uno show in **live stream** in cui la band si è esibita proprio nel luogo in cui, nel 2009, è stato registrato l'album.

I biglietti sono stati resi disponibili sulla **piattaforma Moment House**, lo show ha previsto tre live-stream a tempo.

La band ha accolto i fans collegati sulla piattaforma con un bellissimo quadro che vedeva gli artisti nella **Wave House** e alle loro spalle la spiaggia dell'oceano Indiano.

All'interno della live-stream sono stati ripercorsi e rielaborati tutti i brani contenuti nell'album inciso nel 2009 con, in aggiunta, delle rielaborazioni e nuovi arrangiamenti dei brani più conosciuti della band. Tutta l'esibizione è stata accompagnata dalla luce naturale dell'ambiente, sino ad arrivare al tramonto. In un scenografia del genere i Tame Impala sono diventati un tutt'uno con l'ambiente circostante.

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

*From Australian studio Wave House, Tame Impala celebrated the 10th anniversary of Innerspeaker with 'Live From Wave House', a **live stream** show in which the band performed at the very place where, in 2009, the album was recorded.*

*Tickets were made available on the **Moment House platform**, the show featured three timed live-streams.*

*The band greeted the fans connected to the platform with a beautiful picture of the artists in the **Wave House** and the Indian Ocean beach behind them.*

In the live-stream, all the tracks from the 2009 album were covered and reworked, with additional reworkings and new arrangements of the band's best-known songs. The entire performance was accompanied by the natural light of the environment, until sunset. In such a setting, Tame Impala became one with its surroundings.

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

La partecipazione all'evento ha un significato strettamente correlato all'obiettivo dell'esibizione, ossia quello di celebrare il 10° anniversario di Innerspeaker.

Tantissimi sono stati i partecipanti, molti dei quali affezionati all'album della band.

Tuttavia dal punto di vista dell'esperienza e dell'immersione, l'evento non ha raggiunto un altissimo livello.

Escludendo infatti la **suggestività dell'ambiente** e del contesto e il significato e il valore del concerto, l'esperienza, dal lato utente, si è rivelata del tutto piatta, relegata esclusivamente alla **visione statica** del concerto, senza alcuna interazione tra partecipanti e artisti.

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

Attendance at the event was closely related to the purpose of the performance, which was to celebrate Innerspeaker's 10th anniversary.

A large number of people attended, many of them loyal to the band's album. However, in terms of experience and immersion, the event did not reach a very high level.

*Excluding the **attractiveness of the environment** and the context and the meaning and value of the concert, the experience, from the user's point of view, was completely flat, relegated exclusively to the **static vision** of the concert, without any interaction between participants and artists.*

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:**Accessibilità e democratizzazione:**

l'evento è stato vincolato dall'acquisto dei biglietti, il cui prezzo si è aggirato intorno ai 20 dollari.

Affluenza: il pubblico che ha assistito all'evento dei Tame Impala ha raggiunto migliaia di partecipanti.

Servizi Correlati: non sono presenti servizi correlati all'interno dell'evento.

Promozione: l'evento è stato pubblicizzato sui canali social della band.

Risorse umane: l'organizzazione dell'evento ha incluso come risorse band, social media manager e l'operatore di camera.

ESCAMOTAGE POST COVID:

- assenza di pubblico
- partecipazione online

PUNTI DI FORZA:

- momento di celebrazione
- momento di intrattenimento

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- contatto interpersonale azzerato
- assenza di interazione e immersione

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:**Accessibility and democratisation:**

the event was bound by the purchase of tickets, the price of which was around \$20.

Affluence: *the audience for Tame Impala's event reached thousands.*

Related Services: *there are no related services within the event.*

Promotion: *the event was publicised on the band's social channels.*

Human resources: *The organisation of the event included as resources band, social media manager and camera operator.*

CONTRIVANCE POST COVID:

- *absence of audience*
- *online participation*

STRENGTHS:

- *moment of celebration*
- *moment of entertainment*

WEAK POINTS:

- *zero interpersonal contact*
- *absence of interaction and immersion*

TAME IMPALA

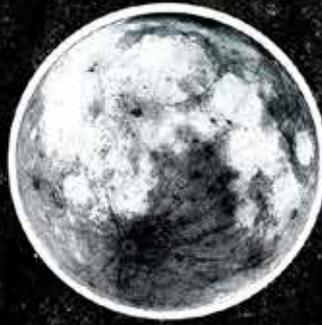
KEVIN PARKER, THE GENIUS BEHIND

CURRENTS 2016 TOUR



JAN. 29: HEINEKEN MUSIC HALL - AMSTERDAM, NETHERLANDS
JAN. 30: VORST NATIONAL - BRUSSELS, BELGIUM
JAN. 31: ZENITH PARIS - PARIS, FRANCE
FEB. 3: FALCKNER SALEN - FREDERIKSBURG, DENMARK
FEB. 4: SENTRUM SPACE - OSLO, NORWAY
FEB. 5: ANNEKJET - STOCKHOLM, SWEDEN
FEB. 7: MEHR THEATER - HAMBURG, GERMANY
FEB. 8: COLUMBIANALLE - BERLIN, GERMANY
FEB. 9: PALLADIUM - KÖLN, GERMANY
FEB. 11: MANCHESTER ARENA - MANCHESTER, UK
FEB. 12: ALEXANDRA PALACE - LONDON, UK
FEB. 13: ALEXANDRA PALACE - LONDON, UK
MARCH 10: FESTIVAL ESTEREO PICNIC - BOGOTÁ, COLOMBIA
MARCH 12: LOLLAPALOOZA BRAZIL - SÃO PAULO, BRAZIL
MARCH 16: EXPLANADA PARQUE DE LA EXPOSICION - LIMA, PERU
MARCH 18: LOLLAPALOOZA ARGENTINA - BUENOS AIRES, ARGENTINA

MARCH 19: LOLLAPALOOZA CHILE - SANTIAGO, CHILE
JUNE 9: VIC PAVILION - CHICAGO, IL
JUNE 14: BRIC CELEBRATE BROOKLYN FESTIVAL AT BANDSHELL - BROOKLYN, NY
JUNE 15: BRIC CELEBRATE BROOKLYN FESTIVAL AT BANDSHELL BROOKLYN, NY
JUNE 16: MERRWEATHER POST PAVILION - COLUMBIA, MD
AUG. 31: RED ROCKS AMPHITHEATER - MORRISON, CO
SEPT. 2: GREEK THEATRE - BERKELEY, CA



Pride Live's Stonewall Day 2021 - Adam Lambert /

**LOCATION, DATA:**

Twitch, Social Networks, 6 Giugno 2021

TIPOLOGIA EVENTO:

Celebrazione e festival musicale.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Diretta streaming.

LOCATION, DATE:

Twitch, Social Networks, 6 June 2021

EVENT TYPE:

Celebration and music festival.

PARTICIPATION METHOD:

Live streaming.

OBIETTIVO:

Il cantautore nominato ai Grammy e allievo di American Idol Adam Lambert, a nome della sua Feel Something Foundation, collaborando con Pride Live, ha ospitato la celebrazione per il quarto Stonewall Day, riunendo una lineup diversificata e di talento di artisti al fine di celebrare la resilienza della comunità LGBTQ +.

AIM:

Grammy-nominated singer-songwriter and American Idol alumnus Adam Lambert, on behalf of his Feel Something Foundation, partnered with Pride Live to host the fourth Stonewall Day celebration, bringing together a diverse and talented lineup of artists to celebrate the resilience of the LGBTQ+ community.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

La **ribellione di Stonewall**, nota anche come Stonewall, si identifica in una serie di manifestazioni spontanee da parte di membri della comunità LGBTQ+ contro un raid della polizia che ebbe luogo nelle prime ore del mattino del 28 giugno 1969 allo Stonewall Inn, nel quartiere Greenwich Village di Manhattan di New York City.

La ribellione è considerata come uno degli eventi più importanti per la lotta per i diritti **LGBTQ+** negli Stati Uniti. L'evento dello Stonewall Day celebra tutti i valori ereditati dalla ribellione di Stonewall.

Stonewall Day è una campagna e un'iniziativa a livello globale per il sostegno della comunità LGBTQ+.

Stonewall Day è un **programma di Pride Live**, dal suo lancio, nel 2018, è stato classificato come l'evento Pride n. 1 negli Stati Uniti che ha battuto i record di spettatori su **Twitch**.

L'edizione del 2021 è stata completamente virtuale, si è trattato di un evento in live-stream sui social e sulla piattaforma Twitch durato sei ore. L'intero evento è stato curato da Adam Lambert e dalla produttrice Geena Rocero, la line-up ha compreso artisti e personalità tra i quali Imara Jones, David Dawson, George Takei, Ryan Jamaal Swain, Gabriel Carteris, Angelica Ross, Josephine Skriver, Silvia Vasquez-Lavado, Valentina Sampaio, Demi Lovato, Jordan Hull, Boy George, Whoopi Goldberg, Chelsea Clinton, Blossom C. Brown, Duncan Crabtree-Ireland, Billy Porter, Maya Rudolph.

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

The **Stonewall Rebellion**, also known as Stonewall, is identified as a series of spontaneous demonstrations by members of the LGBTQ+ community against a police raid that took place in the early morning hours of 28 June 1969 at the Stonewall Inn in the Greenwich Village neighbourhood of Manhattan in New York City.

The rebellion is regarded as one of the most important events in the struggle for **LGBTQ+** rights in the United States. The Stonewall Day event celebrates all the values inherited from the Stonewall rebellion.

Stonewall Day is a global campaign and initiative to support the LGBTQ+ community. Stonewall Day is a **Pride Live program**, since its launch in 2018, it has been ranked as the #1 Pride event in the US breaking viewership records on **Twitch**.

The 2021 edition was completely virtual, it was a live-streamed event on social and the Twitch platform that lasted six hours.

The entire event was curated by Adam Lambert and producer Geena Rocero, the line-up included artists and personalities including Imara Jones, David Dawson, George Takei, Ryan Jamaal Swain, Gabriel Carteris, Angelica Ross, Josephine Skriver, Silvia Vasquez-Lavado, Valentina Sampaio, Demi Lovato, Jordan Hull, Boy George, Whoopi Goldberg, Chelsea Clinton, Blossom C. Brown, Duncan Crabtree-Ireland, Billy Porter, Maya Rudolph.

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

La partecipazione è stata garantita attraverso la diretta streaming sui canali social dell'evento e attraverso la **piattaforma Twitch**.

Il valore dell'evento è stato mantenuto attraverso la variegata line up della manifestazione, i colori della scenografia, gli abiti e la musica e la danza.

Tuttavia questa modalità di fruizione è andata in contrasto con il vero obiettivo dell'evento, quello della socialità, della **collaborazione** e della solidarietà. Gli strumenti utilizzati hanno sì garantito la diffusione dell'evento ma non l'interazione e l'immersione completa dei partecipanti.

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:**Accessibilità e democratizzazione:**

l'accesso all'evento è stato completamente gratuito.

Affluenza: il live streaming di sei ore ha portato a oltre 2,1 milioni di visualizzazioni.

Servizi Correlati: non sono disponibili, all'interno dell'evento, servizi correlati.

Promozione: l'evento è stato pubblicizzato sul sito ufficiale, sulla piattaforma Twitch e sui canali social degli artisti e dello Stonewall Day.

Risorse umane: tra le risorse gli artisti, i tecnici del suono e della luce, la troupe per le riprese, la diretta streaming e gli effetti utilizzati per le performance.

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

Participation was ensured through live streaming on the event's social channels and through the **Twitch platform**.

The value of the event was maintained through the varied line up of the event, the colours of the set design, the clothes and the music and dance.

However, this mode of enjoyment ran counter to the event's real objective, that of sociability, **collaboration** and solidarity.

The tools used ensured the dissemination of the event, but not the interaction and full immersion of the participants.

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:**Accessibility and democratisation:**

access to the event was completely free of charge.

Affluence: the six-hour live stream resulted in over 2.1 million views.

Related Services: no related services are available within the event.

Promotion: the event was publicised on the official website, the Twitch platform and the artists' and Stonewall Day's social channels.

Human resources: resources include the artists, sound and light technicians, filming crew, live streaming and effects used for the performances.

ESCAMOTAGE POST COVID:

- assenza di pubblico
- concerto live streaming
- prenotazione sul sito dedicato

PUNTI DI FORZA:

- spettacolo fruibile da tutti
- momento di aggregazione

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- mancanza del pubblico
- assenza di interazione
- esperienza non immersiva

CONTRIVANCE POST COVID:

- *no audience*
- *live streaming concert*
- *booking on dedicated website*

STRENGTHS:

- *show accessible to all*
- *moment of aggregation*

WEAK POINTS:

- *lack of audience*
- *absence of interaction*
- *non-immersive experience*



LOVE WINS LOVE WINS LOVE WINS

LOVE WINS RIGHT live and let love Support LOVE LOVE WINS

LOVE WINS live and let love LOVE WINS RIGHT Support LOVE LOVE WINS

Support LOVE LOVE WINS live and let love LOVE WINS RIGHT

LOVE WINS Support LOVE LOVE WINS live and let love LOVE WINS

Il tributo ai Nirvana - Post Malone /

**LOCATION, DATA:**

YouTube, 24 Aprile 2020

TIPOLOGIA EVENTO:

Tributo musicale.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Diretta streaming.

OBIETTIVO:

Il rapper Post Malone ha organizzato un concerto benefico direttamente dalla sua villa, dove ha suonato le sue canzoni preferite dei Nirvana, famosissima band di Seattle. Durante la diretta, il rapper ha raccolto fondi per il Solidarity Response Fund dell'Organizzazione Mondiale della Sanità, creato per supportare la lotta al coronavirus.

LOCATION, DATE:

YouTube, 24 April 2020

EVENT TYPE:

Musical tribute.

PARTICIPATION METHOD:

Live streaming.

AIM:

Rapper Post Malone organised a benefit concert directly from his mansion, where he played his favourite songs by the world-famous Seattle band Nirvana. During the live performance, the rapper raised money for the World Health Organisation's Solidarity Response Fund, which was set up to support the fight against the coronavirus.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

Post Malone, il 24 aprile 2020, si è cimentato in un concerto-tributo ai Nirvana in **diretta streaming**.

L'annuncio dell'evento è stato diffuso attraverso i canali social dell'artista, mentre il live è stato trasmesso sul **canale YouTube** di Post Malone.

Il live è andato in scena nella casa del rapper il quale è stato accompagnato dall'ex batterista dei Blink 182 Travis Barker, il chitarrista Nick Mack e il bassista Brian Lee. Il loro è stato un vero e proprio concerto da casa, con 15 brani e circa un'ora e un quarto di musica, la scaletta si è basata su una selezione delle hit dei Nirvana e dei brani preferiti dai fan.

I musicisti si sono posizionati all'interno di **diverse stanze** della dimora americana del rapper, creando una vera e propria band.

Nelle riprese si può osservare Post Malone ad un bancone simile a quello dei bar, con indosso una vestaglia da donna come omaggio all'outfit fuori dagli schemi di una rock star come Kurt Cobain.

Nel corso dell'evento è stata offerta ai followers la possibilità di fare delle donazioni, destinate al Covid-19 **Solidarity Response Fund** dell'Organizzazione Mondiale della Sanità.

L'intero concerto ha raccolto, grazie alle donazioni dei partecipanti, 4,3 milioni di dollari.

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

Post Malone performed a **live streaming Nirvana tribute concert** on 24 April 2020. The announcement of the event was made through the artist's social channels, while the live show was broadcast on Post Malone's **YouTube channel**.

The live show was staged at the rapper's home and he was accompanied by former Blink 182 drummer Travis Barker, guitarist Nick Mack and bassist Brian Lee. Theirs was a real house concert, with 15 tracks and about an hour and a quarter of music, based on a selection of Nirvana hits and fan favourites.

The musicians positioned themselves in **different rooms** of the rapper's American home, creating a real band.

In the footage, Post Malone can be seen at a bar-like counter, wearing a woman's dressing gown as a tribute to the unconventional outfit of a rock star like Kurt Cobain.

During the event, followers were offered the chance to donate to the World Health Organisation's Covid-19 **Solidarity Response Fund**.

The entire concert raised \$4.3 million through donations from attendees.

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

Come detto in precedenza, la partecipazione si è attuata sul canale **YouTube** del rapper americano. L'evento ha avuto uno scopo ben preciso, ossia quello di raccogliere dei fondi per aiutare il Covid-19 Solidarity Response Fund dell'Organizzazione Mondiale della Sanità.

La portata dell'evento è stata quindi molto grande e ha portato a milioni di visualizzazioni. Oltre allo scopo benefico del concerto, tantissimi partecipanti sono stati attirati per la **valenza celebrativa** dell'esibizione. Molti tra gli utenti sono fan accaniti dei Nirvana.

Considerando nel complesso l'esperienza di partecipazione, l'evento è stato vincolato dalla modalità di fruizione scelta, il live streaming, che ha causato un **abbassamento del livello di interazione** e immersione da parte del pubblico.

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

*As mentioned above, the participation took place on the American rapper's **YouTube** channel. The event had a very specific purpose, namely to raise money to help the World Health Organisation's Covid-19 Solidarity Response Fund.*

*The scale of the event was therefore very large and resulted in millions of views. In addition to the charitable purpose of the concert, many participants were attracted by the **celebratory value** of the performance. Many of the users are avid Nirvana fans.*

*Considering the overall participation experience, the event was constrained by the chosen mode of fruition, live streaming, which caused a **lowering of the level of interaction** and immersion on the part of the audience.*

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:**Accessibilità e democratizzazione:**

l'evento è stato fruibile da tutti gratuitamente.

Affluenza: il concerto ha misurato milioni di visualizzazioni.

Servizi Correlati: non ci sono stati servizi correlati.

Promozione: la sponsorizzazione dell'evento si è attuata sui canali social dell'artista.

Risorse umane: le risorse complessive includono gli artisti e la troupe impiegata per le riprese e il collegamento streaming.

ESCAMOTAGE POST COVID:

- evento totalmente online

PUNTI DI FORZA:

- possibilità di contagio annullate
- scopo benefico
- modalità di partecipazione gratuita

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- contatto umano azzerato
- basso livello di interazione e immersione

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:

Accessibility and democratisation: the event was available to everyone free of charge.

Affluence: the concert measured millions of views.

Related Services: there were no related services.

Promotion: sponsorship of the event took place on the artist's social channels.

Human resources: total resources include the artists and crew employed for filming and streaming.

CONTRIVANCE POST COVID:

- fully online event

STRENGTHS:

- possibility of contagion cancelled
- charitable purpose
- free participation

WEAK POINTS:

- zero human contact
- low level of interaction and immersion



Apocalypse One - Erykah Badu /

**LOCATION, DATA:**

Sito BaduWorld Market, Marzo 2020

LOCATION, DATE:

BaduWorld Market website, March 2020

TIPOLOGIA EVENTO:

Concerto musicale.

EVENT TYPE:

Music concert.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Diretta streaming.

PARTICIPATION METHOD:

Live streaming.

OBIETTIVO:

Erykah Badu, leggenda del soul, ha tenuto, insieme alla sua band, una serie di concerti live stream per "sopravvivere" al silenzio causato dalle norme restrittive in vigore e dalla quarantena da Coronavirus.

AIM:

Soul legend Erykah Badu and her band held a series of live stream concerts to 'survive' the silence caused by restrictive regulations and the Coronavirus quarantine.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

Erykah Badu ha dato vita ad un concerto eseguito nella sua camera da letto assieme alla sua band che indossava mascherine chirurgiche.

Il suo spettacolo "Quarantine Concert Series: Apocalypse One" ha avuto

l'obiettivo di sostenere la sua band e la sua troupe in attesa delle riaperture e della possibilità di organizzare nuovamente dei concerti live.

La partecipazione all'evento infatti è stata legata ad una donazione, da parte dei fan, di 1 dollaro, inoltre i fan hanno potuto scegliere le canzoni in scaletta attraverso un precedente sondaggio sul canale Instagram dell'artista.

L'evento è stato trasmesso in streaming sul sito della cantante **BaduWorld Market**.

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

Quello di Erykah Badu è stato un vero e proprio **concerto "casalingo"** nel quale erano presenti esclusivamente artista e band.

Ancora una volta, come visto nei casi precedenti, le modalità di fruizione sono state vincolate dalle tecnologie selezionate. Il concerto in live streaming si è basato esclusivamente su un ruolo statico del pubblico.

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

Erykah Badu performed a concert in her bedroom with her band wearing surgical masks.

Her show, 'Quarantine Concert Series:

Apocalypse One', was intended to support her band and crew as they await reopening and the chance to perform live again.

Participation in the event was linked to a \$1 donation from fans, and fans were able to choose the songs in the setlist through a previous poll on the artist's Instagram channel.

*The event was streamed on the singer's website **BaduWorld Market**.*

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

Erykah Badu's concert was a real 'home' concert in which only the artist and the band were present.

Once again, as seen in previous cases, the mode of enjoyment was constrained by the selected technologies. The live streaming concert relied exclusively on a static role of the audience.

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:**Accessibilità e democratizzazione:**

l'evento è stato fruibile attraverso la donazione di 1 dollaro.

Affluenza: Apocalypse One ha raccolto migliaia di utenti e di spettatori connessi.

Servizi Correlati: durante l'evento non sono stati offerti servizi correlati.

Promozione: la promozione dell'evento è stata attuata attraverso il canale social dell'artista che ha condiviso su Instagram un post che annunciava Apocalypse One.

Risorse umane: le risorse complessive includono artista e band.

ESCAMOTAGE POST COVID:

- evento totalmente online

PUNTI DI FORZA:

- possibilità di contagio annullate
- basso costo del biglietto

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- contatto umano azzerato
- assenza di interazione
- bassissimo livello di immersione

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:**Accessibility and democratisation:**

the event was accessible through a \$1 donation.

Affluence: *Apocalypse One gathered thousands of users and connected viewers.*

Related Services: *no related services were offered during the event.*

Promotion: *the event was promoted through the artist's social channel, which shared a post announcing Apocalypse One on Instagram.*

Human resources: *overall resources include artist and band.*

CONTRIVANCE POST COVID:

- fully online event

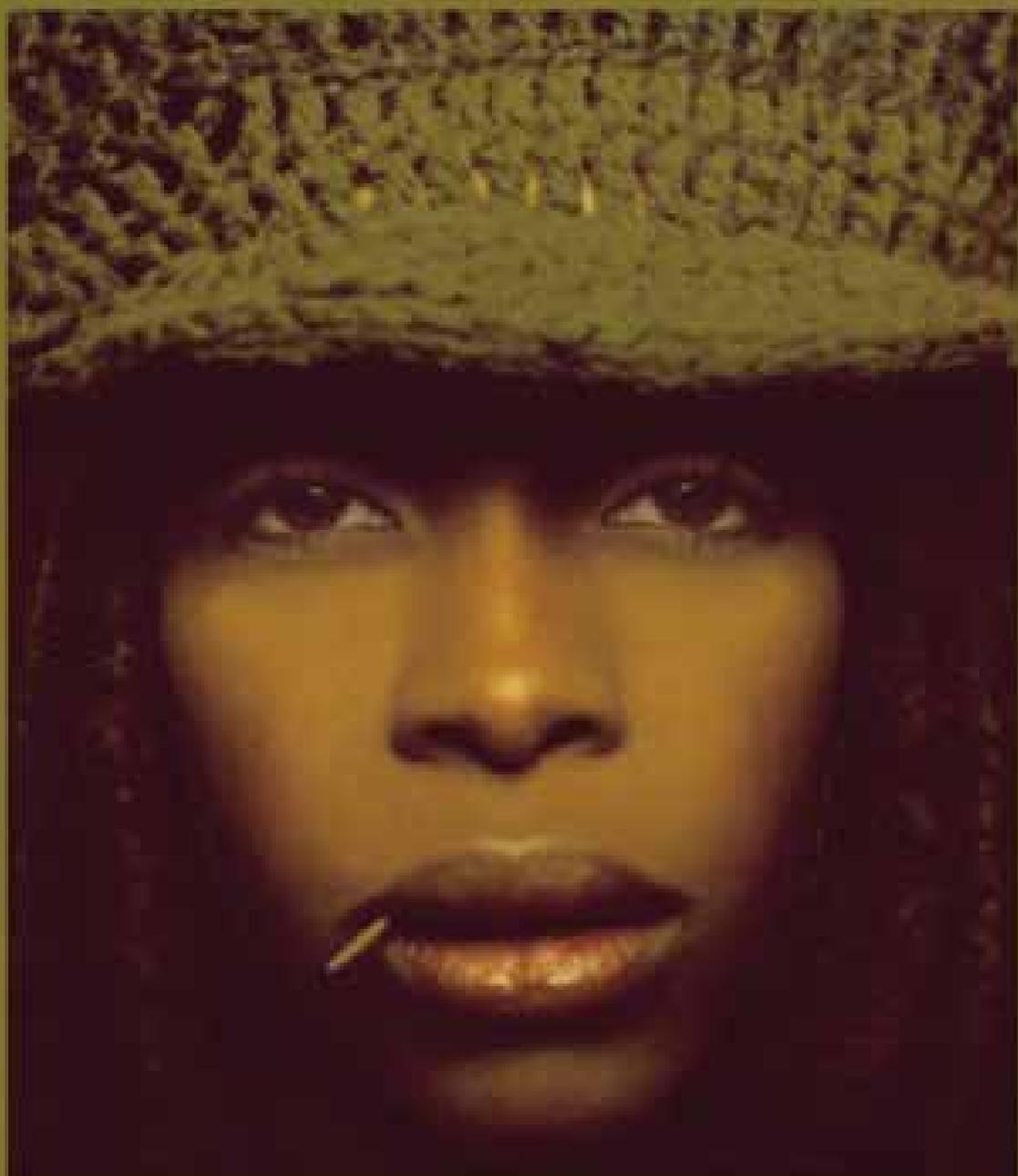
STRENGTHS:

- possibility of contagion cancelled*
- low ticket price*

WEAK POINTS:

- zero human contact*
- absence of interaction*
- very low level of immersion*

ryKahBadu Mama's Gu



ryKahBadu Mama's Gu

Virtual Birdland - Arturo O'Farrill & the Afro Latin Jazz Orchestra /

**LOCATION, DATA:**

YouTube, Settembre 2021

TIPOLOGIA EVENTO:

Concerto musicale.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Streaming in differita.

OBIETTIVO:

Per celebrare il primo anniversario del programma "ALJA Digital Village", sono state rilasciate dieci composizioni e registrazioni tratte da oltre 50 concerti online della Arturo O'Farrill Afro Latin Jazz Orchestra.

LOCATION, DATE:

YouTube, September 2021

EVENT TYPE:

Music concert.

PARTICIPATION METHOD:

Delayed streaming.

AIM:

To celebrate the first anniversary of the 'ALJA Digital Village' programme, ten compositions and recordings from over 50 online concerts by the Arturo O'Farrill Afro Latin Jazz Orchestra were released.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

L'album Virtual Birdland è stato il frutto di una registrazione a distanza, effettuata con tutto gli strumenti tecnologici a disposizione, diffusa poi attraverso il canale ufficiale di **Youtube**. Le registrazioni di Virtual Birdland, vedono i membri dell'Afro Latin Jazz Orchestra, tra cui il pianista Arturo O'Farrill, riuniti in remoto, ognuno dalla propria camera, dal proprio salotto o dalla propria cucina.

Registrato a distanza da luoghi di tutto il mondo, Arturo O'Farrill e la potente Afro Latin Jazz Orchestra hanno continuato a produrre la propria musica e a condividerla con il loro pubblico. Lo spettacolo è stato accompagnato da live chat e commenti fra i musicisti.

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

L'evento si basa su un **collage di video** che vedono gli artisti coinvolti nella registrazione dell'album e quindi ripresi da tutti i luoghi del mondo.

L'effetto visivo dà all'utente un senso di coerenza e continuità oltre che di vicinanza ai musicisti.

Tuttavia, trattandosi di una registrazione, essa è stata **successivamente distribuita** attraverso il canale ufficiale YouTube, a tal proposito l'intera esibizione risulta equivalente ad un videoclip musicale.

In un'ottica di partecipazione infatti l'utente ha comunque un ruolo statico limitato ad una **visione passiva** del contenuto.

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

*The album Virtual Birdland was the result of a remote recording, carried out with all the technological tools available, and then distributed through the official **Youtube** channel.*

The recordings of Virtual Birdland see the members of the Afro Latin Jazz Orchestra, including pianist Arturo O'Farrill, gathered remotely, each from their own room, living room or kitchen.

***Recorded remotely** from locations around the world, Arturo O'Farrill and the powerful Afro Latin Jazz Orchestra continued to produce their music and share it with their audiences. The show was accompanied by live chats and comments between the musicians.*

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

*The event is based on a **collage of videos** featuring the artists involved in the recording of the album and therefore filmed from all over the world.*

The visual effect gives the user a sense of coherence and continuity as well as closeness to the musicians.

*However, as it is a recording, it was **subsequently distributed** through the official YouTube channel, so the whole performance is equivalent to a music video clip.*

*In a participatory perspective, the user has a static role limited to a **passive viewing** of the content.*

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:**Accessibilità e democratizzazione:**

l'accesso all'evento è stato completamente gratuito.

Affluenza: i contenuti diffusi hanno raccolto migliaia di visualizzazioni.

Servizi Correlati: non sono disponibili servizi correlati.

Promozione: l'evento è stato pubblicizzato esclusivamente online, attraverso i canali social e il sito ufficiale dell' ALJA.

Risorse umane: le risorse necessarie includono esclusivamente gli artisti e i musicisti coinvolti.

ESCAMOTAGE POST COVID:

- assenza di pubblico
- concerto in differita streaming

PUNTI DI FORZA:

- spettacolo fruibile da tutti

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- mancanza del pubblico
- assenza di interazione
- evento registrato e poi distribuito
- esperienza non immersiva

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:**Accessibility and democratisation:**

access to the event was completely free of charge.

Affluence: the content disseminated garnered thousands of views.

Related Services: no related services were available.

Promotion: the event was advertised exclusively online, through social channels and the official ALJA website.

Human resources: necessary resources include only the artists and musicians involved.

CONTRIVANCE POST COVID:

- absence of audience
- deferred streaming concert

STRENGTHS:

- show accessible to all

WEAK POINTS:

- lack of audience
- absence of interaction
- event recorded and then distributed
- non-immersive experience



ALJA
AFRO-LATIN JAZZ ALLIANCE

Africa Together /



LOCATION, DATA:

Facebook, 4 Giugno 2020

TIPOLOGIA EVENTO:

Festival musicale.

MODALITA' DI PARTECIPAZIONE:

Diretta streaming.

OBIETTIVO:

Il festival Africa Together ha visto la collaborazione di artisti provenienti da tutto il continente con l'obiettivo di incoraggiare la vigilanza contro il virus e combattere la disinformazione.

LOCATION, DATE:

Facebook, 4 June 2020

EVENT TYPE:

Music festival.

PARTICIPATION METHOD:

Live streaming.

AIM:

The Africa Together festival featured artists from across the continent with the aim of encouraging vigilance against the virus and combating misinformation.

CONCEPT, DESCRIZIONE e FORMAT:

Il festival ha avuto la durata di due giorni e ha combinato spettacoli comici e musicali con informazioni che ruotano attorno alla tematica della pandemia da **COVID-19**.

Il concerto dal vivo è stato diffuso in live stream su **Facebook** e monitorato dalla Croce Rossa e dalla Mezzaluna Rossa. L'evento ha visto la partecipazione di tantissimi artisti africani, come Aramide, Ayo, Femi Kuti, Ferre Gola, Salatiel, Serge Beynaud, Patoranking, Youssou N'dour. L'obiettivo dell'evento è stato quello di spingere tutti i partecipanti a seguire le regole imposte a causa della diffusione del virus Covid-19, soprattutto in un paese come l'**Africa** che nelle primissime giornate ha riportato più di 100.000 casi confermati. Agli spettacoli musicali si sono alternati **momenti di informazione**, attraverso l'intervento dei primi soccorritori COVID-19, ma anche di comicità. L'evento si è identificato come una vera e propria campagna di sensibilizzazione digitale con messaggi di prevenzione sviluppati con esperti sanitari dell'IFRC¹ e rivolti contemporaneamente agli utenti di Facebook in 48 paesi dell'Africa sub-sahariana.

CONCEPT, DESCRIPTION and FORMAT:

*The festival lasted two days and combined comedy and music performances with information around the topic of the **COVID-19** pandemic.*

*The live concert was live streamed on **Facebook** and monitored by the Red Cross and Red Crescent. The event featured many African artists, such as Aramide, Ayo, Femi Kuti, Ferre Gola, Salatiel, Serge Beynaud, Patoranking, Youssou N'dour.*

*The aim of the event was to urge all participants to follow the rules imposed due to the spread of the Covid-19 virus, especially in a country like **Africa** which in the very first days reported more than 100,000 confirmed cases.*

*Musical performances alternated with **moments of information**, through the intervention of COVID-19 first responders, but also of comedy.*

The event identified itself as a true digital awareness campaign with prevention messages developed with IFRC¹ health experts and simultaneously targeting Facebook users in 48 countries in sub-Saharan Africa.

¹ La Federazione Internazionale delle Società della Croce Rossa e della Mezzaluna Rossa (IFRC) è la più grande rete umanitaria del mondo.

¹ The International Federation of Red Cross and Red Crescent Societies (IFRC) is the largest humanitarian network in the world.

ESPERIENZA DI PARTECIPAZIONE:

La partecipazione all'evento è stata del tutto gratuita e disponibile sul canale **Facebook** ufficiale.

Si è trattato di un evento live ripreso e diffuso in diretta per gli utenti Facebook.

L'esperienza si può identificare come un **momento di aggregazione** e vicinanza fra tutti i popoli, soprattutto in un periodo che ha messo in crisi l'intero globo. Non considerando il significato intrinseco del festival e prendendo invece in considerazione le modalità di fruizione e partecipazione degli utenti, si può notare, ancora una volta, il basso livello di interazione ed esperienzialità dell'evento.

CARATTERISTICHE DELL'EVENTO:**Accessibilità e democratizzazione:**

l'evento è stato gratuito e fruibile da tutti su Facebook.

Affluenza: i contenuti diffusi hanno raccolto migliaia di visualizzazioni.

Servizi Correlati: non sono disponibili servizi correlati.

Promozione: l'evento è stato pubblicizzato sui canali social ufficiali dei collaboratori e degli artisti.

Risorse umane: le risorse organizzative includono artisti, professionisti del settore (come tecnici del suono), operatori per le riprese, troupe medica e personalità facenti capo alla Croce Rossa e alla Mezzaluna Rossa.

EXPERIENCE OF PARTICIPATION:

*Participation in the event was completely free of charge and available on the official **Facebook** channel.*

It was a live event filmed and broadcast for Facebook users.

*The experience can be identified as a **moment of aggregation** and closeness between all peoples, especially at a time when the entire globe is in crisis.*

Not considering the intrinsic meaning of the festival and instead taking into account the way in which users enjoyed and participated in it, one can note, once again, the low level of interaction and experientiality of the event.

CHARACTERISTICS OF THE EVENT:

Accessibility and democratisation: *the event was free of charge and available to all on Facebook.*

Affluence: *the content disseminated garnered thousands of views.*

Related Services: *no related services were available.*

Promotion: *lThe event was publicised on the official social channels of the collaborators and artists.*

Human resources: *organisational resources include artists, industry professionals (such as sound technicians), camera operators, medical crew and Red Cross and Red Crescent personalities.*

ESCAMOTAGE POST COVID:

- assenza di pubblico
- concerto in diretta streaming

PUNTI DI FORZA:

- spettacolo fruibile da tutti
- evento gratuito
- campagna di sensibilizzazione e informazione
- momento di aggregazione

PUNTI DI DEBOLEZZA:

- mancanza del pubblico
- assenza di interazione
- esperienza non immersiva

CONTRIVANCE POST COVID:

- *no audience*
- *live streaming concert*

STRENGTHS:

- *show accessible to all*
- *free event*
- *awareness and information campaign*
- *moment of aggregation*

WEAK POINTS:

- *lack of audience*
- *absence of interaction*
- *non-immersive experience*



A virtual concert
to unite Africa
against Covid-19.

4&5 JUNE 6PM WAT
Live on Facebook



FACEBOOK

6.3

Il confronto tra eventi musicali live ed eventi musicali digitali /

*The comparison between live music events
and digital music events*

La pandemia ha smosso il mondo della cultura e dello spettacolo, forse in modo imprescindibile, ne ha modificato le modalità di produzione, di **gestione** e la **relazione con il pubblico**, di contro però lo ha innovato, garantendo la diffusione dei contenuti nello spazio digitale, questo aspetto può essere considerato uno degli elementi positivi che la pandemia globale ha implementato e ottimizzato. Questa accelerazione così improvvisa ha cambiato abitudini, comportamenti e ha favorito la **sperimentazione** di buone pratiche e nuovi percorsi di gestione.

*The pandemic has shaken the world of culture and entertainment, perhaps in an inescapable way, it has changed its methods of production, **management** and **relationship with the public**, but on the other hand it has innovated it, ensuring the dissemination of content in the digital space, this aspect can be considered one of the positive elements that the global pandemic has implemented and optimised.*
*This sudden acceleration has changed habits, behaviours and encouraged the **experimentation** of good practices and new management paths.*

Nei capitoli precedenti sono stati presi in considerazione i dati riguardanti le perdite relative al mondo degli eventi musicali; tra tutte le aree appartenenti al settore della cultura e dello spettacolo infatti, la **musica dal vivo** ha fatto i conti con importanti cali di fatturato che hanno influenzato e spinto l'acceleratore sullo sviluppo di **nuovi scenari** in termini di format e piattaforme digitali, capaci di rendere fruibile a più persone possibili un determinato concerto o festival musicale. Parallelamente la musica registrata procede più spedita grazie alla diffusione legata ai social e alle **community virtuali**.

Così, da più di un anno, ci si è abituati o adeguati a nuove modalità di ascolto e partecipazione da casa. In una situazione di emergenza, come analizzato nei casi studio precedenti, la musica, ma in generale il mondo della cultura, non si è fermata.

In attesa di una ripresa definitiva, moltissimi artisti si sono riorganizzati, dando vita a **nuovi appuntamenti**.

*In the previous chapters, data on losses in the world of music events have been taken into account; of all the areas belonging to the culture and entertainment sector, **live music** has had to reckon with important drops in turnover that have influenced and pushed the accelerator on the development of **new scenarios** in terms of digital formats and platforms, able to make a given concert or music festival accessible to as many people as possible. At the same time, recorded music is progressing faster thanks to social media and **virtual communities**.*

Thus, for more than a year, people have become accustomed or adapted to new ways of listening and participating from home. In an emergency situation, as analysed in the previous case studies, music, but the world of culture in general, did not stop.

*While waiting for a definitive recovery, many artists reorganised themselves, creating **new events**.*

Nell'ultimo anno il digitale ha cambiato le regole del settore arrivando ad occupare una parte preponderante e necessaria per garantire la continuità e, in alcuni casi, anche l'avanzamento della categoria dei concerti e festival musicali.

Secondo alcune dati **FIMI**¹, la pandemia ha accelerato quella che era una tendenza ancora implicita e piuttosto pigra a venir fuori; nella prima metà del 2020, il rapporto tra il prodotto fisico e quello digitale è la seguente:

- **Prodotto fisico 14% del mercato.**
- **Prodotto digitale 86% del mercato.**

La digitalizzazione della musica ha cambiato quasi completamente i comparti del settore dell'intrattenimento musicale e dello spettacolo e di conseguenza anche i comportamenti degli utenti e degli attori coinvolti.

In the last year, digital has changed the rules of the sector and has come to occupy a predominant and necessary part to ensure the continuity and, in some cases, even the advancement of the concert and music festival category.

*According to some **FIMI**¹ data, the pandemic has accelerated what was still an implicit and rather lazy trend to emerge; in the first half of 2020, the ratio of physical to digital product is as follows:*

- **Physical product 14% of the market.**
- **Digital product 86% of the market.**

The digitisation of music has almost completely changed the sectors of the music entertainment and showbiz industry and consequently also the behaviour of the users and players involved.

¹ Dati FIMI che vedono un passaggio dello streaming dal 67% del mercato all'80%.

¹ FIMI data see streaming moving from 67% of the market to 80%.

Lo streaming e in generale la resa digitale degli eventi musicali ha garantito una partecipazione di una **platea più vasta**, presenza a volte influenzata dalla diffusione gratuita dei contenuti. Alla luce della quasi totale assenza dei live se non, in numero esiguo e a capienza ridotta, il live streaming di concerti attraverso piattaforme video come Facebook, YouTube e in particolare Twitch ne ha **democratizzato** la fruizione, contribuendo e ottimizzando la diffusione e distribuzione di contenuti sempre più smart e interattivi.

Parallelamente l'**innovazione digitale** ha giovato a tantissimi artisti perché ha facilitato le collaborazioni fra personaggi di nazionalità diverse, questo spiega perché oggi ascoltare la creazione di un artista in collaborazione con un collega straniero è cosa molto più diffusa.

*Streaming and in general the digital rendering of music events has ensured the participation of a **wider audience**, a presence sometimes influenced by the free distribution of content. In the light of the almost total absence of live performances, if not in small numbers and with reduced capacity, live streaming of concerts through video platforms such as Facebook, YouTube and Twitch in particular has **democratised** their fruition, contributing to and optimising the dissemination and distribution of increasingly smart and interactive content.*

*At the same time, **digital innovation** has benefited many artists by facilitating collaborations between people of different nationalities, which explains why listening to an artist's creation in collaboration with a foreign colleague is now much more widespread.*



Si pensi alle collaborazioni dei Negramaro¹ col gruppo statunitense OneRepublic² nel brano "Better Days - Giorni Migliori" o a quelle di Sfera Ebbasta³ con colombiano José Balvin⁴.

Il ruolo del digitale è stato quindi incisivo nel settore musicale, ma è necessario andare più nel dettaglio. La spinta della digitalizzazione ha favorito soprattutto uno dei comparti del settore musicale, ossia quello della **produzione**. Lo stretto legame che unisce la produzione alla fruizione, le uscite discografiche ai tour (maggior fonte di sostentamento per gli artisti e per tutti gli attori coinvolti), ha costretto molti artisti a **posticipare** l'uscita di veri e propri album alla prima parte del 2021.

Examples include Negramaro's¹ collaboration with the US group OneRepublic² in the song 'Better Days' or Sfera Ebbasta's³ collaboration with Colombian José Balvin⁴.

*The role of digitalisation has therefore been incisive in the music sector, but it is necessary to go into more detail. The push for digitisation has mainly benefited one part of the music sector, namely **production**. The close link between production and fruition, record releases and tours (the main source of income for artists and all stakeholders), has forced many artists to **postpone** the release of real albums until the early part of 2021.*

¹ Negramaro è un gruppo musicale pop rock italiano formatosi nel 2000. La band è composta da Giuliano Sangiorgi, Emanuele Spedicato, Andrea De Rocco, Andrea Mariano, Danilo Tasco e Ermanno Carlà

² OneRepublic è un gruppo musicale statunitense formatosi a Colorado Springs nel 2002. È composto da Ryan Tedder, Eddie Fisher, Zach Filkins, Brent Kutzle, Drew Brown, Jerrod Bettis, Tim Myers.

³ Gionata Boschetto, in arte Sfera Ebbasta, è un rapper italiano.

⁴ José Álvaro Osorio Balvin, in arte J Balvin, è un cantante e produttore discografico colombiano.

¹ Negramaro is an Italian pop rock band formed in 2000. The band consists of Giuliano Sangiorgi, Emanuele Spedicato, Andrea De Rocco, Andrea Mariano, Danilo Tasco and Ermanno Carlà.

² OneRepublic is an American music group formed in Colorado Springs in 2002. It is composed of Ryan Tedder, Eddie Fisher, Zach Filkins, Brent Kutzle, Drew Brown, Jerrod Bettis, and Tim Myers.

³ Gionata Boschetto, aka Sfera Ebbasta, is an Italian rapper.

⁴ José Álvaro Osorio Balvin, aka J Balvin, is a Colombian singer and record producer.

Nonostante tutto il mercato discografico italiano ha comunque registrato un aumento dell'1,44% degli introiti, grazie sia alle **piattaforme streaming**, come Spotify, YouTube, Amazon Music o Apple Music che ai social networks.

Di contro, l'anno trascorso ha avuto un significativo impatto negativo su tutto il settore della **musica dal vivo**, connesso a questo aspetto è la grande diminuzione di occupati, circa il 30%¹.

Dopo un anno di stallo, il settore degli eventi musicali live resta uno degli ambiti della produzione creativa con **maggiori potenzialità**, ancora inesplorate, e con un ampio margine di cambiamento. Sempre più urgente è la necessità di individuare nuove strategie e pratiche che possano finalmente garantire il totale coinvolgimento di tutti i lavoratori del settore e la completa partecipazione e interazione del pubblico.

Di seguito il riassunto dello scenario relativo al **mercato musicale italiano** del 2020:

*Despite all this, the Italian record market still recorded a 1.44% increase in revenues, thanks to **streaming platforms**, such as Spotify, YouTube, Amazon Music or Apple Music, and social networks.*

*On the other hand, the past year has had a significant negative impact on the whole **live music** sector, linked to this is the large decrease in employment, around 30%¹.*

*After a year of stagnation, the live music events sector remains one of the areas of creative production with the **greatest potential**, as yet unexplored, and with plenty of scope for change. There is an increasingly urgent need to identify new strategies and practices that can finally ensure the full involvement of all workers in the sector and the full participation and interaction of the audience.*

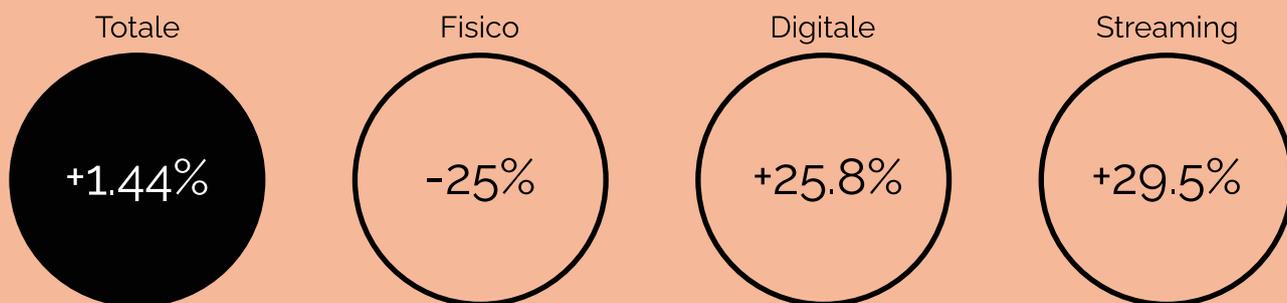
*Below is a summary of the scenario for the **Italian music market** in 2020:*

¹ Fonte dati: Assomusica, Associazione Italiana Organizzatori e Produttori Spettacoli di Musica dal vivo.

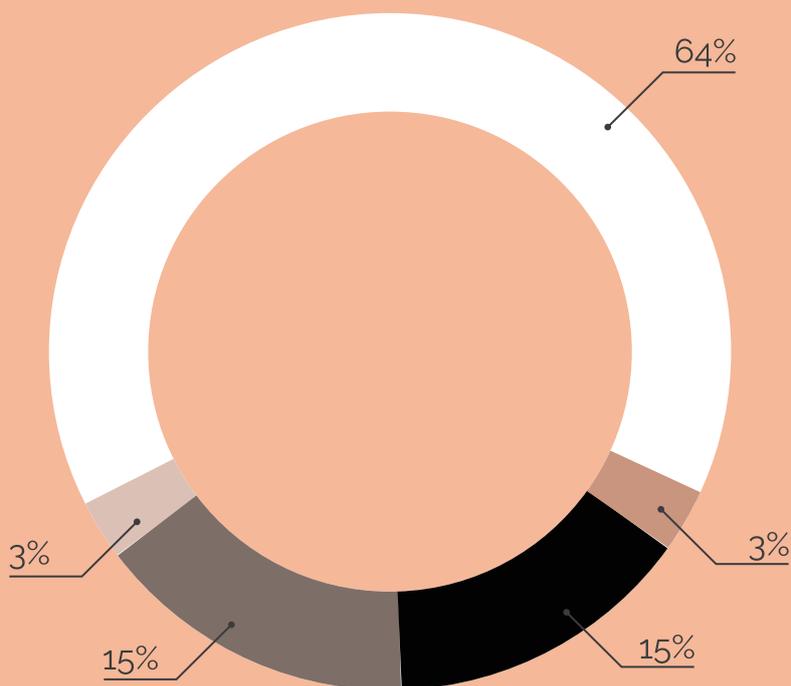
¹ Data source: Assomusica, Italian Association of Live Music Show Organisers and Producers.

Mercato musicale Italiano 2020

Scenario



Market Share



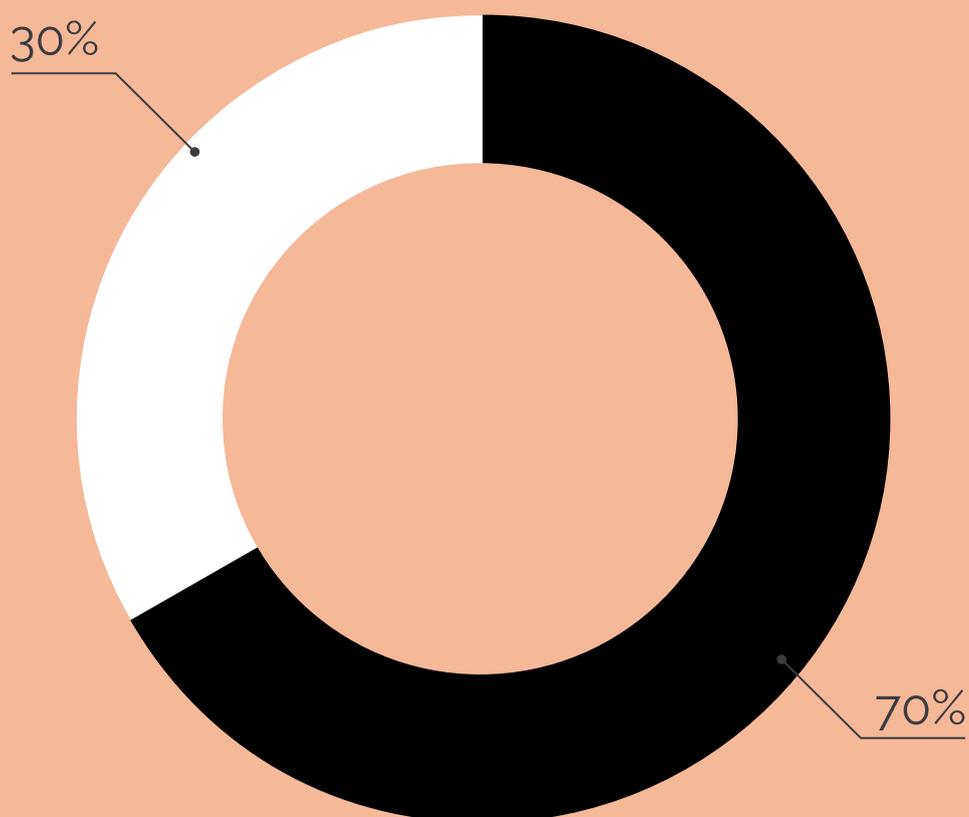


L'analisi dei casi studio ha portato ad evidenziare il cambio totale di **paradigma** all'interno della sfera di fruizione degli eventi. Considerando gli eventi categorizzati precedentemente, si può notare una preponderanza dello strumento della diretta **streaming**. Questa modalità di fruizione ha permesso di garantire, distribuire ed offrire una vastissima serie di eventi, democratizzando la partecipazione e ottimizzando le risorse e la gestione complessiva dell'evento, ma ha, allo stesso tempo, annientato completamente il valore intrinseco correlato alla sfera degli eventi, ossia quello relativo all'**interazione**, all'esperienza e all'immersione dello spettatore. Il quadro generale ha messo in evidenza la totale messa da parte del **lato emozionale**, caratteristica implicita degli eventi musicali. I **grafici** successivi analizzano proprio questo aspetto, sottolineando quanto, nel periodo temporale analizzato, si è perso di vista l'elemento di interazione e immersione del pubblico.

*The analysis of the case studies led to highlight the total **paradigm** shift within the sphere of event fruition. Considering the events categorised above, a preponderance of live **streaming** can be noted. This method of use has made it possible to guarantee, distribute and offer a vast series of events, democratising participation and optimising the resources and overall management of the event, but at the same time it has completely annihilated the intrinsic value correlated to the sphere of events, namely that of **interaction**, experience and immersion of the spectator. The overall picture has highlighted the total neglect of the **emotional side**, an implicit feature of musical events. The following **graphs** analyse precisely this aspect, underlining how much, in the time period analysed, the element of interaction and immersion of the audience was lost.*

Eventi LIVE

Livello di interazione



alto



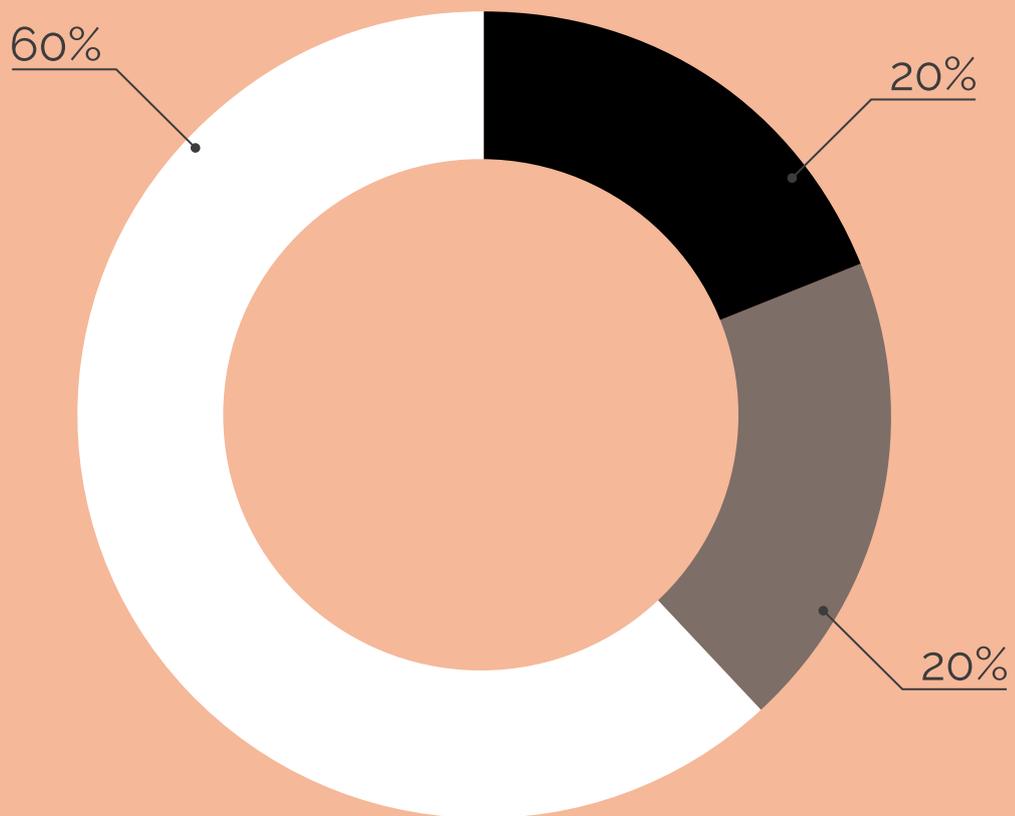
medio



basso

Eventi DIGITALI

Livello di interazione



alto



medio



basso

I due grafici evidenziano il **livello di interazione** complessivo relativo ai casi studio analizzati. Per quanto riguarda gli **eventi live**, la maggior parte di essi presenta un alto livello di interazione, mentre per il 30% degli eventi presi in considerazione risulta basso, nonostante si tratti di eventi live. Questa percentuale fa per lo più riferimento alle **normative vigenti** nel periodo analizzato, atte a monitorare e non aggravare la diffusione del virus.

Nel secondo grafico relativo al mondo degli **eventi digitali** si evince un dato importantissimo, un basso livello di interazione riguardante la maggior parte degli eventi distribuiti in modalità streaming e, al contrario, un elevato livello di interazione per quanto riguarda tutti quegli eventi digitali che hanno beneficiato degli strumenti di **Virtual Reality** e delle piattaforme di gaming online.

*The two graphs show the overall **level of interaction** for the case studies analysed.*

*For the **live events**, most of them have a high level of interaction, while 30% of the events considered have a low level of interaction, despite being live events. This percentage mostly refers to the **regulations** in force during the period analysed, which were designed to monitor and not to aggravate the spread of the virus.*

*In the second graph relating to the world of **digital events**, a very important fact emerges: a low level of interaction regarding most of the events distributed in streaming mode and, on the contrary, a high level of interaction regarding all those digital events that have benefited from **Virtual Reality** tools and online gaming platforms.*





Come visto in precedenza, la pandemia ha indotto dapprima il totale stallo di eventi già organizzati, per poi condurre a nuove modalità di fruizione degli stessi, assecondando sì le esigenze del pubblico e del periodo ma allo stesso tempo causando lo stato di **disoccupazione** per innumerevoli professionisti del settore il cui ruolo perdeva di significato con la digitalizzazione di tali eventi. Tra questi professionisti troviamo tecnici della luce, scenografi, costumisti, concertisti, gestori di locali, teatri e affini ecc.

In questo panorama critico per il settore hanno preso piede **nuove modalità di somministrazione di eventi** che sono andate via via evolvendo esattamente di pari passo con le mutazioni che la situazione pandemica si trovava a sviluppare di giorno in giorno.

*As seen above, the pandemic first led to a total stalemate of already organised events, and then led to new ways of enjoying them, satisfying the needs of the public and of the period, but at the same time causing a state of **unemployment** for countless professionals in the sector whose role was losing its meaning with the digitisation of these events. These professionals include lighting technicians, set designers, costume designers, concert organisers, venue managers, theatres and the like.*

*In this critical landscape for the sector, **new ways of delivering events** took hold, evolving exactly in step with the changes that the pandemic situation was developing day by day.*

Possono quindi essere così suddivisi:

1. Eventi **registrati**;
2. Eventi live su piattaforme **social**;
3. Eventi live su piattaforme appositamente create ma senza interazione da parte del pubblico;
4. Eventi live su piattaforme di **gaming** con una leggera interazione da parte del pubblico tramite commenti e live chat;
5. Eventi live su piattaforme di **video call** con una interazione media da parte del pubblico collegandosi in webcam;
6. Eventi live su piattaforme di **realtà aumentata**;
7. Eventi live su piattaforme di **realtà virtuale**;
8. Ripresa di **eventi live** in location quali club, stadi, parchi e altri ancora con pesanti limitazioni riguardanti la capienza, il distanziamento e la gestione dei flussi;
9. Ripresa di eventi nei teatri che garantiscono il pieno accesso alla sala con le giuste precauzioni e mezzi di protezione.

They can therefore be subdivided as follows:

1. *Events **Recorded**;*
2. *Live events on **social** platforms;*
3. *Live events on specially created platforms but without audience interaction;*
4. *Live events on **gaming** platforms with a slight interaction from the audience through comments and live chat;*
5. *Live events on **video call** platforms with medium interaction from the audience by connecting via webcam;*
6. *Live events on **augmented reality** platforms;*
7. *Live events on **virtual reality** platforms;*
8. *Comeback of **live events** in locations such as clubs, stadiums, parks and others with severe limitations on capacity, spacing and flow management;*
9. *Filming of events in theatres that guarantee full access to the room with the right precautions and means of protection.*

La situazione attuale consente, grazie all'intervento del Consiglio dei Ministri che in data 7 ottobre ha emesso nuove disposizioni "per l'accesso alle attività culturali, sportive e ricreative" (in vigore dall'11 ottobre 2021), la possibilità di partecipare in presenza a numerosi eventi culturali e musicali. A partire dall'11 in **zona bianca** per teatri, sale da concerto, cinema, locali di intrattenimento e musica dal vivo, all'aperto e al chiuso, la capienza consentita di spettatori sarà del **100%**, inoltre, per i musei, si elimina l'obbligo di distanziamento. Per gli stadi e gli eventi sportivi, invece, la capienza sarà pari al **75%** all'aperto e al **60%** al chiuso; per le discoteche invece, **75%** all'aperto e **50%** al chiuso, contro le prime percentuali (rispettivamente 50% e 35%) raccomandate precedentemente dal CTS. L'accesso a tutti questi luoghi è ovviamente vincolato dal possesso del **green pass** e dall'utilizzo della mascherina. Tuttavia, se per la maggioranza dei luoghi e dei relativi spettacoli la capienza è al 100%, per gli **eventi musicali** il discorso è più complesso.

*The current situation allows, thanks to the intervention of the Council of Ministers which on 7 October issued new provisions "for access to cultural, sporting and recreational activities" (in force from 11 October 2021), the possibility of attending numerous cultural and musical events. As of 11 in the **white zone** for theatres, concert halls, cinemas, entertainment and live music venues, both open-air and indoor, the permitted capacity of spectators will be **100%**, and for museums, the spacing requirement will be removed. For stadiums and sporting events, however, the capacity will be **75%** outdoors and **60%** indoors; for discos, **75%** outdoors and **50%** indoors, as opposed to the first percentages (50% and 35% respectively) previously recommended by the CTS. Access to all these venues is of course subject to possession of a **green pass** and the use of a mask. However, while the majority of venues and shows have a 100% capacity, the situation is more complex for **music events**.*

Andando più nel dettaglio infatti, si nota come la capienza per i grandi luoghi sia comunque totale mentre per i **club** o i locali destinati al clubbing (in cui si possono svolgere spettacoli musicali live) la capienza è ancora vincolata dalle norme sopra citate.

Tale normativa impedisce quindi la democratizzazione e la partecipazione da parte di un elevato numero di spettatori, garantendo al contempo a chi potrà accedere alle location di riprendere in mano la completa esperienza di un evento live, permettendo di interagire con gli altri partecipanti e gli artisti stessi. Uno dei lati positivi della partecipazione ad un evento in presenza è infatti l'interazione e la possibilità di **condividere** emozioni con individui che decidono di partecipare a quello stesso evento simultaneamente. Fondamentale infatti, come punto di partenza per questa ricerca di tesi, è stato riconoscere che quello che gli spettatori cercano nel momento in cui decidono di acquistare un biglietto per un concerto live è proprio il **plus** emotivo che un evento in digitale non può offrire.

*In fact, if we go into more detail, we can see that the capacity for large venues is total, while for **clubs** or clubbing venues (where live music shows can be held) the capacity is still bound by the above-mentioned rules.*

This regulation therefore prevents democratisation and participation by a large number of spectators, while at the same time guaranteeing that those who are able to access the venues can take back the full experience of a live event, allowing them to interact with other participants and the artists themselves.

*One of the positive aspects of participating in an in-person event is in fact the interaction and the possibility of **sharing** emotions with individuals who decide to attend the same event simultaneously. As a starting point for this thesis research, it was fundamental to recognise that what spectators are looking for when they decide to buy a ticket for a live concert is precisely the emotional **plus** that a digital event cannot offer.*

La ricerca di tesi ha quindi portato all'identificazione di un problema specifico relativo al mondo degli eventi musicali live e di uno relativo al mondo dei concerti fruibili in digitale.

I **due problemi** rintracciati riguardano essenzialmente la possibile affluenza all'evento stesso e l'esperienza di interazione che ne scaturisce. Se per gli eventi digitali infatti l'affluenza è relativa al numero di **connessioni** - che possono essere illimitate grazie alla possibilità delle piattaforme di consentire l'accesso a milioni di utenti simultaneamente - per gli eventi live la presenza di uno spettatore è severamente regolamentata dalle disposizioni ministeriali per contrastare la pandemia.

Al contrario, è chiaro che l'esperienza che un concerto live può garantire sulla base delle **relazioni** che si instaurano tra spettatore/ spettatore e spettatore/ artista è di gran lunga maggiore e emotivamente più carica rispetto a quello che si può ottenere tramite una live chat o interazioni virtuali in digitale.

The thesis research therefore led to the identification of a specific problem relating to the world of live music events and one relating to the world of digitally usable concerts.

*The **two problems** identified essentially concern the possible attendance at the event itself and the experience of interaction that ensues. While for digital events, attendance relates to the number of **connections** - which can be unlimited thanks to the ability of platforms to allow access to millions of users simultaneously - for live events, the presence of a spectator is strictly regulated by ministerial provisions to combat the pandemic.*

*On the contrary, it is clear that the experience that a live concert can provide on the basis of the **relationships** established between spectator/ spectator and spectator/ artist is far greater and more emotionally charged than what can be achieved through a live chat or virtual digital interactions.*

Le soluzioni a questi due problemi prendono vita nel momento in cui entra in campo proprio la branca dell'**Internet Of Musical Things** analizzata nel capitolo 5. L'**ibridazione** di un evento live con degli strumenti di realtà aumentata o virtuale non solo potrebbe garantire l'accessibilità a molti più spettatori in completa sicurezza e rispetto delle norme anti contagio, ma potrebbe anche garantire la possibilità di interagire sia con l'artista che con il pubblico presente in sala anche da casa.

Le strade progettuali che derivano dall'applicazione di queste tecnologie sono tuttavia ancora in fase di discussione da parte di scienziati e tecnici. Il centro del dibattito odierno mira proprio ad ampliare le **potenzialità** dell'IoMusT al fine di carpire gli effettivi benefici che un settore piegato da una pandemia mondiale potrebbe ricavare dal loro utilizzo.

*The solutions to these two problems come to life when the very branch of the **Internet of Musical Things** analysed in chapter 5 comes into play. The **hybridization** of a live event with augmented or virtual reality tools could not only guarantee the accessibility to many more spectators in complete safety and respect for the rules against contagion, but could also guarantee the possibility of interacting with both the artist and the audience present in the hall, even from home.*

*However, the design approaches resulting from the application of these technologies are still being discussed by scientists and technicians. The focus of today's debate is precisely to expand the **potential** of the IoMusT in order to understand the real benefits that a sector bent by a global pandemic could gain from their use.*



7

Customer Journey Map / *Customer Journey Map*

Dopo l'analisi dei casi studio svolta secondo determinati parametri, si procede con l'analisi degli stessi casi attraverso il metodo della **Customer Journey**.

La Journey Map è una metodologia che analizza il processo di interazione tra utente e uno specifico servizio, prodotto o azienda. Le varie **tappe** del percorso, online e offline, sono chiamate touchpoint.

*After the case studies have been analysed according to certain parameters, the cases are analysed using the **Customer Journey** method.*

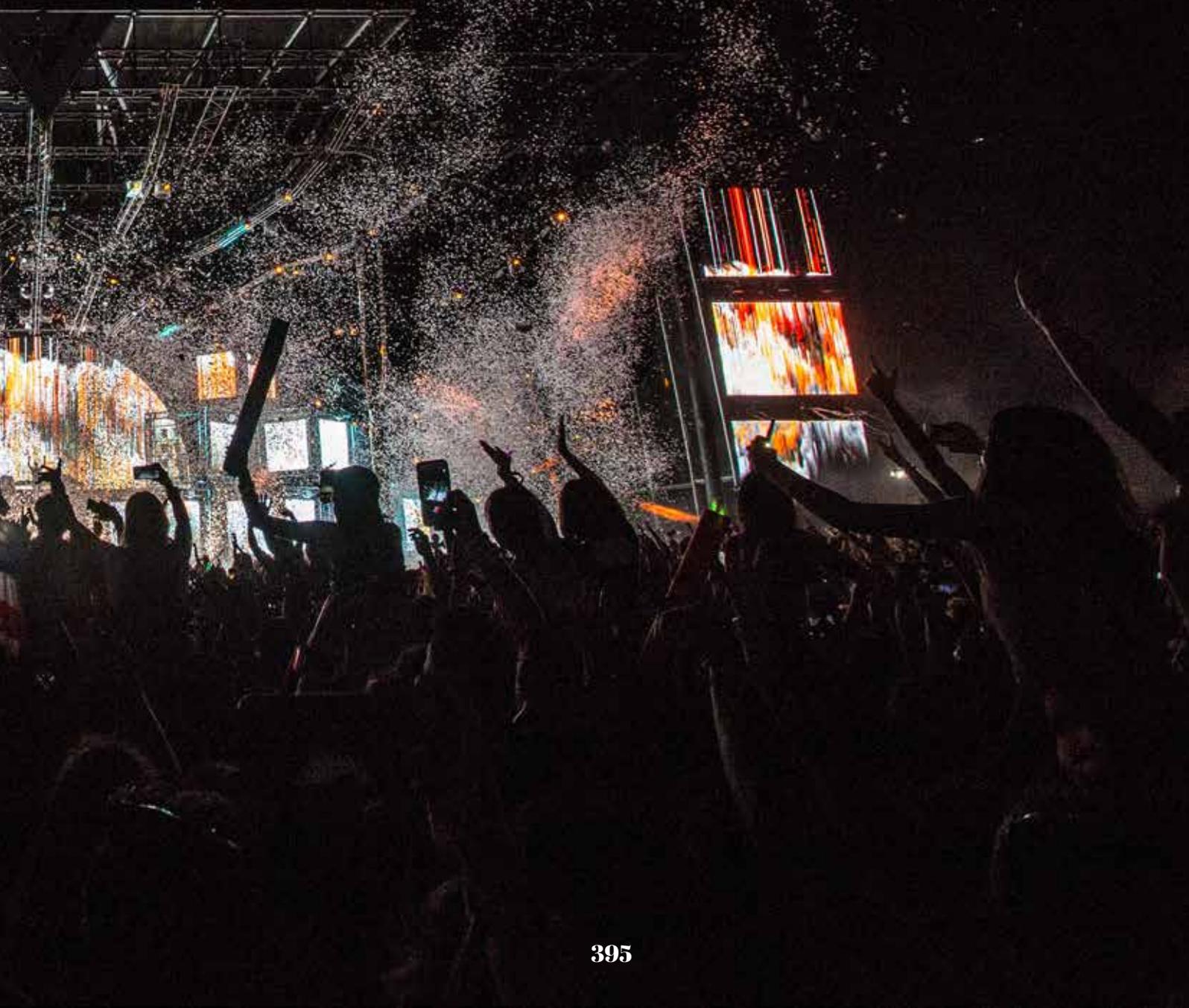
*The Journey Map is a methodology that analyses the process of interaction between the user and a specific service, product or company. The various **stages** of the journey, online and offline, are called touchpoints.*



7.1

Journey Map: eventi musicali live durante la pandemia /

*Journey Map: live music events
during the pandemic*



Customer journey in Concertino



Awareness



Consideration



Purchase



Onboarding

User Actions

Si viene a sapere dell'evento tramite conoscenti che c'erano già stati.

Si cerca sui social le pagine dell'evento per farsi un'idea sullo svolgimento dello stesso.

Si guardano i video delle esibizioni tramite gli appositi hashtag su Instagram e Youtube

Ci si informa su come raggiungere il posto in cui il concertino si svolge.

Si decide di partecipare all'evento gratuito.

Si cercano amici che vogliono partecipare all'evento

Usciti di casa si consultano i servizi di mappe online per raggiungere l'evento

Si decide di prendere il bus che lascia a pochi minuti dal luogo dell'evento

Di fronte all'ingresso del cortile ci si ritrova con i propri amici

Si entra nel cortile e si prende posto per terra.

In attesa che l'evento cominci si può uscire dal cortile per comprare un drink al bar vicino

Prima del concerto si sta seduti nel cortile a bere il drink acquistato in precedenza

Il concerto inizia tra applausi e urla

Ci si alza in piedi e si inizia a ballare al ritmo del basso della prima band

Touchpoints

Passaparola

Social Network

Social Network

Youtube

Mappe Online

Player video

AD banner

Search Bar

Chat Online

Chiamate

Mappe Online

Mezzi Urbani

Chat Online

Pagamento

Voce

Emotions



Pain Points

Ricerca di esibizioni passate un po' difficile poiché i canali social sono utilizzati per la promozione di eventi futuri.

I mezzi urbani non sono sempre in orario e sono influenzati dal traffico urbano

Per acquistare drink o altre bevande si deve uscire dal cortile rischiando così di perdere il posto

Possible Solutions

Creare un'album su social o un canale Youtube in cui caricare tutte le esibizioni passate per tenere una sorta di archivio.

Utilizzare servizi green o organizzare una navetta apposita

Organizzare un banchetto addetto alla vendita di food and beverage

dal Balconcino

Onboarding



Advocacy

Il concerto prosegue facendo alternare artisti di vario genere

Dopo l'esibizione di alcuni artisti emergenti li si segue sui social per restare in contatto con loro

Consiglia di partecipare all'evento solo con un clima mite.

Ci si scambia pareri sugli artisti emergenti valutandone le performance

Si balla fino alla fine del concerto, si saluta chi decide di andare via prima della fine

Controlla la pagina Facebook per monitorare la creazione di un nuovo evento.

Si postano stories e post su Instagram e Facebook

Alla fine si applaude a tutti gli artisti e si esce dal cortile

Durante l'esibizione di alcune ballad ci si risiede per terra per prendere fiato

L'esperienza viene condizionata dal clima.

Social Network

Social Network

Eventi Facebook

Voce

Voce

Voce

Chat Online



Il cattivo tempo inficia la riuscita e l'esperienza del concerto.

Utilizzare una copertura mobile che possa ripare da pioggia e sole e delle stufette da esterno per il freddo.

USER ACTIONS:

Il viaggio dell'utente per poter partecipare al Concertino dal Balconcino non si compone di azioni estremamente complicate: le prime fasi di awareness, consideration e purchase sono snelle in quanto ci si avvale di passaparola e considerazioni personali ottenute tramite l'informazione che si ricava sia dai social che tramite le esperienze di terzi. La parte di onboarding è completamente affidata alla fisicità dell'esperienza, con azioni che possono essere compiute solo ed esclusivamente dalla presenza all'evento, dall'interazione con gli spazi, gli oggetti e i partecipanti (sia artisti che pubblico) all'evento stesso.

TOUCHPOINTS:

Come si può notare dalla mappa i touchpoints relativi a questo evento riguardanti la fase di onboarding sono di natura sia fisica che digitale. Questi ultimi invece sono molto presenti sia nelle prime tre fasi del viaggio dell'utente, sia nella fase di advocacy.

USER ACTIONS:

The user's journey to participate in the Concertino dal Balconcino is not made up of extremely complicated actions: the first stages of awareness, consideration and purchase are streamlined as we use word-of-mouth and personal considerations obtained through information from social networks and the experiences of third parties.

The onboarding part is completely entrusted to the physicality of the experience, with actions that can only and exclusively be carried out by being present at the event, interacting with the spaces, objects and participants (both artists and the public) at the event itself.

TOUCHPOINTS:

As can be seen from the map, the touchpoints relating to this event in the onboarding phase are both physical and digital in nature. The latter, on the other hand, are very much present in the first three phases of the user journey, as well as in the advocacy phase.

Customer journey in

Battiti



Awareness



Consideration



Purchase



Onboarding

User Actions

Scopre l'evento tramite delle pubblicità in radio e tramite banner pubblicitari

Cerca online la scaletta degli artisti presenti all'evento

Acquista il biglietto online per la partecipazione all'evento

Partecipando alla tappa più vicina si decide di utilizzare l'auto per raggiungere il posto

Indossata la mascherina si fa controllare il Green Pass

Cerca la tappa più vicina alla sua città di provenienza

Ci si accerta tramite le apposite app sul corretto scaricamento di biglietto per l'accesso e Green Pass

Si accede all'area concertuale rispettando le norme di distanziamento

Con l'aiuto delle mappe online si guida fino alla location

Si rintraccia il posto assegnato sul ticket

Parcheggiata la macchina ci si mette in coda per i controlli

Una volta trovato il posto si attende la fine degli ingressi e l'inizio dello show

Touchpoints

AD Banner

Browser

Landing Page

App Ministeriale

App Ministeriale

Social Network

Social Networks

Search Bar

App per Ticket

Segnaletica

Browser

AD banner

E-Commerce Site

Auto personale

App per Ticket

Radio

Search Bar

Category Page

Mappe Online

Carrello

Form d'acquisto

Emotions



Pain Points

I passaggi per l'acquisto di un biglietto sono lunghi e ridondanti, soprattutto quelli relativi alla compilazione dei form

Difficoltà nel reperire un parcheggio libero

Le misure per assicurare il distanziamento sono lente da eseguire

La scansione del Green Pass crea code lunghe e lente

Possible Solutions

Utilizzare la funzione di salvataggio delle informazioni necessarie all'acquisto di un biglietto per la compilazione automatica del form

Navette messe a disposizione appositamente

Prevedere l'accesso ad orari differenziati di modo da non allungare i tempi d'attesa

Permettere il caricamento del Green Pass sull'app per ottimizzare gli ingressi all'evento

Live 2021

Onboarding

Nel mentre si sorseggia una bibita acquistata all'ingresso e si condivide l'esperienza sui social

Una volta che il concerto comincia ci si alza in piedi tra urla e applausi

Quando arriva il turno del proprio artista preferito si cantano le canzoni a memoria

Durante le esibizioni degli artisti che piacciono meno ci si siede per riposare

Durante il concerto si riesce a fare commenti con i propri vicini sullo spettacolo e sulle esibizioni

Si riesce a recuperare i gadget lanciati sul pubblico dal palco da portare a casa per ricordare l'evento

Alla fine si applaude a tutti gli artisti

Si esce dall'arena in ordine di posto e si ritorna a casa



Advocacy

Consiglia l'evento a parenti e amici

Attiva le notifiche relative alle pagine dell'evento per rimanere aggiornato sugli eventi futuri

Social Network

Voce

Voce

Oggettistica

Mappe Online

Auto personale

Eventi Facebook

Voce

Chat Online



Il distanziamento non permette un'agevole interazione tra gli spettatori

Le modalità di uscita dall'arena rendono lento lo svuotamento della location

Arriva qualunque tipo di notifica, rendendo spesso difficoltoso l'utilizzo del cellulare

Il distanziamento potrebbe essere evitato con la fornitura di Green Pass vaccinale e utilizzo di DPI

Anziché uno per volta si potrebbe pensare di garantire l'uscita a zone

Consentire di attivare notifiche diversificate per tipologia

USER ACTIONS:

L'utente scopre il concerto tramite delle pubblicità in radio e sui social. Le fasi di awareness, consideration e purchase comprendono in realtà poche azioni da parte dell'utente. Se nella prima fase l'utente viene a conoscenza dell'evento in maniera "passiva" grazie a dei banner pubblicitari sui social e annunci in radio, la fase di consideration vede l'utente in prima persona agire per informarsi sullo svolgimento dello stesso. Dopo l'acquisto del biglietto inizierà quindi la fase di onboarding in cui l'utente sarà coinvolto in una serie di azioni atte sia a interagire con la realtà dell'evento stesso ma anche a contrastare la diffusione del Coronavirus permettendo lo svolgimento del concerto in condizioni di sicurezza. La fase di advocacy avverrà poi sia in modalità digitale che fisica.

TOUCHPOINTS:

Come si può notare dalla mappa i touchpoints relativi a questo evento riguardanti la fase di onboarding sono di natura sia fisica che digitale con la presenza di un touchpoint fisico molto utilizzato all'interno di festival dal vivo: i gadget. Nelle prime tre fasi invece sono i touchpoints digitali a farla da padrone, azzerando completamente l'utilizzo di touchpoints fisici.

USER ACTIONS:

The user discovers the concert through radio and social advertisements. The awareness, consideration and purchase phases actually involve very few actions on the part of the user. If in the first phase the user learns about the event in a "passive" way thanks to banner ads on social networks and radio ads, the consideration phase sees the user take action to find out about the event. After purchasing the ticket, the onboarding phase will begin, in which the user will be involved in a series of actions aimed both at interacting with the reality of the event itself but also at combating the spread of the Coronavirus, allowing the concert to take place in safe conditions. The advocacy phase will then take place both digitally and physically.

TOUCHPOINTS:

As can be seen from the map, the touchpoints for this event in the onboarding phase are both physical and digital in nature, with the presence of a physical touchpoint that is very common in live festivals: gadgets. In the first three phases, digital touchpoints dominate, completely eliminating the use of physical touchpoints.

Customer journey in **Concerto dei**



Awareness



Consideration



Purchase



Onboarding

User Actions

Si scopre il concerto tramite l'annuncio della band sul proprio account Instagram

Verifica la disponibilità di posti - essendo limitati - e la sicurezza del sistema di partecipazione

Si va sul sito del concerto nella parte riguardante le.commerce

Si acquista il biglietto

Si utilizza l'auto per raggiungere la location del concerto

Dopo aver parcheggiato ci si mette in coda per l'ingresso all'evento

Si presenta il Green Pass per l'accesso all'evento

Si accede all'area concertuale rispettando le norme di distanziamento

Si entra nell'apposita bolla assegnata e segnalata su biglietti

Si attende il riempimento dell'arena e l'inizio del concerto

Il concerto inizia e con stupore ci si accorge che l'acustica è buona

Nei momenti in cui si sete ci si disseta con le bevande all'interno della bolla

Touchpoints

Social Network

Browser

Landing Page

App ministeriale

Voce

Mappe Online

Search Bar

App per Ticket

Segnaletica

E-Commerce

E-Commerce Site

Auto personale

Sito Ministeriale

Category Page

Mappe Online

Carrello

Risultato tampone

Form d'acquisto

Emotions



Pain Points

Si rischia di non riuscire ad acquistare il biglietto a causa della limitatezza dei posti

Si rischia di non riuscire ad acquistare il biglietto a causa della limitatezza dei posti

Difficoltà nel reperire un parcheggio libero

L'accesso alle bolle è limitante in termini di tempistiche e di ricambio rispetto al turno precedente

I passaggi per acquistare un biglietto sono ridondanti

Il ritiro dei Green Pass crea code lunghe e lente

Possible Solutions

Pensare di trasmettere in diretta streaming gli eventi per renderli accessibili a chiunque

Pensare di trasmettere in diretta streaming gli eventi per renderli accessibili a chiunque

Navette messe a disposizione appositamente

Prevedere delle tempistiche di scambio dichiarate

Pensare di ridurre i passaggi d'acquisto

Permettere il caricamento del certificato sul sito per ottimizzare gli ingressi all'evento

Flaming Lips

Onboarding



Advocacy

Si contatta lo staff per utilizzare i servizi igienici

Una fila per volta si esce dall'apposita bolla

Si inviano i video del concerto ai propri amici

Durante il concerto si riesce a fare commenti con i propri compagni sullo spettacolo

Ci si indossa i dispositivi di sicurezza personale

Quando l'ossigeno inizia a scarseggiare si fa arieggiare

Si lascia l'area concertuale. si raggiunge l'auto e si ritorna a casa

Alla fine si chiede il bis

Segnaletica

Mappe Online

Chat Online

Voce

Auto personale

DPI



Il meccanismo di notifica per lo staff è un po' macchinoso e poco reattivo

Le modalità di uscita dall'arena rendono lento lo svuotamento della location

Prevedere un sistema digitale (chat o altro) per notificare i propri bisogni allo staff

Anziché uno per volta si potrebbe pensare di garantire l'uscita a zone

USER ACTIONS:

Il viaggio dell'utente nell'evento dei Flaming Lips è particolarmente articolato se si pensa alle modalità in cui è stato distribuito l'evento. L'utilizzo delle bolle per assistere allo spettacolo ha reso l'evento di una particolarità non solo nell'esperienza, ma anche nelle azioni che uno spettatore ha dovuto mettere in atto per potervi partecipare. Se le prime fasi della journey map sono abbastanza simili alle prime fasi di altre eventi (con la particolare caratteristica del numero di posti estremamente limitato) la fase di onboarding ha previsto una serie di azioni e procedure atte al riempimento dell'arena - e quindi delle bolle, di partecipazione allo show e di sgombero.

TOUCHPOINTS:

Anche in questo caso, seppur evento distribuito esclusivamente live, i touchpoints tramite cui ci si assicura la partecipazione all'evento sono prettamente digitali. Gli unici touchpoints fisici che si riscontrano nella journey map del concerto si trovano nella fase di onboarding e riguardano prettamente sia la partecipazione attiva e l'interazione all'interno dell'arena che le modalità di screening del virus e quelle relativa alle norme anti contagio.

USER ACTIONS:

The user's journey through the Flaming Lips' event is particularly articulated when one considers the ways in which the event was delivered. The use of bubbles to attend the show made the event special not only in the experience, but also in the actions that a spectator had to take in order to participate. If the first phases of the journey map are quite similar to the first phases of other events (with the particular characteristic of the extremely limited number of seats) the onboarding phase included a series of actions and procedures to fill the arena - and therefore the bubbles, to participate in the show and to clear it.

TOUCHPOINTS:

The only physical touchpoints to be found in the concert's journey map are found in the onboarding phase. The only physical touchpoints to be found in the concert's journey map are found in the onboarding phase, and relate purely to active participation and interaction in the arena, as well as to virus screening and anti-infection regulations.

Customer journey in **Festivals per**



Awareness



Consideration



Purchase



On-site

User Actions

Si scopre il concerto tramite un articolo di giornale online

Si verificano la location del concerto e la fattibilità nel partecipare all'esperienza

Si va sul sito del Festival nella parte riguardante l'e-commerce

Si acquista il biglietto

Si utilizza l'auto per raggiungere la location del concerto

Dopo aver parcheggiato ci si mette in coda per l'ingresso all'evento

Si presenta il certificato di negatività previo tampone

Si accede all'area concertuale rispettando le norme di distanziamento

Si assiste al concerto in piedi e senza distanziamento sociale

Si attende la fine degli ingressi, la raccolta di tutti gli esiti dei tamponi e l'inizio dello show

Si sorseggia una bibita e si condivide l'esperienza sui social

Il concerto inizia tra applausi

Touchpoints

Browser

Browser

Mappe Online

E-Commerce

Sito Ministeriale

Landing Page

Search Bar

E-Commerce Site

Category Page

Carrello

Form d'acquisto

Risultato tampone

App per Ticket

Auto personale

Mappe Online

Risultato tampone

Voce

Social Network

Banking Online

Contanti

Emotions



Pain Points

Si rischia di non riuscire ad acquistare il biglietto a causa della limitatezza dei posti

Si rischia di non riuscire ad acquistare il biglietto a causa della limitatezza dei posti

I passaggi per acquistare un biglietto sono ridondanti

Difficoltà nel reperire un parcheggio libero

Il ritiro dei certificati crea code lunghe e lente

Possible Solutions

Pensare di trasmettere in diretta streaming gli eventi per renderli accessibili a chiunque

Pensare di trasmettere in diretta streaming gli eventi per renderli accessibili a chiunque

Pensare di ridurre i passaggi d'acquisto

Navette messe a disposizione appositamente

Permettere il caricamento del certificato sul sito per ottimizzare gli ingressi all'evento

per la Cultura Segura

Onboarding



Advocacy

Si balla e si canta sulle canzoni più movimentate

Si esce dall'arena in e si ritorna a casa

Si inviano i video del concerto ai propri amici

Durante il concerto si riesce a fare commenti con i propri vicini sullo spettacolo e sulle esibizioni

Si effettua un tampone il giorno dopo dell'evento

Si riesce a recuperare i gadget lanciati sul pubblico dal palco

Si monitora l'andamento dell'esperimento rintracciando tutti i partecipanti e monitorando le loro condizioni di salute

Alla fine si chiede il bis

Oggettistica

Mappe Online

Chat Online

Voce

Auto personale

Smartphone

Tamponi



Il monitoraggio post evento è assiduo e invadente

Le modalità di uscita dall'arena rendono lento lo svuotamento della location

Prevedere un diario di bordo che il partecipante può curare in autonomia e il tampone a domicilio

Anziché uno per volta si potrebbe pensare di garantire l'uscita a zone

USER ACTIONS:

Il viaggio utente nei Festivals si compone di poche azioni nelle parti iniziali della journey map, mentre la parte di onboarding è quella più densa di azione ed esperienze. Il concerto si è rivelato esperimento in cui si è provato (con successo) ad abbattere i contagi tramite un'accurata scansione dei partecipanti ai quali è stato possibile partecipare senza necessità di distanziamento o di dispositivi di protezione. Questa particolare caratteristica ha quindi consentito agli utenti di svolgere numerose azioni interagendo l'un l'altro.

TOUCHPOINTS:

Anche in questo caso il maggior numero di touchpoints fisici si può ritrovare all'interno della fase di onboarding. Tra questi troviamo anche qui la parte riguardante l'oggettistica regalata durante l'evento, i tamponi effettuati in loco, e come per quasi la totalità di eventi fisici e digitali, la voce, ovvero lo strumento che in assoluto permette l'interazione diretta con gli altri spettatori e gli artisti stessi.

USER ACTIONS:

The user journey in the Festivals consists of a few actions in the initial parts of the journey map, while the onboarding part is the most dense with action and experiences. The concert proved to be an experiment in which an attempt was made (successfully) to cut down on contagion through careful scanning of participants without the need for distancing or protective devices. This particular feature then allowed users to perform numerous actions while interacting with each other.

TOUCHPOINTS:

Again, the greatest number of physical touchpoints can be found in the onboarding phase. These include gifts given during the event, on-site swabs, and, as with almost all physical and digital events, the voice, which is the instrument that allows direct interaction with other spectators and the artists themselves.

Customer journey in Eurovision Song Contest



Awareness



Consideration



Purchase



Onboarding

User Actions

L'evento è sponsorizzato sulle maggiori reti televisive oltre che sui social

Si verificano la location del concerto e la fattibilità nel partecipare all'evento

Si va sul sito del Festival nella parte riguardante le.commerce

Si utilizza l'auto per raggiungere la location del concerto

Si attende la fine degli ingressi, la raccolta di tutti gli esiti dei tamponi e l'inizio dello show

Cerca la tappa più vicina alla sua città di provenienza

Si acquista il biglietto

Dopo aver parcheggiato ci si mette in coda per l'ingresso all'evento

Si assiste al concerto da seduti e rispettando le norme del distanziamento

Si presenta il Green Pass o il certificato da tampone

All'interno dell'evento è possibile acquistare bevande e cibi

Si accede all'area concertuale rispettando le norme di distanziamento

Il concerto inizia tra un po' e applausi

Touchpoints

AD Banner

Browser

Landing Page

App Ministeriale

App Ministeriale

Social Network

Social Networks

Search Bar

App per Ticket

Voce

Browser

AD banner

E-Commerce Site

Auto personale

Risultato tampone

Televisione

Search Bar

Category Page

Mappe Online

Risultato tampone

Carrello

Form d'acquisto

Emotions



Pain Points

I passaggi per l'acquisto di un biglietto sono lunghi e ridondanti, soprattutto quelli relativi alla compilazione dei form

Difficoltà nel reperire un parcheggio libero

Le misure per assicurare il distanziamento sono lente da eseguire

La scansione del Green Pass crea code lunghe e lente

Possible Solutions

Utilizzare la funzione di salvataggio delle informazioni necessarie all'acquisto di un biglietto per la compilazione automatica del form

Navette messe a disposizione appositamente

Prevedere l'accesso ad orari differenziati di modo da non allungare i tempi d'attesa

Permettere il caricamento del Green Pass sull'app per ottimizzare gli ingressi all'evento

ing Contest 2021

Onboarding

Si balla sulle canzoni più movimentate, si riposa su quelle più lente condividendo sui social

Durante il concerto si riesce a fare commenti con i propri vicini sullo spettacolo

Si attendono le classifiche con trepidazione

In base alla posizione della propria canzone preferite si gioisce o meno

Si condividono estratti dell'esperienza sui social

Si esce dall'arena in e si ritorna a casa



Advocacy

Si inviano i video del concerto ai propri amici

Commenta sui social lo svolgersi dell'evento condividendo con la propria community gli highlights

Social Network

Voce

Social Network

Voce

Auto personale

Voce

Mappe Online

Chat Online

Social Network



Il distanziamento non permette un'agevole interazione tra gli spettatori

Il distanziamento potrebbe essere evitato con la fornitura di Green Pass vaccinale e utilizzo di DPI

USER ACTIONS:

Il viaggio dell'utente nella partecipazione all'Eurovision Song Contest 2021 comincia con la pubblicizzazione dell'evento. Essendo un grande evento di portata continentale le pubblicità sono fruibili in diversi formati, tra cui quello di spot televisivo. La partecipazione all'evento si effettua previo tampone che verifichi la negatività al virus e l'interazione durante lo show è limitata dal distanziamento sociale.

TOUCHPOINTS:

Come si può notare dalla mappa i touchpoints relativi a questo evento riguardanti la fase di onboarding sono di natura sia fisica che digitale. Questi ultimi invece sono molto presenti sia nelle prime tre fasi del viaggio dell'utente, sia nella fase di advocacy.

USER ACTIONS:

The user's journey in participating in the Eurovision Song Contest 2021 begins with advertising the event. As a major event of continental scope, advertising is available in various formats, including television commercials. Participation in the event is by means of a swab testing for the virus and interaction during the show is limited by social distancing.

TOUCHPOINTS:

As can be seen from the map, the touchpoints relating to this event in the onboarding phase are both physical and digital in nature. The latter, on the other hand, are very much present in the first three phases of the user journey, as well as in the advocacy phase.

Customer journey in

Water World



Awareness



Consideration



Purchase



Onboarding

User Actions

Si scopre l'evento tramite cartelloni pubblicitari esposti per le strade di Olbia, tramite internet e social network

Si verifica il costo del biglietto per assistere allo show

Si verificano le modalità di accesso e contro la diffusione del virus

Si va sul sito del concerto per acquistare il biglietto

Si acquista il biglietto scegliendo l'imbarcazione su cui si vuole usufruire dell'evento

Si raggiunge la location con l'utilizzo dell'auto

Dopo aver parcheggiato ci si mette in coda per l'accesso al concerto

Si presenta il certificato di vaccinazione o il risultato del tampone

Si sale a bordo dell'imbarcazione e si salpa per la sezione dedicata

Si attende che tutte le imbarcazioni vengano sistemate, la raccolta tutti i green pass e l'inizio dell'evento

Si attende l'evento a bordo della propria imbarcazione chiacchierando con i propri amici

Sull'imbarcazione è possibile bere e mangiare

Il concerto inizia tra un po' e applausi

Touchpoints

- AD Banner
- Social Network
- Browser
- Televisione
- Publicità cartacea

- Browser
- Social Networks
- AD banner
- Search Bar

- Landing Page
- Search Bar
- E-Commerce Site
- Category Page
- Carrello
- Form d'acquisto

- App Ministeriale
- App per Ticket
- Auto personale
- Mappe Online
- Risultato tampone
- Imbarcazione

- App Ministeriale
- Voce
- Risultato tampone

Emotions



Pain Points

I passaggi per l'acquisto di un biglietto sono lunghi e ridondanti, soprattutto quelli relativi alla compilazione dei form

La scansione del Green Pass crea code lunghe e lente

Le misure per assicurare il distanziamento sono lente da eseguire

Possible Solutions

Utilizzare la funzione di salvataggio delle informazioni necessarie all'acquisto di un biglietto per la compilazione automatica del form

Permettere il caricamento del Green Pass sull'app per ottimizzare gli ingressi all'evento

Prevedere l'accesso ad orari differenziati di modo da non allungare i tempi d'attesa

Music Festival

Onboarding



Advocacy

Si balla sulle canzoni più movimentate condividendo sui social

Si condividono estratti dell'esperienza sui social

Si inviano i video dello show ai propri amici

Durante il concerto ci si scambia pareri ed emozioni con i propri compagni

Alla fine dello show si salpa verso il porto

Commenta sui social lo svolgersi dell'evento condividendo con la propria community gli highlights

La visuale del concerto è garantita anche tramite l'installazione di schermi giganti che consentono una visione anche lontano dal palco

Si lascia la propria imbarcazione in ordine di arrivo

Una volta usciti si prende l'auto e si torna a casa

Social Network

Voce

Social Network

Voce

Imbarcazione

Voce

Mappe Online

Chat Online

Social Network

Auto personale



Le misure per assicurare il distanziamento sono lente da eseguire

Prevedere l'accesso ad orari differenziati di modo da non allungare i tempi d'attesa

USER ACTIONS:

La partecipazione dell'utente e quindi anche il suo viaggio all'interno di questo evento è veramente particolare: la modalità di fruizione del concerto fuori dal comune consente all'utente di eseguire azioni che non si eseguono tutti i giorni. Le prime fasi in realtà sono le più comuni, salvo poi arrivare alla fase di onboarding in cui comincia la vera e propria esperienza a partire dalla scelta dell'imbarcazione e al momento in cui si salpa verso il concerto in acqua.

TOUCHPOINTS:

I touchpoints di questo evento sono anche qui per lo più fruibili digitalmente (tolta la pubblicità cartacea): nella fase di overboarding e di advocacy sono gli unici momenti in cui si usufruisce di touchpoint fisici che restano comunque inferiori ai touchpoint digitali utilizzati per vivere e condividere appieno l'esperienza.

USER ACTIONS:

The user's participation and therefore also his or her journey through this event is very special: the unusual way of enjoying the concert allows the user to perform actions that are not performed every day. The first phases are actually the most common, except for the onboarding phase when the real experience begins, starting with the choice of boat and the moment when the user sets sail for the concert on the water.

TOUCHPOINTS:

The touchpoints of this event are again mostly digitally usable (apart from print advertising): in the overboarding and advocacy phase, these are the only moments when physical touchpoints are used, which are still inferior to the digital touchpoints used to fully live and share the experience.

Customer journey in

La notte d



Awareness



Consideration



Purchase



Onb

User Actions

L'evento è sponsorizzato sulle maggiori tv e radio locali oltre che tramite canali web e social e trasmesso su un'importante rete nazionale

Si verifica la location del concerto e le modalità di partecipazione

Tramite i social ufficiali dell'evento si informa sulla scaletta di artisti presenti e sulla capienza dell'evento

Si va sul sito del concerto nella parte riguardante l'e-commerce

Si acquista il biglietto

Si utilizza l'auto per raggiungere la location del concerto

L'auto viene parcheggiata un po' fuori dal centro abitato in cui si svolge l'evento

Si cammina a piedi fino al luogo in cui l'evento si svolge

Si accede alla piazza rispettando le norme di distanziamento sociale

Ci si mette in coda per l'ingresso all'evento presentando il Green Pass e si raggiunge il posto assegnato

Si attende la fine degli ingressi, la raccolta di tutti i green pass e l'inizio dello show

Si acquistano cibi e bevande prima dell'inizio dell'evento

All'inizio del concerto balla e si canta mantenendo il proprio posto

Touchpoints

Social Network

Browser

Televisione

Radio

Publicità cartacea

Browser

Mappe Online

E-Commerce

Social Network

Landing Page

Search Bar

E-Commerce Site

Category Page

Carrello

Form d'acquisto

Auto personale

Mappe Online

App ministeriale

App per Ticket

Voce

Banking Online

Contanti

Emotions



Pain Points

I passaggi per acquistare un biglietto sono ridondanti

Difficoltà nel reperire un parcheggio libero

Tra il parcheggio e il concerto c'è tanta strada da percorrere a piedi

Il ritiro dei Green Pass crea code lunghe e lente

I posti a sedere minano l'interazione tra i partecipanti

Possible Solutions

Pensare di ridurre i passaggi d'acquisto

Navette messe a disposizione appositamente

Permettere il caricamento del certificato sul sito per ottimizzare gli ingressi all'evento

Consentire il posto in piedi con green pass e dispositivi di protezione

ella Taranta

Onboarding

Durante il concerto si riesce a fare commenti con i propri compagni sullo spettacolo

Con i compagni di concerto si documenta con foto e video ricordo l'evento

Si condividono foto e video sui social

Ci si riposa nei momenti in cui ci sono esibizioni teatrali o di prosa o canzoni lente

Si beve ancora qualcosa mentre si continua a ballare

Alla fine del concerto ci si dirige verso l'uscita del parco rispettando le norme di distanziamento

Si raggiunge l'auto e si ritorna a casa



Advocacy

Si inviano i video del concerto ai propri amici

Dopo qualche giorno si pubblica un reel riassuntivo su Instagram

Voce

Mappe Online

Chat Online

Smartphone

Auto personale

Social Network

Social Network

Banking Online

Contanti



Tra il parcheggio e il concerto c'è tanta strada da percorrere a piedi

Navette messe a disposizione appositamente

USER ACTIONS:

L'esperienza dell'utente comincia con la fase di awareness in cui si informa sull'evento tramite i vari canali social dell'evento, le eventuali pubblicità cartacee e altri vari canali di comunicazione su cui vengono trasmessi i vari annunci. La fase di onboarding prevede l'arrivo al parcheggio e un tratto di strada da percorrere a piedi prima di arrivare ad assistere allo show vero e proprio. Tra le tipicità del concerto c'è proprio la strada da percorrere a piedi causata dalla non operabilità delle strade del centro. Questo fattore è sì un elemento tipico de La Notte della Taranta, ma a fine concerto il percorso inverso oltre che scomodo diventa un vero e proprio deterrente.

TOUCHPOINTS:

I touchpoints di questo evento sono perlopiù digitali nelle prime fasi (esclusa la pubblicità cartacea) mentre nella fase di overboarding i touchpoint fisici vengono utilizzati in maniera più frequente in rapporto con quelli digitali e rispetto ad altri eventi live analizzati.

USER ACTIONS:

The user experience starts with the awareness phase in which they are informed about the event through the various social channels of the event, any print advertisements and other various communication channels on which the various announcements are broadcast. The onboarding phase involves arriving at the car park and a stretch of road to be covered on foot before arriving to watch the actual show. One of the typical features of the concert is the walking distance due to the inoperability of the streets in the city centre. This factor is indeed a typical element of La Notte della Taranta, but at the end of the concert the reverse route is not only uncomfortable but also a real deterrent.

TOUCHPOINTS:

The touchpoints of this event are mostly digital in the early stages (excluding print advertising) while in the overboarding phase physical touchpoints are used more frequently in relation to digital ones and compared to other live events analysed.

Customer journey in

Leeds



Awareness



Consideration



Purchase



Onboarding

User Actions

Si scopre il concerto tramite i Social Network

Si verifica la location del concerto e le modalità di partecipazione

Si va sul sito del concerto nella parte riguardante l'e-commerce

Si utilizza l'auto per raggiungere la location del concerto

Si depositano gli oggetti personali nell'armadietto prenotato

Si acquista il biglietto quasi per un pelo perchè il festival va sold out immediatamente

Dopo aver parcheggiato ci si mette in coda per l'ingresso all'evento

Chi non è vaccinato decide di sottoporsi alla somministrazione del vaccino in un apposito stand

Si presenta il Green Pass per l'accesso all'evento

Si acquistano cibi e bevande prima dell'inizio dell'evento

Si accede al parco rispettando le norme di distanziamento

All'inizio del concerto balla senza necessità di distanziamento

Touchpoints

Social Network

Browser

Landing Page

App ministeriale

Voce

Mappe Online

Search Bar

App per Ticket

E-Commerce

E-Commerce Site

Auto personale

Sito Ministeriale

Category Page

Mappe Online

Carrello

Risultato tampone

Form d'acquisto

Emotions



Pain Points

Si rischia di non riuscire ad acquistare il biglietto a causa della limitatezza dei posti

Si rischia di non riuscire ad acquistare il biglietto a causa della limitatezza dei posti

Difficoltà nel reperire un parcheggio libero

I passaggi per acquistare un biglietto sono ridondanti

Il ritiro dei Green Pass crea code lunghe e lente

Possible Solutions

Pensare di trasmettere in diretta streaming gli eventi per renderli accessibili a chiunque

Pensare di trasmettere in diretta streaming gli eventi per renderli accessibili a chiunque

Navette messe a disposizione appositamente

Pensare di ridurre i passaggi d'acquisto

Permettere il caricamento del certificato sul sito per ottimizzare gli ingressi all'evento

Festival

Onboarding



Advocacy

Durante il concerto si riesce a fare commenti con i propri compagni sullo spettacolo

Si beve ancora qualcosa mentre si continua a ballare a ritmo di elettronica e house

Si inviano i video del concerto ai propri amici

Con i compagni di concerto si documenta con foto e video ricordo l'evento

Alla fine del concerto ci si dirige verso l'uscita del parco

Si condividono foto e video sui social

Si raggiunge l'auto e si ritorna a casa

Alla fine si chiede il bis

Voce

Mappe Online

Chat Online

Smartphone

Auto personale

Social Network



USER ACTIONS:

Il Leeds festival viene scoperto dall'utente tramite degli annunci sui social network. Come la fase di awareness, anche quelle di consideration e purchase avvengono via internet, incontrando un po' di difficoltà nella ridondanza dei processi atti ad acquistare un biglietto. Per vivere al meglio l'esperienza è consigliabile raggiungere l'evento con la propria auto personale servendosi chiaramente dei servizi di navigazione. L'esperienza può quindi così cominciare salvo la consegna dei vari documenti e certificati anti Covid.

TOUCHPOINTS:

I touchpoints digitali accompagnano l'esperienza live durante il suo intero svolgimento. Nella fase di onboarding rileviamo che gli unici touchpoints fisici risultano essere l'auto con cui ci si sposta per raggiungere la location dell'evento, il risultato cartaceo del tampone consegnato all'ingresso e la propria voce utilizzata per interagire con gli altri partecipanti.

USER ACTIONS:

The Leeds festival is discovered by the user through ads on social networks. Like the awareness phase, the consideration and purchase phases take place via the internet, encountering some difficulty in the redundancy of the processes involved in purchasing a ticket. In order to enjoy the experience to the fullest, it is advisable to reach the event in one's own personal car, clearly using navigation services. The experience can then begin, except for the delivery of the various anti-Covid documents and certificates.

TOUCHPOINTS:

The digital touchpoints accompany the live experience during its whole development. In the onboarding phase we note that the only physical touchpoints are the car used to reach the event location, the paper result of the pad given at the entrance and one's own voice used to interact with other participants.

Customer journey in Halftime Show



Awareness



Consideration



Purchase



Onboarding

User Actions

L'evento è sponsorizzato tramite una massiccia operazione di marketing sui social nelle radio e in televisione

Si verifica il costo del biglietto per assistere alla partita e allo show

Si verificano le modalità di accesso contro la diffusione del virus

Si va sul sito del Superbowl per acquistare il biglietto

Si acquista il biglietto

Si raggiunge la location con l'utilizzo dei mezzi urbani

Ci si mette in coda per l'accesso al concerto

Si presenta il certificato di vaccinazione o il risultato del tampone

Si accede all'interno dello stadio rispettando le norme di distanziamento

Si attende la fine degli ingressi, la raccolta di tutti gli esiti dei tamponi e l'inizio della partita

Si assiste alla partita da seduti e si attende l'esibizione dell'artista a metà tra primo e secondo tempo

All'interno dell'evento è possibile acquistare bevande e cibi

Il concerto inizia tra url e applausi

Touchpoints

AD Banner

Social Network

Browser

Televisione

Browser

Social Networks

AD banner

Search Bar

Landing Page

Search Bar

E-Commerce Site

Category Page

Carrello

Form d'acquisto

App Ministeriale

App per Ticket

Mezzi urbani

Mappe Online

Risultato tampone

App Ministeriale

Voce

Risultato tampone

Banking Online

Contanti

Emotions



Pain Points

I passaggi per l'acquisto di un biglietto sono lunghi e ridondanti, soprattutto quelli relativi alla compilazione dei form

Possibilità di ritardo e/o cancellazione del mezzo pubblico

Le misure per assicurare il distanziamento sono lente da eseguire

La scansione del Green Pass crea code lunghe e lente

Possible Solutions

Utilizzare la funzione di salvataggio delle informazioni necessarie all'acquisto di un biglietto per la compilazione automatica del form

Navette messe a disposizione appositamente

Prevedere l'accesso ad orari differenziati di modo da non allungare i tempi d'attesa

Permettere il caricamento del Green Pass sull'app per ottimizzare gli ingressi all'evento

w - The Weeknd

Onboarding

Si balla sulle canzoni più movimentate, si riposa su quelle più lente condividendo sui social

Durante il concerto è impossibile parlare con i propri vicini perché divisi da cartonati

Si partecipa al concerto tramite dispositivi digitali che permettono di interagire con l'artista e con l'esibizione tramite giochi di luce e cambi di scenografia

Si condividono estratti dell'esperienza sui social

Alla fine dello show ci si siede nuovamente per assistere al resto della partita

Una volta terminata la partita si aspetta il proprio turno per uscire dallo stadio e si esce

Una volta usciti si prende il bus e si torna a casa



Advocacy

Si inviano i video dello show ai propri amici

Commenta sui social lo svolgersi dell'evento condividendo con la propria community gli highlights

Social Network

Voce

Social Network

Voce

Mezzi Urbani

Voce

Dispositivi IoT

Mappe Online

Chat Online

Social Network



Il distanziamento non permette un'agevole interazione tra gli spettatori

Possibilità di ritardo e/o cancellazione del mezzo pubblico

Il distanziamento potrebbe essere evitato con la fornitura di Green Pass vaccinale e utilizzo di DPI

Navette messe a disposizione appositamente

USER ACTIONS:

Lo show tra primo e secondo tempo della partita più famosa d'America - il Superbowl - è forse lo show più seguito non solo nel continente al di là dell'Atlantico, ma anche in tutto il globo. La partecipazione a questo evento - assodato che si riesca a trovare un biglietto - è di grande prestigio e resta sicuramente una delle esperienze più complete a livello di intrattenimento che un uomo possa svolgere. Lo show mediano tra i due tempi della partita, in questo caso, è stato visto da molta meno gente rispetto agli scorsi anni: a causa delle norme anti Covid la capienza dello stadio è stata dimezzata. L'esperienza dell'utente in fase di onboarding è quindi sì valida, ma anche mozzata dell'interazione con i propri vicini.

TOUCHPOINTS:

Anche qui i touchpoints digitali accompagnano l'esperienza live durante il suo intero svolgimento. Nella fase di onboarding rileviamo gli unici touchpoints fisici, ovvero il mezzo urbano con cui ci si sposta per raggiungere lo stadio, il risultato cartaceo del tampone consegnato all'ingresso, i contanti utilizzati per fare acquisti all'interno dello stadio stesso e la propria voce utilizzata per interagire con gli altri partecipanti.

USER ACTIONS:

The show between the first and second half of America's most famous game - the Superbowl - is perhaps the most watched show not only on the continent across the Atlantic, but also across the globe. Attendance at this event - assuming you can get a ticket - is of great prestige and certainly remains one of the most complete entertainment experiences a man can have. The halftime show between the two halves of the match, in this case, was seen by far fewer people than in previous years: due to anti-Covid regulations the stadium capacity was halved. The user experience in the onboarding phase is therefore good, but also cut short by the interaction with their neighbours.

TOUCHPOINTS:

Here too, digital touchpoints accompany the live experience throughout. In the onboarding phase we take over the only physical touchpoints, i.e. the urban means of transport used to reach the stadium, the paper result of the swab given at the entrance, the cash used to make purchases in the stadium itself and one's own voice used to interact with other participants.



7.2

Journey Map: eventi musicali digitali durante la pandemia /

*Journey Map: digital music events
during the pandemic*

Customer journey in

Tobacco D



Awareness



Consideration



Purchase



Onb

User Actions

Si scopre l'evento tramite delle inserzioni sui social proposte tramite l'utilizzo di cookies

Cerca online la scaletta degli artisti presenti all'evento

Dal sito di Tobacco Dock Festival si scarica il proprio ticket gratuito

Mezz'ora prima dell'evento si controlla che la connessione sia funzionante

Si attende l'inizio dell'evento iniziando a chiacchierare con le persone presenti in chat

Ci si informa sulle possibili piattaforme da cui seguire l'evento e la loro offerta

Si sceglie di partecipare dall'applicativo Sansar

Si esegue un ulteriore check della propria posta elettronica per recuperare il codice d'accesso

Si utilizzano cuffie o auricolari per migliorare le prestazioni sonore del dispositivo di riproduzione

Ci si connette sull'applicativo selezionato

Prima dell'inizio del concerto si indossa il proprio visore VR

Nella pagina di login si inserisce user name, password e codice d'accesso

Inizialmente ci si sente un po' disorientati dalla realtà virtuale e si prende confidenza

Touchpoints

AD Banner

Browser

Landing Page

E-mail

Chat Online

Social Network

Social Networks

Search Bar

Virtual Platform

Auricolari/Cuffie

Browser

AD banner

E-Commerce Site

Landing Page

Visore VR

Radio

Search Bar

Category Page

Form di log in

Carrello

Form d'acquisto

Emotions



Pain Points

Possibili guasti alla rete internet potrebbero non garantire la partecipazione

Utilizzare troppo tempo il dispositivo di realtà aumentata o virtuale rischia di disorientare

L'autenticazione è un procedimento un po' lento

Possible Solutions

Reti internet alternative /
Revisione della rete

Prevedere pause dall'utilizzo di queste tipologie di dispositivi all'interno dell'evento

Permettere autenticazione tramite meccanismi come Face ID

Dock Virtual

Onboarding



Advocacy

Il concerto comincia e si interagisce con la realtà londinese ricreata in VR

Durante il concerto si riesce a fare commenti nelle apposite chat online

Si consiglia agli amici di guardare l'evento in streaming

Durante il concerto è possibile esprimere il proprio mood attraverso delle reactions

Si toglie il visore per riposarsi

Attiva le notifiche relative alle pagine dell'evento per rimanere aggiornato sugli eventi futuri

Si può partecipare al concerto ballando all'interno della propria stanza

Alla fine dell'evento si toglie il visore

Durante le esibizioni degli artisti che piacciono meno ci si siede per riposare

Si esegue il log out

Chat Online

Chat Online

Social Network

Visore VR

Visore VR

Voce

Reactions Tool

Virtual Platform

Chat Online

Landing Page

Form di log out



Se si sceglie una stanza piccola i movimenti sono molto limitati

Arriva qualunque tipo di notifica, rendendo spesso difficoltoso l'utilizzo del cellulare

Assicurarsi di scegliere uno spazio consono per l'attività

Consentire di attivare notifiche diversificate per tipologia

USER ACTIONS:

Tra gli show digitali analizzati il Tobacco Dock Virtual è uno di quelli che prevedono l'intervento della realtà virtuale tramite l'utilizzo di un visore VR al fine di aumentare l'esperienza in una realtà appositamente creata. Il viaggio dell'utente all'interno dell'esperienza si compone quindi di una serie di azioni svolte all'interno di uno strumentario digitale. Una caratteristica importante cui dare risalto è il fatto che degli esigui touchpoint fisici individuati non tutti sono necessari per la partecipazione all'evento. Lo stesso visore si rende necessario per chi decide di aumentare la propria esperienza a livello percettivo, esperienza che però potrebbe essere fruita anche senza il visore stesso.

TOUCHPOINTS:

Essendo un evento digitale (seppur in realtà aumentata) i touchpoints per fruire quest'evento sono per grande maggioranza digitali. Se nelle prime fasi troviamo strumenti appartenenti alla sfera della navigazione internet, nella fase di onboarding ritroviamo quei tools appartenenti a quella della comunicazione: barre atte alla manifestazione di un sentimento quale stupore, noia o ancora chat online per mettersi in contatto con il resto del pubblico.

USER ACTIONS:

Among the digital shows analysed, the Tobacco Dock Virtual is one of those that involve the intervention of virtual reality through the use of a VR visor in order to enhance the experience in a specially created reality. The user's journey within the experience is therefore composed of a series of actions carried out within a digital instrumentarium. An important feature to emphasise is the fact that of the few physical touchpoints identified, not all are necessary for participation in the event. The visor itself is necessary for those who decide to increase their experience on a perceptual level, an experience that could also be enjoyed without the visor.

TOUCHPOINTS:

Being a digital event (albeit in augmented reality), the touchpoints to enjoy this event are mostly digital. If in the first phases we find tools belonging to the sphere of internet navigation, in the onboarding phase we find tools belonging to the sphere of communication: bars for expressing feelings such as astonishment, boredom or even online chats to get in touch with the rest of the public.

Customer journey in

Jameson ST. P



Awareness



Consideration



Purchase



Onbo

User Actions

Si scopre l'evento tramite delle inserzioni sui social proposte tramite l'utilizzo di cookies

Cerca online la scaletta degli artisti presenti all'evento

Dal sito dell'evento si scarica il proprio ticket gratuito per la giornata scelta

Mezz'ora prima dell'evento si controlla che la connessione sia funzionante

Si condivide il link con gli amici per poter commentare e vivere insieme l'esperienza

Ci si informa sulla piattaforma dal quale si può seguire l'evento

Si partecipa dalla piattaforma di Jameson Connects

Si esegue un ulteriore check della propria posta elettronica per recuperare il codice d'accesso

Si decide di eseguire il cast dello schermo sul televisore tramite dispositivi smart per televisori

Si valuta a quale e a quante giornate del Festival prendere parte

Si esegue il download della piattaforma

Si avvia la piattaforma sul quale si usufruirà del servizio

Ci si versa da bere in attesa che lo show abbia inizio

Nella pagina di login si inserisce user name, password e codice d'accesso

Il momento del concert diventa un momento di condivisione con gli amici in casa e non

Touchpoints

AD Banner

Browser

Landing Page

E-mail

Chat Online

Social Network

Social Networks

Search Bar

Piattaforma

Dispositivo Smart

Browser

AD banner

E-Commerce Site

Landing Page

Voce

Radio

Search Bar

Category Page

Form di log in

Url del sito

Cookies

Calendario

Carrello

App Store

Emotions



Pain Points

Possibili guasti alla rete internet potrebbero non garantire la partecipazione

L'interazione con persone non presenti è difficoltosa

L'autenticazione è un procedimento un po' lento

Possible Solutions

Reti internet alternative / Revisione della rete

Prevedere spazi come live chat o reaction tools per un'interazione più completa

Permettere autenticazione tramite meccanismi come Face ID

Patrick's Festival

Onboarding

Il concerto comincia e si interagisce tramite chat con persone non presenti in casa e parlando con i presenti

Durante il concerto si organizza un aperitivo per stuzzicare snack e sorseggiare bevande

Si può partecipare al concerto ballando all'interno della propria stanza

Durante le esibizioni degli artisti che piacciono meno ci si siede per riposare

Durante il concerto si riesce a fare commenti sia a voce che in chat

Se cade la connessione si prova a riavviare la piattaforma

Una volta riavviata si continua a seguire il concerto

Alla fine dell'evento si esegue il log out

Advocacy

Si consiglia agli amici di guardare l'evento in differita

Attiva le notifiche relative alle pagine dell'evento per rimanere aggiornato sugli eventi futuri

Chat Online

Voce

Chat Online

Voce

Modem

Piattaforma

Form di log out

Social Network

Voce

Chat Online



Se si sceglie una stanza piccola i movimenti sono molto limitati

La qualità e la visione dell'evento è assicurata solo con una buona connessione

La visione in differita rende passiva l'esperienza dell'utente

Arriva qualunque tipo di notifica, rendendo spesso difficoltoso l'utilizzo del cellulare

Assicurarsi di scegliere uno spazio consono per l'attività

Verificare lo stato della propria connessione internet

Consentire di attivare notifiche diversificate per tipologia

Assicurarsi di prendere visione dell'evento per tempo

USER ACTIONS:

L'esperienza vissuta dall'utente nella journey map relativa al festival si compie perlopiù tramite azioni svolte digitalmente. Se da un lato la natura di tale esperienza è prettamente digitale, dall'altro troviamo la volontà da parte dell'utente di renderla reale partecipando allo show con altre persone all'interno della propria abitazione. Nella fase di onboarding infatti si riterrà necessario utilizzare un dispositivo smart in grado di eseguire il casting dell'evento sul televisore al fine di consentire a tutti i partecipanti di seguire l'esperienza al meglio.

TOUCHPOINTS:

La maggior parte dei touchpoint di questo evento sono di natura digitale e simili quasi nella totalità di quelli proposti ai touchpoint utilizzati in tutti gli eventi digitali. Nella fase di onboarding possiamo trovare touchpoint digitali quali la casella di posta elettronica, la piattaforma su cui visualizzare l'evento e le chat online tramite cui si commenta l'evento con persone non presenti in casa. Tra i touchpoint fisici invece sono da menzionare il dispositivo smart caster dell'evento sul televisore e la voce per interagire con i presenti.

USER ACTIONS:

The user's experience in the festival journey map is mostly through digital actions. If on the one hand the nature of this experience is purely digital, on the other hand we find the desire on the part of the user to make it real by participating in the show with other people in their own homes. In the onboarding phase, in fact, it will be necessary to use a smart device capable of casting the event on the television in order to allow all the participants to follow the experience at best.

TOUCHPOINTS:

Most of the touchpoints in this event are of a digital nature and almost similar to the touchpoints used in all digital events. In the onboarding phase we can find digital touchpoints such as the e-mail box, the platform on which to view the event and online chats through which to comment on the event with people not present at the event. Physical touchpoints include the smart caster of the event on the television and voice to interact with those present.

Customer journey in **One World To**



Awareness



Consideration



Purchase



Onbo

User Actions

Si scopre l'evento tramite advertising in tv, radio, social e profili personali dei cantanti coinvolti

Cerca online la scaletta degli artisti presenti all'evento

Ci si salva il link da cui seguire gratuitamente ed in diretta l'evento

Mezz'ora prima dell'evento si controlla che la connessione sia funzionante

Si condivide il link con gli amici per poter commentare e vivere insieme l'esperienza

Ci si informa sulle piattaforme dal quale si può seguire l'evento

Ci si connette al link scelto su cui la diretta sarà messa in onda

Si cerca la scaletta per capire quando il proprio artista preferito farà la sua esibizione

Ci si informa sulla durata dell'evento e sull'inizio dello stesso

Si esegue il cast del pc sul televisore tramite dispositivo smart

Ci si versa da bere in attesa che lo show abbia inizio

Si scrive ad amici e conoscenti per sapere se anche loro seguiranno l'evento

Il momento del concerto diventa un momento di condivisione con gli amici tramite chat

Touchpoints

AD Banner

Browser

Sito web

Sito Web

Chat Online

Social Network

Social Networks

Search Bar

Dispositivo Smart

Url diretta

Browser

AD banner

Url diretta

Chat Online

Url del sito

Radio

Search Bar

Cookies

Calendario

Televisione

Emotions



Pain Points

Possibili guasti alla rete internet potrebbero non garantire la partecipazione

L'interazione con persone non presenti è difficoltosa

Possible Solutions

Reti internet alternative / Revisione della rete

Prevedere spazi come live chat o reaction tools per un'interazione più completa

together At Home

Onboarding

- Il concerto comincia e si interagisce tramite chat con persone non presenti in casa
- Durante l'esibizione del cantante preferito si scrive ai propri amici per sapere il loro parere
- Durante il concerto si stuzzica qualche snack e si sorseggia una bevanda
- Se cade la connessione si prova a riavviare la piattaforma
- Si può partecipare al concerto ballando all'interno della propria stanza
- Una volta riavviata si continua a seguire il concerto
- Si condivide sui propri social l'impressione che si ha di un'esibizione
- Alla fine dell'evento si esegue lo spegnimento del dispositivo



Advocacy

Si consiglia agli amici di guardare l'evento in differita

Chat Online

Chat Online

Social Network

Social Network

Modem

Voce

Chat Online



Se si sceglie una stanza piccola i movimenti sono molto limitati

La qualità e la visione dell'evento è assicurata solo con una buona connessione

La visione in differita rende passiva l'esperienza dell'utente

Assicurarsi di scegliere uno spazio consono per l'attività

Verificare lo stato della propria connessione internet

Consentire di attivare notifiche diversificate per tipologia

USER ACTIONS:

Seppur nato come show per i canali televisivi americani e poi trasmesso anche in Italia, il maxi concerto One World Together At Home è stato distribuito anche tramite appositi canali social creati per l'evento. Seppur sia stato un evento distribuito nel pieno del lockdown primaverile relativo al 2020 per ottemperare alla monotonia dei giorni di quarantena (oltre che per raccogliere fondi per sostenere la lotta contro il Covid), l'utente ha svolto il ruolo di partecipante passivo dello show. Il viaggio dell'utente non è quindi particolarmente denso di azioni significative così come non lo è l'esperienza vissuta assistendo a questo concerto.

TOUCHPOINTS:

Anche i touchpoints per fruire di quest'evento sono esigui e in maggior parte digitali. Nelle prime fasi troviamo strumenti appartenenti alla sfera della navigazione internet mentre nella fase di onboarding ritroviamo pochi tools atti alla comunicazione a distanza.

USER ACTIONS:

Although it began as a show for American television channels and was then broadcast in Italy, the One World Together At Home maxi-concert was also distributed via special social channels created for the event. Although it was an event distributed in the middle of the spring lockdown on 2020 to comply with the monotony of quarantine days (as well as to raise funds to support the fight against Covid), the user played the role of a passive participant in the show. The user's journey is therefore not particularly dense with significant actions, nor is the experience of attending this concert.

TOUCHPOINTS:

The touchpoints for using this event are also few and mostly digital. In the early stages we find tools belonging to the sphere of internet navigation, while in the onboarding stage we find few tools suitable for remote communication.

Customer journey in

Nuda Release



Awareness



Consideration



Purchase



Onboarding

User Actions

Si scopre l'evento tramite i canali social dell'artista

Si cerca online se ci saranno esibizioni live

Si accede al sito web di Mondadori

Mezz'ora prima dell'evento si controlla che la connessione sia funzionante

Si attende l'inizio dell'evento iniziando a chiacchierare con le persone presenti in chat

Ci si informa sulle piattaforme dal quale si può seguire l'evento

Nella parte di e-commerce si acquista il disco

Si esegue un ulteriore check della propria posta elettronica per recuperare il codice d'accesso

Si utilizzano cuffie o auricolari per migliorare le prestazioni sonore del dispositivo di riproduzione

Ci si informa sulla durata dell'evento e sull'inizio dello stesso

All'acquisto del disco viene inviato via mail un codice di partecipazione da inserire su Zoom

Si avvia l'applicazione Zoom accedendo con le proprie credenziali

Ci si versa da bere in attesa che lo show abbia inizio

Ci si informa su un'eventuale scaletta di brani che l'artista eseguirà

Si esegue il download di Zoom

Ci si connette al link inviato via mail per la call con l'artista inserendo il codice

L'evento parte con un'intervista da parte degli organizzatori nei confronti dell'artista

Touchpoints

AD Banner

Browser

Sito web

E-mail

Chat Online

Social Network

Social Networks

Search Bar

Chat Online

Auricolari/Cuffie

Browser

AD banner

E-Commerce

Piattaforma

Radio

Search Bar

Form d'acquisto

Url diretta

Cookies

Calendario

App Store

Televisione

Cd Fisico

Emotions



Pain Points

Possibili guasti alla rete internet potrebbero non garantire la partecipazione

L'autenticazione è un procedimento un po' lento

Possible Solutions

Reti internet alternative / Revisione della rete

Permettere autenticazione tramite meccanismi come Face ID

Party - Annalisa

Onboarding



Advocacy

Si interagisce tramite live chat e reactions tools

Alla fine dell'intervista si pongono domande all'artista tramite la live chat

Il livello di euforia cresce quando la propria domanda viene selezionata

Si ascolta l'artista rispondere alla propria domanda partecipando a voce tramite la web cam

Finito di rispondere alle domande dei fan l'artista inizia l'esibizione

I fan possono cantare i loro pezzi preferiti e commentare l'esibizione in chat condividendo sui social

Finito il concerto si accendono i microfoni e si applaude

Alla fine dell'evento si chiude l'applicazione e si spegne il dispositivo

Si consiglia agli amici di partecipare al prossimo evento fruibile in queste modalità

Chat Online

Reaction Tools

Voce

Chat Online

Social Network

Voce

Form di Log Out

Social Network

Voce

Chat Online



La qualità e la visione dell'evento è assicurata solo con una buona connessione

Verificare lo stato della propria connessione internet

USER ACTIONS:

Seppur carente del contatto fisico che si instaura tra fan e artista in un classico Instore Tour, l'esperienza utente in questo evento è stata interattiva grazie all'utilizzo di strumenti quali le live chat e le web cam. Nonostante l'evento sia stato fruito in modo completamente digitale infatti, lo scambio di interazioni in modalità live ha permesso che il fortunato partecipante potesse vivere un'esperienza il più possibile vicina a quella a cui era abituato quando non si rendeva necessario rispettare il distanziamento sociale. Le prime fasi avvengono sostanzialmente su social network e e-commerce, mentre la fase di onboarding su una piattaforma che consente l'interazione da parte degli utenti che partecipano simultaneamente alla call.

TOUCHPOINTS:

Da evento digitale che si rispetti i touchpoints per fruire di quest'evento sono per grande maggioranza digitali. Se nelle prime fasi troviamo strumenti appartenenti alla sfera della navigazione internet e come unico touchpoint fisico il cd dell'artista acquistato insieme al biglietto, nella fase di onboarding ritroviamo i tools appartenenti a quella della comunicazione: barre atte alla manifestazione di un sentimento quale stupore, noia, rabbia, felicità o ancora chat online e web cam per poter interagire con il pubblico e con l'artista stessa.

USER ACTIONS:

Although lacking the physical contact that is established between fan and artist in a classic Instore Tour, the user experience in this event was interactive thanks to the use of tools such as live chat and web cams. Although the event was enjoyed in a completely digital way, the exchange of interactions in live mode allowed the lucky participant to live an experience as close as possible to the one he was used to when social distancing was not necessary. The first phases take place essentially on social networks and e-commerce, while the onboarding phase on a platform that allows interaction by users participating simultaneously in the call.

TOUCHPOINTS:

As any self-respecting digital event, the touchpoints for enjoying it are mostly digital. If in the first phases we find tools belonging to the sphere of internet navigation and the only physical touchpoint is the artist's CD purchased with the ticket, in the onboarding phase we find tools belonging to the sphere of communication: bars for expressing feelings such as astonishment, boredom, anger, happiness or even online chat and web cams for interacting with the public and the artist herself.

Customer journey in

#MartiniLive



Awareness



Consideration



Purchase



Onbo

User Actions

Si scopre l'evento tramite i canali social dell'artista e del main sponsor Martini

Ci si informa sulle piattaforme dal quale si può seguire l'evento

Ci si informa sulla durata dell'evento e sull'inizio dello stesso

Ci si informa su un'eventuale scaletta di brani che l'artista eseguirà

Si attivano le notifiche degli account social di Martini per non perdere l'evento gratuito in diretta streaming

Mezz'ora prima dell'evento si controlla che la connessione sia funzionante

Ci si connette alla pagina Youtube di Martini seguendo il link per la diretta streaming

In questa fase la chat è disabilitata e l'interazione pre-show ridotta a zero

Si attende l'inizio dell'evento chattando tramite altre piattaforme di chat

Si utilizzano cuffie o auricolari per migliorare le prestazioni sonore del dispositivo di riproduzione

Ci si versa da bere in attesa che lo show abbia inizio

L'evento parte con un'intervista da parte degli organizzatori nei confronti dell'artista

Si interagisce tramite live chat e reactions tools

Touchpoints

AD Banner

Social Network

Browser

Cookies

Browser

Social Networks

AD banner

Search Bar

Calendario

Social Network

Notifiche

Chat Online

Piattaforma

Url diretta

Chat Online

Auricolari/Cuffie

Emotions



Pain Points

Possibili guasti alla rete internet potrebbero non garantire la partecipazione

L'impossibilità di commentare il pre show con altre persone rende l'esperienza noiosa

L'interazione con persone non presenti è difficoltosa

Possible Solutions

Reti internet alternative / Revisione della rete

Prevedere live chat o stanze talk per commentare insieme il pre show

Prevedere spazi come live chat o reaction tools per un'interazione più completa

Bar - Gemitaiz

Onboarding

Inizia il concerto vero e proprio

Durante il concerto è possibile esprimere il proprio mood attraverso delle reactions

Si può partecipare al concerto ballando all'interno della propria stanza

Durante le canzoni che piacciono meno ci si può sedere per riposare

Durante il concerto si riesce a fare commenti nelle apposite chat online

I fan possono cantare i loro pezzi preferiti condividendo brevi spezzoni sui social

Finito il concerto l'artista saluta il pubblico

Alla fine dell'evento si chiude il browser e si spegne il dispositivo



Advocacy

Si consiglia agli amici di guardare il concerto in differita o i futuri eventi organizzati da Martini

Chat Online

Reaction Tools

Chat Online

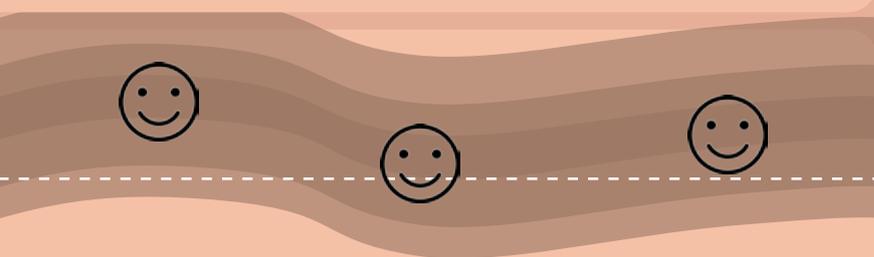
Social Network

Form di Log Out

Social Network

Voce

Chat Online



La qualità e la visione dell'evento è assicurata solo con una buona connessione

La visione in differita rende passiva l'esperienza dell'utente

Verificare lo stato della propria connessione internet

Verificare lo stato della propria connessione internet

Consentire di attivare notifiche diversificate per tipologia

USER ACTIONS:

Come per One World Together at Home, i Martini live Bar sono una serie di concerti in cui l'esperienza utente è ridotta a semplice spettatore passivo. La differenza è che la fruizione di tali concerti è tramite i soli social network e quindi nella fase di onboarding gli spettatori sono più invogliati a interagire tramite le apposite chat condizionati anche dal comportamento degli altri utenti.

TOUCHPOINTS:

Essendo un evento digitale, i touchpoints per fruire quest'evento sono per grande maggioranza digitali. Se nelle prime fasi troviamo strumenti appartenenti alla sfera della navigazione internet, nella fase di onboarding ritroviamo quei tools appartenenti a quella della comunicazione: barre atte alla manifestazione di un sentimento quale stupore, noia, rabbia, felicità o ancora chat online per mettersi in contatto con il resto del pubblico.

USER ACTIONS:

Like One World Together at Home, the Martini live Bars are a series of concerts in which the user experience is reduced to a simple passive spectator. The difference is that the fruition of these concerts is through social networks only, and therefore in the onboarding phase the spectators are more inclined to interact through special chats also conditioned by the behaviour of the other users.

TOUCHPOINTS:

Being a digital event, the touchpoints to enjoy this event are mostly digital. If in the first phases we find tools belonging to the sphere of internet navigation, in the onboarding phase we find tools belonging to the sphere of communication: bars for expressing feelings such as astonishment, boredom, anger, happiness or even online chats to get in touch with the rest of the public.

Customer journey in

Concerto del



Awareness



Consideration



Purchase



Onbo

User Actions

Si scopre l'evento tramite pubblicità televisive

Si ricerca su quale canale verrà trasmesso

Si controlla che il canale su cui verrà trasmesso l'evento non sia soggetto a disturbi di rete o altri tipi di interferenze

Mezz'ora prima dell'evento si controlla nuovamente che non ci siano problemi di rete

Si alza il volume per godere al meglio delle performance presentate

Ci si informa sulla durata dell'evento e sull'inizio dello stesso

Si accende il televisore e ci si posiziona sul canale di trasmissione

Ci si versa da bere in attesa che lo show abbia inizio

Ci si informa su un'eventuale scaletta di brani che l'artista eseguirà

Si avvertono i propri amici tramite chat e chiamate che l'evento sta per cominciare

Inizia l'evento che per quest'edizione non ha spettatori esterni rispetto allo staff

Si attende l'inizio dell'evento chattando tramite altre piattaforme di chat

Si commenta l'apertura con gli amici in casa e non

Touchpoints

Televisione

Browser

Televisione

Chat Online

Chat Online

Social Networks

Rete televisiva

Voce

AD banner

Chiamate

Search Bar

Voce

Calendario

Emotions



Pain Points

L'impossibilità di commentare il pre show con altre persone rende l'esperienza noiosa

L'interazione con persone non presenti è difficoltosa

Possible Solutions

Prevedere live chat o stanze talk per commentare insieme il pre show

Prevedere spazi come live chat o reaction tools per un'interazione più completa

Primo Maggio

Onboarding

Inizia il concerto vero e proprio

Durante il concerto è possibile esprimere il proprio mood condividendo dei pareri su social come Twitter

Si può partecipare al concerto ballando all'interno della propria stanza

Durante le canzoni che piacciono meno ci si può sedere per riposare

Durante il concerto si riesce a fare commenti nelle apposite chat online

I fan possono cantare i loro pezzi preferiti condividendo brevi spezzoni sui social

Finito il concerto i presentatori salutano il pubblico invitando a condividere sui social

Alla fine dell'evento si spegne il televisore



Advocacy

Si consiglia agli amici di guardare il concerto in differita

Chat Online

Chat Online

Social Network

Social Network

Social Network

Voce

Chat Online



Se si sceglie una stanza piccola i movimenti sono molto limitati

La qualità e la visione dell'evento è assicurata solo con una buona rete

La visione in differita rende passiva l'esperienza dell'utente

Assicurarsi di scegliere uno spazio consono per l'attività

Verificare lo stato della propria rete

Aumentare la pubblicità dell'evento

USER ACTIONS:

Anche in questo caso essendo un evento televisivo visionabile anche in streaming online, l'esperienza si riduce a spettatore passivo con l'unica interazione resa possibile grazie alle chat tramite cui si comunica con gli altri spettatori.

TOUCHPOINTS:

La maggior parte di touchpoints sia nelle prime fasi che in quelle di onboarding e advocacy sono di natura digitale come social network, sistema di notifiche, chat online e reaction tool.

USER ACTIONS:

Once again, since this is a television event that can also be viewed via online streaming, the experience is reduced to a passive spectator with the only interaction made possible by the chats through which one communicates with other viewers.

TOUCHPOINTS:

Most touchpoints in both the early and onboarding and advocacy phases are of a digital nature such as social networks, notification system, online chat and reaction tools.

Customer journey in

Il Concerto di



Awareness



Consideration



Purchase



Onboarding

User Actions

Si scopre l'evento tramite i social dell'artista

Ci si informa su quali canali è possibile guardare il video dell'evento

Ci si assicura di seguire l'artista sui propri profili social

Ci si connette sul profilo Instagram dell'artista

Si passano in rassegna i commenti

Si cerca il video del concerto

Si scrive un commento per condividere la propria esperienza con gli altri partecipanti

Si ascoltano i brani proposti dall'artista

Quando arrivano delle notifiche di altre app si interrompe il video

Si decide di indossare gli auricolari per vivere al meglio l'esperienza sonora

Una volta aperte le notifiche si riapre l'esibizione

Touchpoints

Social Network

Browser

Social Network

Social Network

Form Commenti

Social Networks

Auricolari

Notifiche

AD banner

Notifiche

Search Bar

Calendario

Emotions



Pain Points

L'interazione con persone non presenti è difficoltosa

L'utilizzo del telefono può inficiare la partecipazione alla diretta a causa delle sue altre funzioni

Possible Solutions

Prevedere spazi con live chat private all'interno dell'evento

Disattivare notifiche di altro tipo mentre si usufruisce dell'esperienza

i Raffaele Kohler

Onboarding



Advocacy

Il telefono inizia a scaricarsi

Ci si connette con il caricatore ad una presa elettrica per ricaricare la batteria

Ci si sposta in stanza da letto e si continua ad assistere al concerto sul letto

Nel mentre si continuano a inviare messaggi commenti per dare la propria opinione sull'esibizione

All'arrivo di una chiamata si interrompe il concerto per rispondere

Quando ci si riconnette il concerto è in fase di chiusura

L'artista termina l'esibizione

Si chiude l'app

Si parla agli amici dell'esperienza vissuta

Form Commenti

Form Commenti

Social Network

Caricabatterie

Social Network

Voce

Chat Online



L'utilizzo del telefono può inficiare la partecipazione a causa della volatilità della batteria

Assicurarsi che il telefono sia sufficientemente carico

La qualità e la visione dell'evento è assicurata solo con una buona rete

L'utilizzo del telefono può inficiare la partecipazione alla diretta a causa delle sue altre funzioni

Verificare lo stato della propria rete

Disattivare notifiche di altro tipo mentre si usufruisce dell'esperienza

La visione in differita rende passiva l'esperienza dell'utente

Aumentare la pubblicità dell'evento

USER ACTIONS:

L'esperienza utente si compie di azioni atte alla ricerca dell'evento in differita sui social in formato video e nella visione passiva dello stesso. L'unica interazione con il contenuto e gli altri spettatori (seppur in differita) è la possibilità di lasciare un commento al video stesso.

TOUCHPOINTS:

La maggior parte di touchpoints sia nelle prime fasi che in quelle di onboarding e advocacy sono di natura digitale come social network, sistema di notifiche, chat online e reaction tool.

USER ACTIONS:

The user experience is made up of actions to search for the deferred event on social networks in video format and in the passive viewing of the same. The only interaction with the content and other viewers (albeit deferred) is the possibility of leaving a comment on the video itself.

TOUCHPOINTS:

Most touchpoints in both the early and onboarding and advocacy phases are of a digital nature such as social networks, notification system, online chat and reaction tools.

Customer journey in

Il Concerto



Awareness



Consideration



Purchase



Onboarding

User Actions

Si scopre l'evento tramite i social dell'artista

Ci si informa su quando verrà trasmesso

Ci si assicura di avere le notifiche relative al profilo dell'artista per non rischiare di perdere l'evento

All'arrivo della notifica ci si connette sul profilo Instagram dell'artista

Si passano in rassegna i commenti della live chat

La diretta parte in automatico cliccando sull'apposita icona

Si scrive un commento per condividere la propria esperienza con gli altri partecipanti

Si ascoltano i brani proposti dall'artista e suonati live

Quando arrivano delle notifiche di altre app si interrompe la diretta per aprirle

Si decide di indossare gli auricolari per vivere al meglio l'esperienza sonora

Una volta aperte le notifiche si riapre la diretta

Touchpoints

Social Network

Browser

Social Network

Social Network

Chat Online

Social Networks

Auricolari

Notifiche

AD banner

Notifiche

Search Bar

Calendario

Emotions



Pain Points

L'interazione con persone non presenti è difficoltosa

L'utilizzo del telefono può inficiare la partecipazione alla diretta a causa delle sue altre funzioni

Possible Solutions

Prevedere spazi come live chat private all'interno della diretta stessa

Disattivare notifiche di altro tipo mentre si usufruisce dell'esperienza

to di Fedez

Onboarding

Il telefono inizia a scaricarsi

Ci si connette con il caricatore ad una presa elettrica per ricaricare la batteria

Ci si sposta in un'altra stanza e si segue il concerto facendo un'altra attività

Nel mentre si continuano a inviare messaggi nella live chat

Si condivide uno screenshot dell'evento sul proprio profilo social

Il concerto volge al termine

L'artista termina la diretta

Si chiude l'app



Advocacy

Si parla agli amici dell'esperienza vissuta

Chat Online

Chat Online

Social Network

Caricabatterie

Social Network

Voce

Chat Online



La qualità e la visione dell'evento è assicurata solo con una buona rete

La visione in differita rende passiva l'esperienza dell'utente

L'utilizzo del telefono può inficiare la partecipazione a causa della volatilità della batteria

L'utilizzo del telefono può inficiare la partecipazione alla diretta a causa delle sue altre funzioni

Assicurarsi che il telefono sia sufficientemente carico

Verificare lo stato della propria rete

Aumentare la pubblicità dell'evento

Disattivare notifiche di altro tipo mentre si usufruisce dell'esperienza

USER ACTIONS:

L'evento in questo caso riguarda le live effettuate su social network come Instagram o Facebook. L'esperienza utente per quanto riguarda questo genere di modalità di fruizione è simile in linea di massima per ogni caso studio che ha adoperato questa modalità. L'interazione dell'utente con l'artista è possibile esclusivamente tramite l'utilizzo della live chat, ma l'esperienza è sicuramente più istantanea rispetto che ad un video guardato in differita. Tramite la chat si può quindi interagire sia con l'artista che con gli altri spettatori e esprimere il proprio apprezzamento tramite il tool di reaction.

TOUCHPOINTS:

La maggior parte di touchpoints sia nelle prime fasi che in quelle di onboarding e advocacy sono di natura digitale come social network, sistema di notifiche, chat online e reaction tool.

USER ACTIONS:

The event in this case concerns live broadcasts on social networks such as Instagram or Facebook. The user experience with regard to this kind of mode is broadly similar for each case study that used this mode. User interaction with the artist is only possible through the use of live chat, but the experience is certainly more instantaneous than with a video watched on a delayed basis. Through the chat you can then interact with both the artist and the other viewers and express your appreciation through the reaction tool.

TOUCHPOINTS:

Most touchpoints in both the early and onboarding and advocacy phases are of a digital nature such as social networks, notification system, online chat and reaction tools.

Customer journey in **Down By The**



Awareness

Si scopre l'evento tramite delle inserzioni sui social proposte tramite l'utilizzo di cookies e dal profilo social dell'artista



Consideration

Cerca online la scaletta degli artisti presenti all'evento

Ci si informa sulle possibili piattaforme da cui seguire l'evento e la loro offerta



Purchase

Dal sito ufficiale dell'evento si acquista il ticket di partecipazione

Si scarica la piattaforma Melody VR



Onboarding

Mezz'ora prima dell'evento si controlla che la connessione sia funzionante

Si esegue un ulteriore check della propria posta elettronica per recuperare il codice d'accesso

Ci si connette sull'applicativo selezionato

Nella pagina di login si inserisce user name, password e codice d'accesso

Si attende l'inizio dell'evento iniziando a chiacchierare con le persone presenti in chat

Si utilizzano cuffie o auricolari per migliorare le prestazioni sonore del dispositivo di riproduzione

Prima dell'inizio del concerto si indossa il proprio visore VR

Inizialmente ci si sente un po' disorientati dalla realtà virtuale e si prende confidenza

User Actions

Touchpoints

AD Banner

Social Network

Browser

Radio

Browser

Social Networks

AD banner

Search Bar

Landing Page

Search Bar

E-Commerce Site

Category Page

Carrello

Form d'acquisto

E-mail

Virtual Platform

Landing Page

Form di log in

Chat Online

Auricolari/Cuffie

Visore VR

Emotions



Pain Points

Possibili guasti alla rete internet potrebbero non garantire la partecipazione

L'autenticazione è un procedimento un po' lento

Utilizzare troppo tempo il dispositivo di realtà aumentata o virtuale rischia di disorientare

Possible Solutions

Reti internet alternative / Revisione della rete

Permettere autenticazione tramite meccanismi come Face ID

Prevedere pause dall'utilizzo di queste tipologie di dispositivi all'interno dell'evento

e River Thames

Onboarding

Il concerto comincia e si interagisce con l'ambiente reale in cui gli artisti si esibiscono

Durante il concerto si riesce a fare commenti nelle apposite chat online

Durante il concerto è possibile esprimere il proprio mood attraverso delle reactions

Si toglie il visore per riposarsi

Si può partecipare al concerto ballando all'interno della propria stanza

Alla fine dell'evento si toglie il visore

Durante le esibizioni degli artisti che piacciono meno ci si siede per riposare

Si esegue il log out

Chat Online

Chat Online

Social Network

Visore VR

Visore VR

Voce

Reactions Tool

Virtual Platform

Chat Online

Landing Page

Form di log out



Advocacy

Si consiglia agli amici di guardare l'evento in streaming

Attiva le notifiche relative alle pagine dell'evento per rimanere aggiornato sugli eventi futuri



Se si sceglie una stanza piccola i movimenti sono molto limitati

Arriva qualunque tipo di notifica, rendendo spesso difficile l'utilizzo del cellulare

Assicurarsi di scegliere uno spazio consono per l'attività

Consentire di attivare notifiche diversificate per tipologia

USER ACTIONS:

Tra gli show digitali analizzati anche il concerto di Liam Gallagher "Down by the River Thames" prevede l'intervento della realtà virtuale tramite l'utilizzo di un visore VR al fine di aumentare l'esperienza in una realtà appositamente creata. Il viaggio dell'utente all'interno dell'esperienza si compone quindi di una serie di azioni svolte all'interno in digitale sia nelle prime fasi che nelle ultime riguardanti la partecipazione. Una caratteristica importante cui dare risalto è il fatto che degli esigui touchpoint fisici individuati non tutti sono necessari per la partecipazione all'evento. Lo stesso visore si rende necessario per chi decide di aumentare la propria esperienza a livello percettivo, esperienza che però potrebbe essere fruita anche senza i touchpoint fisici.

TOUCHPOINTS:

Essendo un evento digitale (seppur in realtà aumentata) i touchpoints per fruire quest'evento sono per grande maggioranza digitali. Se nelle prime fasi troviamo strumenti appartenenti alla sfera della navigazione internet, nella fase di onboarding ritroviamo quei tools appartenenti a quella della comunicazione: barre atte alla manifestazione di un sentimento quale stupore, noia, rabbia, felicità o ancora chat online per mettersi in contatto con il resto del pubblico.

USER ACTIONS:

Among the digital shows analysed, Liam Gallagher's concert "Down by the River Thames" also involves the intervention of virtual reality through the use of a VR visor in order to enhance the experience in a specially created reality. The user's journey within the experience is therefore composed of a series of actions carried out digitally in both the early and late stages of participation. An important feature to emphasise is the fact that of the few physical touchpoints identified, not all are necessary for participation in the event. The same visor is necessary for those who decide to increase their experience on a perceptual level, an experience that could also be enjoyed without the physical touchpoints.

TOUCHPOINTS:

Being a digital event (albeit in augmented reality), the touchpoints to enjoy this event are mostly digital. If in the first phases we find tools belonging to the sphere of internet navigation, in the onboarding phase we find tools belonging to the sphere of communication: bars for expressing feelings such as astonishment, boredom, anger, happiness or even online chats to get in touch with the rest of the public.

Customer journey in COC - THE FESTIVAL



Awareness



Consideration



Purchase



Onboarding

User Actions

Si scopre l'evento tramite una mail proveniente dalle mail della newsletter di Club To Club

Cerca online la scaletta degli artisti presenti all'evento

Ci si informa sulle possibili piattaforme da cui seguire l'evento e la loro offerta

Ci si registra sul sito ufficiale di Club To Club per ottenere la possibilità di partecipare gratuitamente

Mezz'ora prima dell'evento si controlla che la connessione sia funzionante

Si esegue un ulteriore check della propria posta elettronica per verificare le credenziali d'accesso

Ci si connette al sito di Club To Club

Nella pagina di login si inserisce user name e password

Si attende l'inizio dell'evento iniziando a chiacchierare con le persone presenti in chat

Si utilizzano cuffie o auricolari per migliorare le prestazioni sonore del dispositivo di riproduzione

Prima dell'inizio del concerto si verificano location a disposizione

Si condivide sui social prima impressione relativa alle riproduzioni in digitale di Milano

Touchpoints

E-mail

Browser

Landing Page

E-mail

Chat Online

Social Networks

Search Bar

Sito web

Auricolari/Cuffie

AD banner

E-Commerce Site

Landing Page

Social Network

Search Bar

Category Page

Form di log in

Carrello

Form d'acquisto

Emotions



Pain Points

Possibili guasti alla rete internet potrebbero non garantire la partecipazione

L'autenticazione è un procedimento un po' lento

Possible Solutions

Reti internet alternative /
Revisione della rete

Permettere autenticazione tramite meccanismi come Face ID

AS A PERFORMANCE

Onboarding



Advocacy

Il concerto comincia e si interagisce con l'ambiente virtuale in cui gli artisti si esibiscono

Durante il concerto si riesce a fare commenti nelle apposite chat online

Si consiglia agli amici di guardare l'evento in streaming

Durante il concerto è possibile esprimere il proprio mood attraverso delle reactions

Si commenta tramite chat al di fuori dell'evento con amici che vi partecipano

Attiva le notifiche relative alle pagine dell'evento per rimanere aggiornato sugli eventi futuri

Si può partecipare al concerto ballando all'interno della propria stanza

Alla fine dell'evento si esegue il log out

Durante le esibizioni degli artisti che piacciono meno ci si siede per riposare

Si spegne il dispositivo

Chat Online

Chat Online

Social Network

Interazione

Sito web

Voce

Reactions Tool

Landing Page

Chat Online

Form di log out



Se si sceglie una stanza piccola i movimenti sono molto limitati

Arriva qualunque tipo di notifica, rendendo spesso difficile l'utilizzo del cellulare

Assicurarsi di scegliere uno spazio consono per l'attività

Consentire di attivare notifiche diversificate per tipologia

USER ACTIONS:

Il CoC è un'esperienza digitale live fruibile in tre dimensioni. L'interazione dell'utente si compone di una navigabilità attraverso gli ambienti riprodotti in 3D nel mentre che gli artisti si esibiscono con la loro musica.

TOUCHPOINTS:

La maggior parte di touchpoints sia nelle prime fasi che in quelle di onboarding e advocacy sono di natura digitale come social network, sistema di notifiche, chat online e reaction tool. I touchpoint fisici riguardano perlopiù i sistemi di miglioramento dell'acustica come gli auricolari.

USER ACTIONS:

CoC is a live digital experience that can be enjoyed in three dimensions. User interaction consists of navigating through the environments reproduced in 3D while the artists perform their music.

TOUCHPOINTS:

Most touchpoints in both the early and onboarding and advocacy phases are digital in nature such as social networks, notification system, online chat and reaction tools. Physical touchpoints are mostly related to acoustic enhancement systems such as headsets.

Customer journey in

Tomorrowland



Awareness



Consideration



Purchase



Onboarding

User Actions

Si scopre l'evento tramite delle inserzioni sui social proposte tramite l'utilizzo di cookies

Si scopre l'evento i profili social dell'evento e degli artisti presenti

Si cerca online la scaletta degli artisti presenti all'evento, la modalità di accesso e la durata del concerto

Ci si informa sulle possibili piattaforme da cui seguire l'evento e la loro offerta

Dal sito di Tomorrowland si acquista il proprio ticket giornaliero al prezzo di 12,50 euro

Si ottiene il biglietto via mail, insieme alle credenziali di accesso

Mezz'ora prima dell'evento si controlla che la connessione sia funzionante

Si esegue un ulteriore check della propria posta elettronica per recuperare il codice d'accesso

Ci si connette sull'applicativo selezionato

Nella pagina di login si inserisce user name, password e codice d'accesso

Si attende l'inizio dell'evento iniziando a chiacchierare con le persone presenti in chat

Si utilizzano cuffie o auricolari per migliorare le prestazioni sonore del dispositivo di riproduzione

Prima dell'inizio del concerto si indossa il proprio visore VR

Inizialmente ci si sente un po' disorientati dalla realtà virtuale e si prende confidenza

Touchpoints

AD Banner

Social Network

Browser

Radio

Browser

Social Networks

AD banner

Search Bar

Landing Page

Search Bar

E-Commerce Site

Category Page

Carrello

Form d'acquisto

E-mail

Virtual Platform

Landing Page

Form di log in

Chat Online

Auricolari/Cuffie

Visore VR

Emotions



Pain Points

Possibili guasti alla rete internet potrebbero non garantire la partecipazione

L'autenticazione è un procedimento un po' lento

Utilizzare troppo tempo il dispositivo di realtà aumentata o virtuale rischia di disorientare

Possible Solutions

Reti internet alternative / Revisione della rete

Permettere autenticazione tramite meccanismi come Face ID

Prevedere pause dall'utilizzo di queste tipologie di dispositivi all'interno dell'evento

Tomorrowland around the world

Onboarding

Il concerto comincia, ci si può spostare da un palco all'altro per assistere alle diverse performance

Durante il concerto si riesce a fare commenti nelle apposite chat online



Advocacy

Attiva le notifiche relative alle pagine dell'evento per rimanere aggiornato sugli eventi futuri

Durante il concerto è possibile esprimere il proprio mood attraverso delle reactions

Si toglie il visore per riposarsi

Si può partecipare al concerto ballando all'interno della propria stanza

Alla fine dell'evento si toglie il visore

Durante le esibizioni degli artisti che piacciono meno ci si siede per riposare

Si esegue il log out e si spegne il dispositivo

Chat Online

Chat Online

Social Network

Visore VR

Visore VR

Voce

Reactions Tool

Virtual Platform

Chat Online

Landing Page

Form di log out



Se si sceglie una stanza piccola i movimenti sono molto limitati

Arriva qualunque tipo di notifica, rendendo spesso difficile l'utilizzo del cellulare

Assicurarsi di scegliere uno spazio consono per l'attività

Consentire di attivare notifiche diversificate per tipologia

USER ACTIONS:

Anche durante il Tomorrowland around the World l'esperienza ha potuto godere della VR tramite un apposito visore per poter aumentare l'interazione con l'ambiente e con i partecipanti. Per il resto le altre fasi nella loro natura digitale restano fruibili esattamente come per la maggior parte degli eventi analizzati.

TOUCHPOINTS:

Essendo un evento digitale (seppur in realtà aumentata) i touchpoints per fruire quest'evento sono per grande maggioranza digitali. Se nelle prime fasi troviamo strumenti appartenenti alla sfera della navigazione internet, nella fase di onboarding ritroviamo quei tools appartenenti a quella della comunicazione: barre atte alla manifestazione di un sentimento quale stupore, noia, rabbia, felicità o ancora chat online per mettersi in contatto con il resto del pubblico oltre che per interagire tramite i propri avatar con quelli degli altri spettatori.

USER ACTIONS:

Also during Tomorrowland around the World the experience enjoyed VR through a special visor in order to increase the interaction with the environment and the participants. For the rest, the other phases in their digital nature remain usable exactly as for most of the events analysed.

TOUCHPOINTS:

Being a digital event (albeit in augmented reality), the touchpoints to enjoy this event are mostly digital. In the first phases we find tools belonging to the sphere of internet navigation, in the onboarding phase we find those tools belonging to the sphere of communication: bars for expressing feelings such as astonishment, boredom, anger, happiness or even online chats to get in touch with the rest of the public as well as to interact through one's own avatar with those of the other spectators.

Customer journey in

Astronom



Awareness



Consideration



Purchase



Onbo

User Actions

Si scopre l'evento tramite delle inserzioni sui social proposte tramite l'utilizzo di cookies

Si scopre l'evento tramite i canali social dell'artista e dei principali sponsor

Si scopre l'evento tramite le sponsorizzazioni sulla piattaforma di gaming Fortnite

Ci si informa sulle modalità di accesso, sulla data e sulla scaletta dell'evento

Ci si informa sulle possibili piattaforme da cui seguire l'evento e la loro offerta

Si crea un account sulla piattaforma Fortnite

Si accede al proprio profilo per ottenere informazioni e le credenziali d'accesso

Mezz'ora prima dell'evento si controlla che la connessione sia funzionante

Ci si connette sull'applicativo selezionato

Nella pagina di login si inserisce user name, password e codice d'accesso

Si attende l'inizio chattando con le persone presenti

Dopo il countdown il concerto inizia. è possibile utilizzare il proprio visore VR

Si utilizzano cuffie o auricolari per migliorare le prestazioni sonore del dispositivo di riproduzione

Si indossa il proprio visore VR

Inizialmente ci si sente un po' disorientati dalla realtà virtuale e si prende confidenza

Touchpoints

AD Banner

Social Network

Browser

Gaming Platform

Browser

Social Networks

AD banner

Search Bar

Landing Page

Search Bar

E-Commerce Site

Category Page

Carrello

Form d'acquisto

E-mail

Gaming Platform

Landing Page

Form di log in

Chat Online

Auricolari/Cuffie

Visore VR

Emotions



Pain Points

Possibili guasti alla rete internet potrebbero non garantire la partecipazione

L'autenticazione è un procedimento un po' lento

Utilizzare troppo tempo il dispositivo di realtà aumentata o virtuale rischia di disorientare

Possible Solutions

Reti internet alternative / Revisione della rete

Permettere autenticazione tramite meccanismi come Face ID

Virtual Fortnite – Travis Scott

Onboarding

Il concerto comincia ed è possibile avanzare attraverso il superamento di sfide e missioni

Con il superamento delle sfide si ottengono gadget reali o elementi di equipaggiamento per personalizzare i giochi disponibili su Fortnite

Si esprime il proprio mood tramite le reactions

Si può ballare e far muovere il proprio avatar a tempo

Durante il concerto si riesce a fare commenti nelle apposite chat online

Si toglie il visore per riposarsi

Si continua a seguire il concerto in modalità streaming

Al termine ci si disconnette da proprio account

Si spegne il dispositivo



Advocacy

Si consiglia agli amici di guardare l'evento in streaming

Attiva le notifiche relative alle pagine dell'evento per rimanere aggiornato sugli appuntamenti futuri

Chat Online

Chat Online

Social Network

Visore VR

Visore VR

Voce

Reactions Tool

Virtual Platform

Chat Online

Landing Page

Form di log out



Utilizzare troppo tempo il dispositivo di realtà aumentata o virtuale rischia di disorientare

Arriva qualunque tipo di notifica, rendendo spesso difficile l'utilizzo del cellulare

Prevedere pause dall'utilizzo di queste tipologie di dispositivi all'interno dell'evento

Consentire di attivare notifiche diversificate per tipologia

USER ACTIONS:

Il concerto di Travis Scott, fruibile su Fortnite ha permesso all'utente di vivere l'esperienza in VR, sia attraverso l'utilizzo di un visore che tramite schermo. L'utente ha potuto vivere la completa esperienza sotto forma di avatar. L'immersione completa è stata ottenuta sia grazie alla tecnologia della realtà virtuale, ma anche grazie a strumenti come la chat, le reaction e la possibilità di ottenere premi virtuali da utilizzare nei giochi presenti sulla piattaforma.

TOUCHPOINTS:

Tutti i touchpoint, presenti sia nelle prime fasi che in quelle di onboarding e advocacy, sono di natura digitale come social network, sistema di notifiche, chat online e piattaforma gaming. I touchpoint fisici hanno a che fare con il miglioramento dell'esperienza totale, in termini di qualità visiva e sonora.

USER ACTIONS:

Travis Scott's concert on Fortnite allowed the user to experience it in VR, either through the use of a visor or via a screen. The user was able to live the full experience in the form of an avatar. Full immersion was achieved both through virtual reality technology, but also through tools such as chat, reactions and the possibility of obtaining virtual rewards to be used in games on the platform.

TOUCHPOINTS:

All touchpoints, present in both the early stages and in the onboarding and advocacy stages, are digital in nature such as social networks, notification system, online chat and gaming platform. The physical touchpoints have to do with improving the total experience, in terms of visual and sound quality.

Customer journey in Rift Tour



Awareness



Consideration



Purchase



Onboarding

User Actions

Si scopre l'evento tramite delle inserzioni sui social proposte tramite l'utilizzo di cookies

Si scopre l'evento tramite i canali social dell'artista e dei principali sponsor

Si scopre l'evento tramite le sponsorizzazioni sulla piattaforma di gaming Fortnite

Ci si informa sulle modalità di accesso, sulla data e sulla scaletta dell'evento

Ci si informa sulle possibili piattaforme da cui seguire l'evento e la loro offerta

Si crea un account sulla piattaforma Fortnite

Si accede al proprio profilo per ottenere informazioni e le credenziali d'accesso

All'interno dello store del gioco è possibile acquistare la versione digitale del costume ufficiale dell'artista per vestire il proprio avatar

Mezz'ora prima dell'evento si controlla che la connessione sia funzionante

Ci si connette sull'applicativo selezionato

Nella pagina di login si inserisce user name, password e codice d'accesso

Si attende l'inizio chattando con le persone presenti

Dopo il countdown il concerto inizia, è possibile utilizzare il proprio visore VR

Si utilizzano cuffie o auricolari per migliorare le prestazioni sonore del dispositivo di riproduzione

Si indossa il proprio visore VR

Inizialmente ci si sente un po' disorientati dalla realtà virtuale e si prende confidenza

Touchpoints

AD Banner

Social Network

Browser

Gaming Platform

Browser

Social Networks

AD banner

Search Bar

Landing Page

Search Bar

E-Commerce Site

Category Page

Carrello

Form d'acquisto

E-mail

Gaming Platform

Landing Page

Form di log in

Chat Online

Auricolari/Cuffie

Visore VR

Emotions



Pain Points

Possibili guasti alla rete internet potrebbero non garantire la partecipazione

L'autenticazione è un procedimento un po' lento

Utilizzare troppo tempo il dispositivo di realtà aumentata o virtuale rischia di disorientare

Possible Solutions

Reti internet alternative / Revisione della rete

Permettere autenticazione tramite meccanismi come Face ID

Fortnite – Ariana Grande

Boarding



Advocacy

Il concerto comincia ed è possibile avanzare attraverso il superamento di sfide e missioni

Durante il concerto si riesce a fare commenti nelle apposite chat online

Si consiglia agli amici di guardare l'evento in streaming

Durante le sfide sono stati sbloccati diversi oggetti e ricompense a tema

Si toglie il visore per riposarsi

Attiva le notifiche relative alle pagine dell'evento per rimanere aggiornato sugli appuntamenti futuri

Durante il concerto è possibile esprimere il proprio mood attraverso reactions

Si continua a seguire il concerto in modalità streaming

Al termine ci si disconnette da proprio account

Durante il concerto è possibile ballare e far muovere il proprio avatar a tempo

Si spegne il dispositivo

Chat Online

Chat Online

Social Network

Visore VR

Visore VR

Voce

Reactions Tool

Virtual Platform

Chat Online

Landing Page

Form di log out



Utilizzare troppo tempo il dispositivo di realtà aumentata o virtuale rischia di disorientare

Arriva qualunque tipo di notifica, rendendo spesso difficoltoso l'utilizzo del cellulare

Prevedere pause dall'utilizzo di queste tipologie di dispositivi all'interno dell'evento

Consentire di attivare notifiche diversificate per tipologia

USER ACTIONS:

Il Rift Tour di Ariana Grande rappresenta un vero e proprio gioco-concerto. Tutte le azioni dell'utente hanno l'obiettivo di superare determinate sfide e missioni per seguire la performance dell'artista e ottenere premi virtuali. L'intera esperienza è stata fruibile in modalità digitale attraverso l'utilizzo di un pc e, in base alle possibilità, attraverso l'aggiunta di un visore VR. Ancora una volta il concerto è stato distribuito sulla piattaforma di gaming Fortnite.

TOUCHPOINTS:

Essendo un evento digitale, i touchpoints appartengono alla sfera del digitale, dalla navigazione internet, alla piattaforma virtuale, sino all'utilizzo di chat e reactions tools per aumentare il livello di interazione e creare una vera e propria community. Anche in questo caso i touchpoint fisici sono relativi al miglioramento e all'ottimizzazione delle prestazioni audio e video.

USER ACTIONS:

Ariana Grande's Rift Tour is a real concert game. All of the user's actions are aimed at overcoming certain challenges and missions in order to follow the artist's performance and obtain virtual prizes. The whole experience was digitally accessible through the use of a PC and, depending on the possibilities, through the addition of a VR visor. Once again, the concert was distributed on the gaming platform Fortnite.

TOUCHPOINTS:

Being a digital event, the touchpoints belong to the digital sphere, from internet browsing, to the virtual platform, to the use of chat and reaction tools to increase the level of interaction and create a real community. Again, the physical touchpoints are related to the improvement and optimisation of audio and video performance.

Customer journey in

The Week



Awareness



Consideration



Purchase



Onbo

User Actions

Si scopre l'evento tramite delle inserzioni sui social proposte tramite l'utilizzo di cookies

Si scopre l'evento tramite i canali social dell'artista e del main sponsor Tik Tok

Ci si informa sulle date dell'evento e sulle modalità di accesso

Ci si informa sulle possibili piattaforme da cui seguire l'evento e la loro offerta

Si attivano le notifiche degli account social di Tik Tok per non perdere l'evento gratuito in diretta streaming

Si attivano le notifiche degli account social dell'artista

Mezz'ora prima dell'evento si controlla che la connessione sia funzionante

Ci si connette sulla pagina Tik Tok dedicata seguendo il link per la diretta

In questa fase la chat è disabilitata e l'interazione pre-show ridotta a zero

Si attende l'inizio dell'evento chattando tramite altre piattaforme di chat

Si attende l'inizio dell'evento iniziando a chiacchierare con le persone presenti in chat

Si utilizzano cuffie o auricolari per migliorare le prestazioni sonore del dispositivo di riproduzione

Prima dell'inizio del concerto si indossa il proprio visore VR

Inizialmente ci si sente un po' disorientati dalla modalità XR e si prende confidenza

Touchpoints

AD Banner

Social Network

Browser

Radio

Browser

Social Networks

AD banner

Search Bar

Social Networks

Form di log in

Experience Platform

Chat Online

Chat Online

Auricolari/Cuffie

Visore VR

Emotions



Pain Points

Possibili guasti alla rete internet potrebbero non garantire la partecipazione

Utilizzare troppo tempo il dispositivo di realtà aumentata o virtuale rischia di disorientare

Possible Solutions

Reti internet alternative / Revisione della rete

Prevedere pause dall'utilizzo di queste tipologie di dispositivi all'interno dell'evento

nd experience

Onboarding

Il concerto comincia e si interagisce attraverso commenti, reaction che appaiono in 3D durante l'esibizione

Si può partecipare al concerto ballando all'interno della propria stanza

Durante le esibizioni degli artisti che piacciono meno ci si siede per riposare

L'avatar dell'artista interagisce alle reactions degli utenti

Durante il concerto si può cambiare l'ambientazione tramite l'apposito sondaggio

I fan possono cantare i loro pezzi preferiti condividendo brevi spezzoni sui social

Alla fine dell'evento si toglie il visore

Si esegue il log out

Advocacy

Si consiglia agli amici di guardare l'evento in streaming

Si attivano le notifiche relative i profili social dell'artista e a quelli di Tik Tok per rimanere aggiornati su eventi simili

Chat Online

Visore VR

Reactions Tool

Chat Online

Visore VR

Online Survey

Experience Platform

Form di log out

Social Network

Voce

Chat Online



Se si sceglie una stanza piccola i movimenti sono molto limitati

Arriva qualunque tipo di notifica, rendendo spesso difficile l'utilizzo del cellulare

Assicurarsi di scegliere uno spazio consono per l'attività

Consentire di attivare notifiche diversificate per tipologia

USER ACTIONS:

The Weeknd Experience appartiene alla sfera degli eventi in XR, il concerto, fruibile attraverso il social Tik Tok, ha raggiunto un vastissimo numero di utenti. La facilità di partecipazione ha permesso all'utente di capire immediatamente gli strumenti disponibili per interagire con gli spettatori e con il contesto stesso. L'immersione è stata completa grazie alla partecipazione attiva dell'utente che aveva la possibilità di cambiare il tema della scenografia virtuale attraverso sondaggi online.

TOUCHPOINTS:

La maggior parte di touchpoints sia nelle prime fasi che in quelle di onboarding e advocacy sono di natura digitale come social network, sistema di notifiche, chat online e reaction tool. I touchpoints fisici riguardano perlopiù i sistemi di miglioramento acustico e visivo.

USER ACTIONS:

The Weeknd Experience belongs to the sphere of events in XR, the concert, accessible through the Tik Tok social network, reached a very large number of users. The ease of participation allowed the user to immediately understand the tools available to interact with the spectators and the context itself. Immersion was complete thanks to the active participation of the user, who had the possibility of changing the theme of the virtual set through online polls.

TOUCHPOINTS:

Most touchpoints in both the early and onboarding and advocacy phases are of a digital nature such as social networks, notification system, online chat and reaction tools. Physical touchpoints are mostly acoustic and visual enhancement systems.

Customer journey in

Overcoming Q



Awareness



Consideration



Purchase



Onbo

User Actions

Si scopre l'evento tramite i canali social dell'artista

Ci si informa sulle piattaforme dal quale si può seguire l'evento

Si attivano le notifiche sui profili social dell'artista

Mezz'ora prima dell'evento si controlla che la connessione sia funzionante

Si utilizzano cuffie o auricolari per migliorare le prestazioni sonore del dispositivo di riproduzione

Ci si informa sulla durata dell'evento e sull'inizio dello stesso

Ci si connette alla pagina Youtube Ranch Fur Peace seguendo il link per la diretta

Inizia il concerto e si abilitano le funzionalità di interazione

Ci si informa su un'eventuale scaletta di brani che l'artista eseguirà

In questa fase la chat è disabilitata e l'interazione pre-show ridotta a zero

Sono previsti degli intervalli per dialogare e porre domande all'artista

Si attende l'inizio dell'evento chattando tramite altre piattaforme di chat

Si interagisce tramite live chat e reactions tools

Touchpoints

AD Banner

Browser

Social Network

Chat Online

Chat Online

Social Network

Social Networks

Notifiche

Piattaforma

Auricolari/Cuffie

Browser

AD banner

Url diretta

Cookies

Search Bar

Calendario

Emotions



Pain Points

Possibili guasti alla rete internet potrebbero non garantire la partecipazione

L'interazione con persone non presenti è difficoltosa

L'impossibilità di commentare il pre show con altre persone rende l'esperienza noiosa

Possible Solutions

Reti internet alternative / Revisione della rete

Prevedere spazi come live chat o reaction tools per un'interazione più completa

Prevedere live chat o stanze talk per commentare insieme il pre show

Quarantine Blues

Listening

Si pongono domande all'artista attraverso la chat

Dopo il momento di dialogo riprende il concerto

Durante il concerto è possibile esprimere il proprio mood attraverso delle reactions

Durante il concerto si riesce a fare commenti nelle apposite chat online

I fan possono cantare i loro pezzi preferiti condividendo brevi spezzoni sui social

Finito il concerto l'artista saluta il pubblico

Alla fine dell'evento si chiude il browser e si spegne il dispositivo

Advocacy

Si consiglia agli amici di guardare il concerto in differita

Si attivano le notifiche sui profili social dell'artista per rimanere aggiornati sui prossimi appuntamenti

Chat Online

Chat Online

Social Network

Reaction Tools

Social Network

Voce

Form di Log Out

Chat Online



La qualità e la visione dell'evento è assicurata solo con una buona connessione

La visione in differita rende passiva l'esperienza dell'utente

Verificare lo stato della propria connessione internet

USER ACTIONS:

L'esperienza vissuta dall'utente si basa su azioni prettamente digitali. L'esperienza vissuta attraverso la partecipazione attraverso gli Overcoming Quarantine Blues Concerts si basa su azioni passive dell'utente che appartengono soprattutto agli step iniziali. Durante l'esperienza vera e propria infatti le azioni sono pressoché limitate.

TOUCHPOINTS:

La maggior parte dei touchpoint di questo evento sono di natura digitale e simili quasi nella totalità di quelli proposti ai touchpoint utilizzati in tutti gli eventi digitali. Si cita- no infatti la piattaforma streaming su cui visualizzare l'evento e le chat online tramite cui si commenta l'evento con persone non presenti.

USER ACTIONS:

The user experience is based on purely digital actions. The lived experience through participation in the Overcoming Quarantine Blues Concerts is based on passive actions of the user that belong mainly to the initial steps. During the actual experience the actions are almost limited.

TOUCHPOINTS:

Most of the touchpoints at this event are digital in nature and are almost entirely similar to the touchpoints used in all digital events. These include the streaming platform on which to view the event and online chats through which to comment on the event with people not present.

Customer journey in **Innerspeaker**



Awareness



Consideration



Purchase



Onboarding

User Actions

Si scopre l'evento tramite i canali social della band

Ci si informa sui costi e sulle modalità di partecipazione

Ci si iscrive alla piattaforma streaming digitale Moment House

Mezz'ora prima dell'evento si controlla che la connessione sia funzionante

In questa fase la chat è disabilitata e l'interazione pre-show è ridotta a zero

Ci si informa sulla durata dell'evento e sull'inizio dello stesso

Si procede con l'acquisto del biglietto (20\$)

Si recuperano i dati per l'accesso alla piattaforma tramite mail

Si attende l'inizio dell'evento chattando tramite altre piattaforme di chat

Ci si informa su un'eventuale scaletta di brani che la band eseguirà

Si riceve la mail con tutte le informazioni relative all'evento, alle modalità di accesso e il biglietto

Si accede alla piattaforma tramite il form di log in

L'evento inizia e si bloccano le funzionalità di interazione

Successivamente si entra alla diretta streaming

Si interagisce tramite live chat e reactions tools

Touchpoints

AD Banner

Browser

Category Page

E-mail

Chat Online

Social Network

Social Networks

E-commerce

Piattaforma

Reaction Tools

Browser

AD banner

Carrello

Log in form

Cookies

Search Bar

Form d'acquisto

Url diretta

Notifiche

E-mail

Emotions



Pain Points

Possibili guasti alla rete internet potrebbero non garantire la partecipazione

L'impossibilità di commentare il pre show con altre persone rende l'esperienza noiosa

Possible Solutions

Reti internet alternative / Revisione della rete

Prevedere live chat o stanze talk per commentare insieme il pre show

Live From Wave House

Boarding



Advocacy

Si utilizzano cuffie o auricolari per migliorare le prestazioni sonore del dispositivo

Durante il concerto si riesce a fare commenti nelle apposite chat online

Si consiglia agli amici di guardare il concerto in differita

Si può partecipare al concerto ballando all'interno della propria stanza

I fan possono cantare i loro pezzi preferiti condividendo brevi spezzoni sui social

Durante le canzoni che piacciono meno ci si può sedere per riposare

Finito il concerto si esce dalla diretta e si procede con il log out dalla piattaforma

Si può esprimere il proprio mood attraverso reactions tools

Si chiude il browser e si spegne il dispositivo

Chat Online

Chat Online

Social Network

Reaction Tools

Social Network

Voce

Auricolari/Cuffie

Form di Log Out

Chat Online



La qualità e la visione dell'evento è assicurata solo con una buona connessione

La visione in differita rende passiva l'esperienza dell'utente

Verificare lo stato della propria connessione internet

USER ACTIONS:

Per l'Innerspeaker Live l'esperienza utente non comprende grandi livelli di interazione e immersione.

L'esperienza, fruibile attraverso la piattaforma streaming, ha annullato quasi del tutto le azioni dell'utente, il quale ha un ruolo relativamente più attivo durante i primi step.

TOUCHPOINTS:

I touchpoints appartengono per lo più alla sfera del digitale. L'evento fruibile in modalità streaming ha permesso all'utente di utilizzare strumenti come chat online e reaction tool utili a condividere sensazioni, emozioni e opinioni con il resto del pubblico.

USER ACTIONS:

For Innerspeaker Live, the user experience does not include great levels of interaction and immersion.

The experience, which can be enjoyed through the streaming platform, has almost completely cancelled out the actions of the user, who has a relatively more active role during the first steps.

TOUCHPOINTS:

The touchpoints mostly belong to the digital sphere. The streaming event allowed the user to use tools such as online chat and reaction tools to share feelings, emotions and opinions with the rest of the audience.

Customer journey in

Pride Live's St



Awareness



Consideration



Purchase



Onbo

User Actions

Si scopre l'evento tramite i canali social dell'artista, il sito dedicato e sulla piattaforma Twitch

Ci si informa sulle modalità di partecipazione

Ci si informa sulla durata dell'evento e sull'inizio dello stesso

Ci si informa su un'eventuale scaletta di brani che l'artista eseguirà

Si attivano le notifiche degli account social dell'artista per non perdere l'inizio della diretta streaming

Si attivano le notifiche sul proprio profilo Twitch per non perdere la diretta streaming

Mezz'ora prima dell'evento si controlla che la connessione sia funzionante

Ci si connette su Twitch attraverso il link per il concerto in diretta streaming

Ci si autentica attraverso il log in e le credenziali Twitch

In questa fase la chat è disabilitata e l'interazione pre-show ridotta a zero

Si attende l'inizio dell'evento chattando tramite altre piattaforme di chat

Si utilizzano cuffie o auricolari per migliorare le prestazioni sonore del dispositivo di riproduzione

L'evento inizia e si abilitano le funzionalità di interazione

Si interagisce tramite live chat e reactions tools

Touchpoints

AD Banner

Social Network

Browser

Cookies

Browser

Social Networks

AD banner

Search Bar

Calendario

Social Network

Notifiche

Chat Online

Piattaforma

Url diretta

Chat Online

Auricolari/Cuffie

Emotions



Pain Points

Possibili guasti alla rete internet potrebbero non garantire la partecipazione

L'impossibilità di commentare il pre show con altre persone rende l'esperienza noiosa

L'interazione con persone non presenti è difficoltosa

Possible Solutions

Reti internet alternative / Revisione della rete

Prevedere live chat o stanze talk per commentare insieme il pre show

Prevedere spazi come live chat o reaction tools per un'interazione più completa

tonewall Day 2021

Onboarding

Sono presenti intervalli per garantire il cambio fra le varie esibizioni

Durante le canzoni che piacciono meno ci si può sedere per riposare

Durante i cambi si intensifica la presenza in chat

I fan possono condividere brevi spezzoni sui social

Durante il concerto è possibile esprimere il proprio mood attraverso delle reactions

A fine evento ci si disconnette dal proprio profilo Twitch

Si può partecipare al concerto ballando all'interno della propria stanza

Alla fine dell'evento si chiude il browser e si spegne il dispositivo



Advocacy

Si attivano le notifiche relative ai profili social dell'artista

Si attivano le notifiche relative ai prossimi eventi fruibili su Twitch

Chat Online

Chat Online

Social Network

Reaction Tools

Social Network

Voce

Form di Log Out

Chat Online



La presenza di momenti statici può rendere l'esperienza noiosa

Le notifiche riguardano anche eventi complementare differenti e lontani dalle proprie preferenze

Riempire i momenti vuoti con contenuti differenti (interviste, retroscena)

Consentire di attivare notifiche diversificate per tipologia

USER ACTIONS:

L'evento è stato fruibile attraverso la piattaforma streaming Twitch. Le azioni dell'utente in questo caso sono simili a quelle effettuate durante la partecipazione ad un evento distribuito su un qualsiasi social network come Instagram o Facebook. L'interazione tra spettatori si basa esclusivamente sull'utilizzo della live chat e tool di reaction.

TOUCHPOINTS:

La maggior parte di touchpoints sia nelle prime fasi che in quelle di onboarding e advocacy sono di natura digitale come social network, sistema di notifiche, cookies, chat online e reaction tool.

USER ACTIONS:

The event was accessible through the Twitch streaming platform. The user's actions in this case are similar to those carried out during participation in an event distributed on any social network such as Instagram or Facebook. The interaction between viewers is based exclusively on the use of live chat and reaction tools.

TOUCHPOINTS:

Most touchpoints in both the early and onboarding and advocacy phases are of a digital nature such as social networks, notification system, cookies, online chat and reaction tools.

Customer journey in **Il tributo ai**



Awareness



Consideration



Purchase



Onboarding

User Actions

Si scopre l'evento tramite i post e le stories sul profilo Instagram dell'artista

Ci si informa sulla tipologia e sulla scaletta del concerto

L'evento in streaming su YouTube è gratuito, è possibile fare una donazione spontanea

Si verifica che la donazione sia stata effettuata con successo

In questa fase la chat è disabilitata e l'interazione pre-show ridotta a zero

Si viene a conoscenza delle modalità di fruizione dell'evento

Si procede con la donazione destinata al Covid-19 Solidarity Response Fund dell'Organizzazione Mondiale della Sanità

Prima dell'evento si procede con il controllo della connessione

Si attende l'inizio dell'evento chattando tramite altre piattaforme di chat

Ci si connette al profilo YouTube dell'artista

Si utilizzano cuffie o auricolari per migliorare l'audio

Seguendo il link per la diretta si attende l'inizio dell'evento

Ad evento iniziato si interagisce tramite live chat

Touchpoints

AD Banner

Browser

Social Network

Chat Online

Chat Online

Social Network

Social Networks

Notifiche

Piattaforma

Auricolari/Cuffie

Browser

AD banner

Url diretta

Cookies

Search Bar

Emotions



Pain Points

Possibili guasti alla rete internet potrebbero non garantire la partecipazione

L'interazione con persone non presenti è difficoltosa

L'impossibilità di commentare il pre show con altre persone rende l'esperienza noiosa

Possible Solutions

Reti internet alternative / Revisione della rete

Prevedere spazi come live chat o reaction tools per un'interazione più completa

Prevedere live chat o stanze talk per commentare insieme il pre show

Nirvana - Post Malone

boarding

Advocacy

Si può partecipare al concerto ballando all'interno della propria stanza

Finito il concerto l'artista saluta il pubblico

Si consiglia agli amici di guardare l'evento successivamente caricato su YouTube

Durante le canzoni che piacciono meno ci si può sedere per riposare

Alla fine dell'evento ci si disconnette dalla diretta

Attiva le notifiche relative al profilo dell'artista per essere aggiornati su eventi simili

Durante il concerto si riesce a fare commenti nelle apposite chat online

Si chiude il browser e si spegne il dispositivo

I fan possono cantare i loro pezzi preferiti condividendo brevi spezzoni sui social

Chat Online

Chat Online

Social Network

Social Network

Voce

Form di Log Out

Chat Online



La visione in differita rende passiva l'esperienza dell'utente

Consentire di attivare notifiche diversificate per tipologia

USER ACTIONS:

Il tributo di Post Malone ai Nirvana è stato distribuito e diffuso su YouTube in modalità live streaming. Come è già stato visto, questa modalità di fruizione va ad abbassare al minimo il livello di immersione e interazione dell'utente che copre il ruolo di spettatore passivo. Tuttavia, essendo un evento in diretta è stato possibile interagire attraverso la chat online.

TOUCHPOINTS:

Tutti i touchpoint sono di natura digitale e appartengono in maggioranza alla sfera dei social network e al sistema di notifiche. Per gli step successivi sono presenti touchpoint fisici atti al miglioramento della qualità audio.

USER ACTIONS:

Post Malone's tribute to Nirvana was distributed and diffused on YouTube in live streaming mode. As has already been seen, this mode of fruition minimises the level of immersion and interaction of the user who covers the role of passive spectator. However, being a live event it was possible to interact through the online chat.

TOUCHPOINTS:

All touchpoints are digital in nature and mostly belong to the sphere of social networks and the notification system. For the next steps there are physical touchpoints to improve the audio quality.

Customer journey in

Apocalypse



Awareness



Consideration



Purchase



Onboarding

User Actions

Si scopre l'evento tramite sponsorizzazioni sul profilo Instagram dell'artista

Ci si informa sulla tipologia di concerto e sulla possibilità di scegliere la scaletta tramite il sondaggio Instagram fatto dall'artista

Si viene a conoscenza delle modalità di partecipazione

Si partecipa al sondaggio Instagram per votare i brani preferiti

Si accede al sito BaduWorld Market e si acquista il biglietto con la donazione di 1\$

Mezz'ora prima dell'evento si controlla che la connessione sia funzionante

Si esegue un check della propria posta elettronica per recuperare il codice d'accesso al sito

Ci si connette sul sito BaduWorld Market

Nella pagina di login si inserisce user name, password e codice d'accesso

Dopo la verifica dei propri dati si attendono gli altri partecipanti

Si inizia a chiacchierare con le persone presenti in chat

L'evento inizia e ci si concentra per immergersi totalment

Si utilizzano cuffie o auricolari per ottimizzare le prestazioni sonore

Touchpoints

Social Network

Browser

Social Networks

Landing Page

Search Bar

E-Commerce Site

Category Page

Carrello

Form d'acquisto

E-mail

Sito web

Form di Log in

Chat Online

Auricolari/Cuffie

Emotions



Pain Points

Possibili guasti alla rete internet potrebbero non garantire la partecipazione

L'autenticazione è un procedimento un po' lento

Non sono presenti altre modalità di interazione oltre alla chat

Possible Solutions

Reti internet alternative / Revisione della rete

Permettere autenticazione tramite meccanismi come Face ID

Aggiunta di strumenti come le reactions

Apocalypse One

Boarding



Advocacy

Si attende con curiosità l'arrivo del brano proposto da ogni partecipante

Si chiude il sito BaduWorld Market

Si consiglia di riguardare l'evento in streaming tramite il sito BaduWorld Market

Si può partecipare al concerto ballando

Alla fine dell'evento si tolgono cuffie o auricolari

Si esegue il log out

Sito web

Sito web

Social Network

Auricolari/Cuffie

Voce

Form di log out

Chat Online



USER ACTIONS:

Apocalypse One è stato un vero e proprio concerto casalingo fruibile in modalità live streaming attraverso il sito BaduWorld Market. L'intero concerto ha reso l'esperienza utente quasi nulla in quanto la modalità di fruizione non prevede specifiche azioni e interazioni.

TOUCHPOINTS:

I touchpoint presenti sono quelli comuni a tutti gli eventi fruibili in modalità live stream, si citano quindi social network, sistema di notifiche e chat online. I touchpoint fisici hanno a che fare con la sfera audio.

USER ACTIONS:

Apocalypse One was a real home-grown concert in live streaming mode through the BaduWorld Market website. The whole concert made the user experience almost null and void, as the mode of enjoyment does not include specific actions and interactions.

TOUCHPOINTS:

The touchpoints present are those common to all live stream events, including social networks, the notification system and online chat. The physical touchpoints have to do with the audio sphere.

Customer journey in

Virtual Bi



Awareness



Consideration



Purchase



Onbo

User Actions

Si scopre l'evento tramite delle inserzioni sui social e suggerimenti sulla propria app YouTube

Ci si informa sulla tipologia di evento, sulla scaletta e sugli artisti

Si sceglie di partecipare dall'app Youtube

Prima di guardare l'evento si controlla che la connessione sia funzionante

Si utilizzano auricolari e le prestazioni del dispositivo di riproduzione

Ci si informa sulle possibili modalità di fruizione

In tal modo si eviteranno procedure di log in o log out

Essendo un evento in differita si può partecipare quando si vuole

Ci si sente disorientati nel contesto o di interazioni

Ci si connette sulla piattaforma streaming di YouTube

Si può andare avanti durante la riproduzione

Durante il caricamento del video si leggono i commenti

Lo streaming YouTube e riprendere qualsiasi

Touchpoints

Sito web

Browser

Search Bar

Streaming Platform

Auricolari

Social Network

Social Networks

Category Page

App

Browser

Sito web

AD banner

Search Bar

Emotions



Pain Points

Possibili guasti alla rete internet potrebbero non garantire la partecipazione

L'assenza di interazioni può annoiare

Possible Solutions

Reti internet alternative / Revisione della rete

Inserire strumenti di feedback o reazioni

Birdland

Onboarding

Il cuffie o
per migliorare
azioni sonore
positivo di
l'esperienza

Un po'
ti e isolati dal
data l'assenza
l'esperienza

Avanzare o
di dietro
a
l'esperienza

Streaming su
permette di
e l'evento in
momento

Si può partecipare al
concerto ballando
all'interno della
propria stanza sui
brani preferiti

Si ferma l'evento, sarà
possibile rivederlo
anche
successivamente

Non è necessario fare
il log out

Si chiude l'app di
riferimento



Advocacy

Si consiglia agli amici
di guardare l'evento

Si controlla il sito web
ufficiale per rimanere
aggiornati su altri
eventi simili

Smartphone/Cuffie

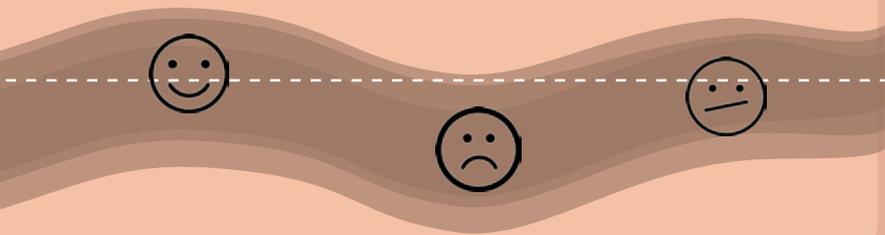
Streaming Platform

App

Social Network

Chat Online

Voce



La di
zione può
e e distrarre

Arriva qualunque tipo
di notifica, rendendo
spesso difficile
l'utilizzo del cellulare

mento di
ti come chat
ons tool

Consentire di attivare
notifiche diversificate
per tipologia

USER ACTIONS:

Fruibili in modalità streaming su Youtube, le performance Virtual BirdLand sono state distribuite non in diretta. Trattandosi quindi di vere e proprie esibizioni registrate, l'esperienza utente e il livello di immersione e interazione immediata sono nulli.

TOUCHPOINTS:

La maggior parte di touchpoints sia nelle prime fasi che in quelle di onboarding e advocacy sono di natura digitale come social network, sistema di notifiche e piattaforma streaming.

USER ACTIONS:

Available in streaming mode on Youtube, the Virtual BirdLand performances were distributed non-live. As these are real recorded performances, the user experience and the level of immersion and immediate interaction are zero.

TOUCHPOINTS:

Most touchpoints in both the early and onboarding and advocacy phases are of a digital nature such as social networks, notification system and streaming platform.

Customer journey in

Africa Tog



Awareness



Consideration



Purchase



Onbo

User Actions

Si scopre l'evento tramite sponsorizzazioni su social di artisti e collaboratori

Ci si informa sulla tipologia di evento, sugli artisti e sulle personalità presenti

Dal profilo social dell'evento si prende atto della durata dell'evento

Mezz'ora prima dell'evento si controlla che la connessione sia funzionante

Inizialmente si attende l'inizio del concerto e si assiste alla preparazione del palco

Ci si informa sulle possibili piattaforme da cui seguire l'evento e la loro offerta

Si viene a conoscenza della partecipazione gratuita attraverso il profilo Facebook dedicato

Si attivano le notifiche in modo tale da connettersi in tempo con l'inizio dell'evento

Si indossano cuffie o auricolari per migliorare le prestazioni sonore del dispositivo

Ci si connette sull'applicativo o sul sito selezionato

Durante il concerto è possibile commentare nella chat della diretta

In alcuni casi è necessario il login per permettere l'accesso all'evento

Durante le esibizioni meno interessanti ci si scollega dalla diretta

Touchpoints

AD Banner

Social Networks

Search Bar

E-mail

Chat Online

Social Network

Search Bar

Social Networks

Form di log in

Auricolari/Cuffie

Social Networks

App

Sito web

Emotions



Pain Points

Possibili guasti alla rete internet potrebbero non garantire la partecipazione

La diretta Facebook non mette in luce la performance musicale

Possible Solutions

Reti internet alternative / Revisione della rete

Cambiare le modalità di ripresa per isolare la performance dal contesto

gether

Onboarding

Durante l'evento è possibile esprimere il proprio mood tramite le reactions presenti

Alla fine è necessario chiudere la diretta dall'app o dal sito

Advocacy

Si consiglia agli amici di guardare l'evento per ricevere informazioni sulla situazione pandemica

Si assiste anche agli interventi relativi alla sensibilizzazione sulla questione pandemica

Si esegue il log out dal sito Facebook o si chiude l'applicazione

Si attivano le notifiche per rimanere aggiornati sugli eventi futuri

Durante tali spezzoni ci si sente più vicini agli altri partecipanti

Si commentano gli interventi tramite la chat della diretta

Chat Online

Chat Online

Social Network

Reactions Tool

App

Voce

Sito web

Chat Online

Form di log out



La chat inclusa nella diretta non permette di esprimere al meglio le proprie sensazioni

Arriva qualunque tipo di notifica, rendendo spesso difficile l'utilizzo del cellulare

Utilizzo di strumenti aggiuntivi, chat private, webcam

Consentire di attivare notifiche diversificate per tipologia

USER ACTIONS:

Il concerto Africa Together è stato distribuito in modalità live stream attraverso la funzionalità diretta di Facebook. Da qui si possono dedurre le tipologie di azioni effettuate dall'utente e appartenenti al mondo dei Social Network. Essendo un evento in diretta streaming è stato possibile interagire con gli altri spettatori attraverso la live chat. Rispetto al caso precedente il livello di immersione e interazione è leggermente più alto, infatti la modalità della diretta rende l'esperienza utente leggermente più interattiva.

TOUCHPOINTS:

Being a digital event, the majority of touchpoints are digital. If in the first phases we find tools belonging to the sphere of internet navigation, in the onboarding phase we find those tools belonging to the sphere of communication: bars for the manifestation of a feeling or an emotion.

USER ACTIONS:

The Africa Together concert was distributed in live stream mode through Facebook's live feature. From here we can deduce the types of actions carried out by the user and belonging to the world of Social Networks. Being a live streaming event, it was possible to interact with other spectators through the live chat. Compared to the previous case the level of immersion and interaction is slightly higher, in fact the live mode makes the user experience slightly more interactive.

TOUCHPOINTS:

Essendo un evento digitale, i touchpoint in maggioranza sono quelli digitali. Se nelle prime fasi troviamo strumenti appartenenti alla sfera della navigazione internet, nella fase di onboarding ritroviamo quei tools appartenenti a quella della comunicazione: barre atte alla manifestazione di un sentimento o un'emozione.



7.3

Analisi e confronto /
Analysis and comparison

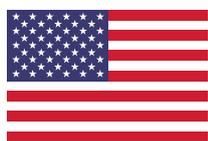
A N A L I S I D E

D U R A T A M E D I A
E V E N T O L I V E

5h

Il tempo medio speso per partecipare ad un concerto live è pari a circa **5 ore**, comprendenti non solo il **momento del concerto**, ma anche il **tempo impiegato per raggiungere e andar via** dalla location.

N A Z I O N A L I T À
D E G L I E V E N T I

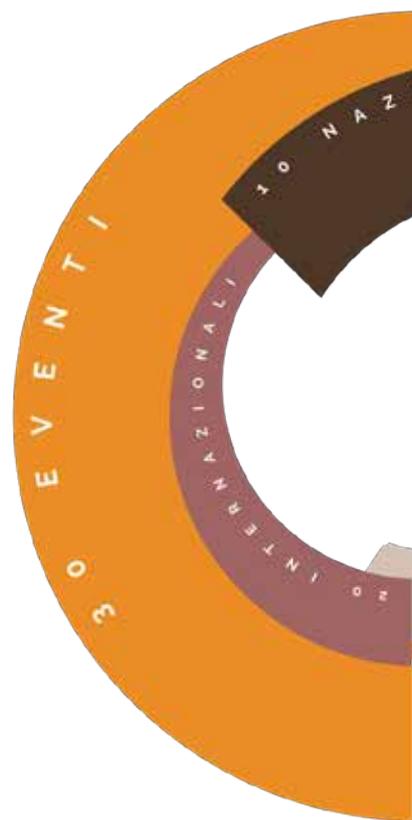


M A P P A E V E N T I



T I P O L O G I A E V E N T I

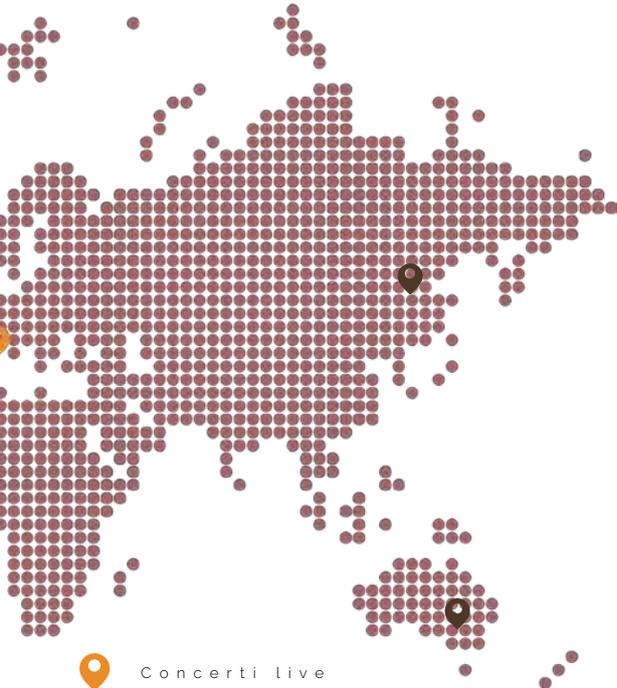
Su **30** **eventi** analizzati, **10** di essi hanno avuto luogo su **territorio nazionale** mentre **20** si dividono tra **America del Nord**, **America del Sud**, **Australia** e **Africa del Nord**



G L I E V E N T I

A N A L I Z Z A T I

D U R A T A M E D I A
E V E N T O D I G I T A L E



 Concerti live

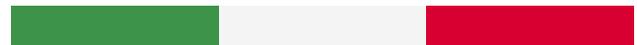
 Concerti digitali

2h 30m

Il tempo medio impiegato per partecipare ad un evento live è pari a circa **2 ore e 30 minuti** considerando che vi si può assistere **comodamente da casa.**

T I A N A L I Z Z A T I

D I S T R I B U Z I O N E D E L L E
N A Z I O N A L I T À D E G L I E V E N T I



10 eventi in **Italia**



9 eventi negli **Stati Uniti**



2 eventi nel **Regno Unito**



2 eventi in **Australia**



1 evento nei **Paesi bassi**



1 evento in **Spagna**



1 evento in **Cina**



1 evento in **Africa**



1 evento in **Belgio**



1 evento in **Irlanda**

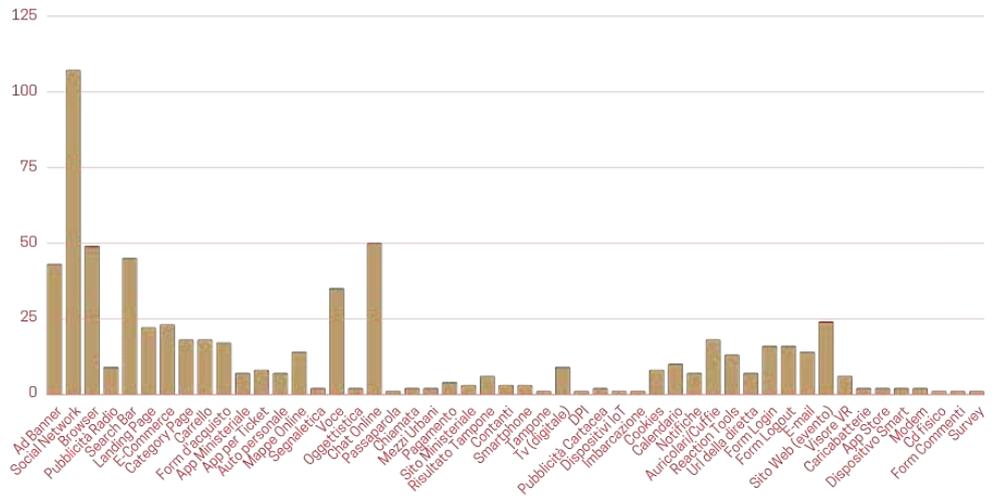


Su **30** eventi analizzati, **9** di essi hanno avuto luogo in **modalità live** mentre **21** in su **piattaforme digitali**

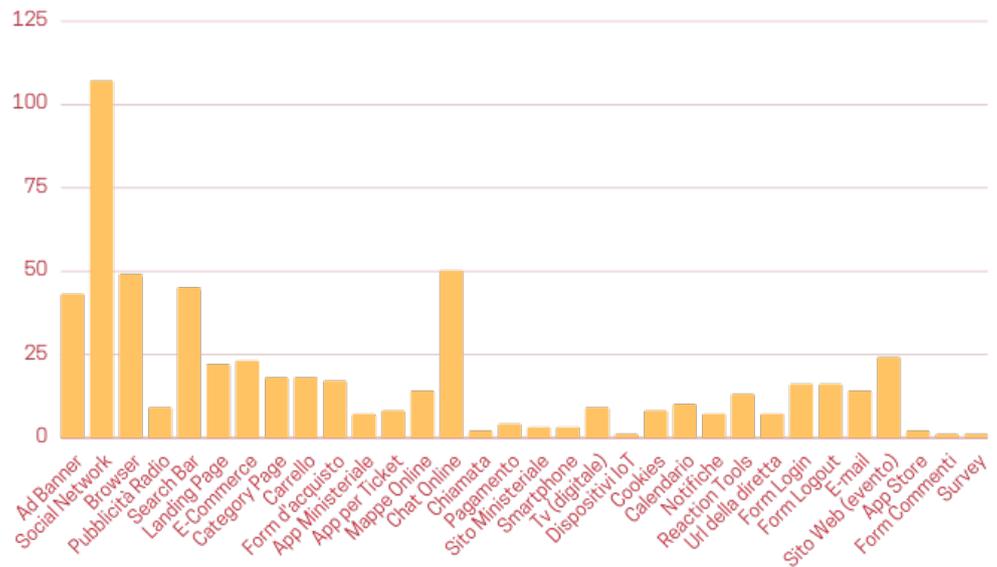
T O U C H P O I N T S

In tal modo
è possibile
visualizzare
in modo
immediato
tutti gli
strumenti
fisici e
digitali fruiti
durante ogni
singolo step

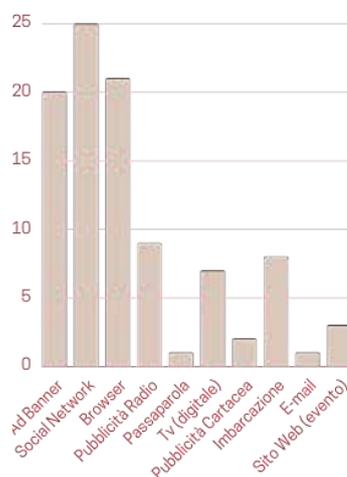
T P T O T A L I



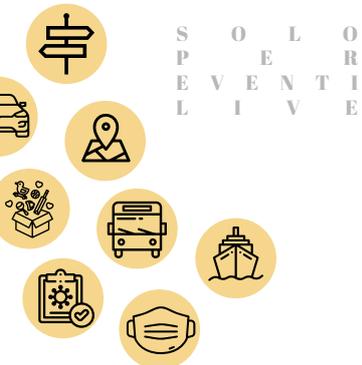
T P D I G I T A L I



T P F I S I C I

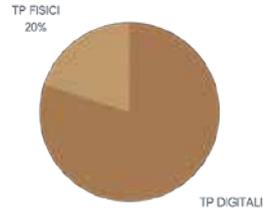
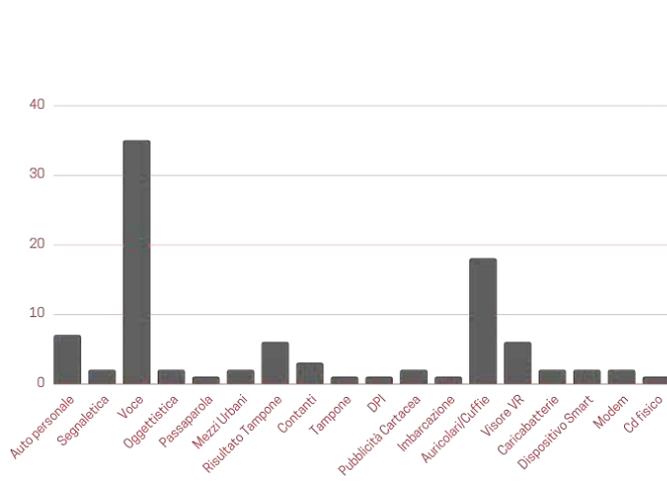


Nei grafici sovrastanti sono stati catalogati dapprima tutti i **touchpoints** utilizzati e successivamente categorizzati e suddivisi tra **touchpoint fisici e digitali**. Si può notare la preponderanza dell'utilizzo dei **social network** e di strumenti come la **chat online**. Tali elementi sono utili per mantenere un certo **grado di connessione e interazione tra utenti**



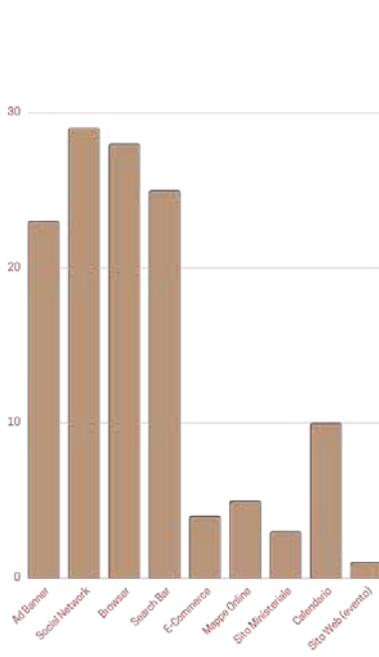
A N A L I S I D E I D

T P A W A R E N E S S

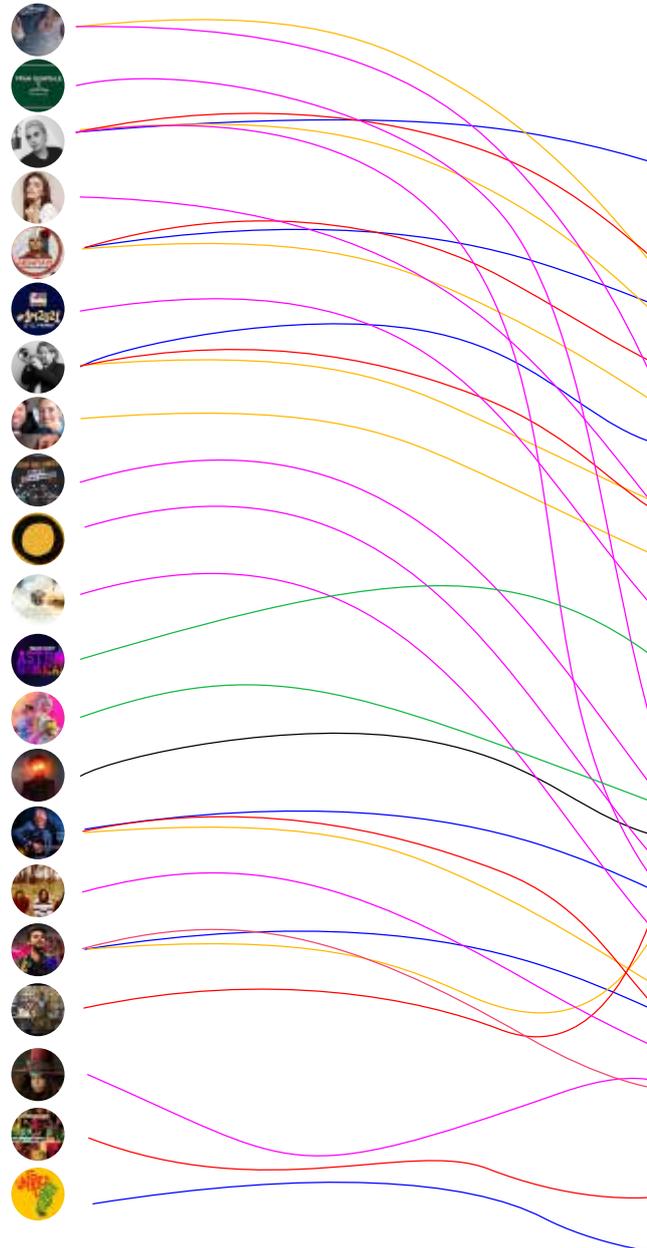


SOCIAL NETWORKS

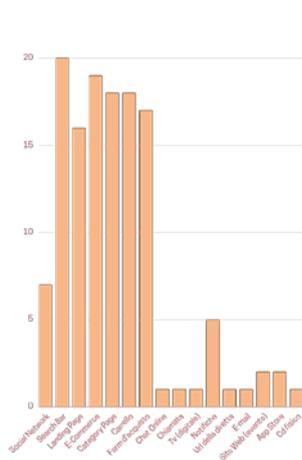
T P C O N S I D E R A T I O N



P I A T T A F O R M E P I U



T P P U R C H A S E



A T T I R A C C O L T I

Il touchpoint più utilizzato risultano essere i **Social Networks** sia per condividere l'esperienza in diretta che per comunicare con altri utenti

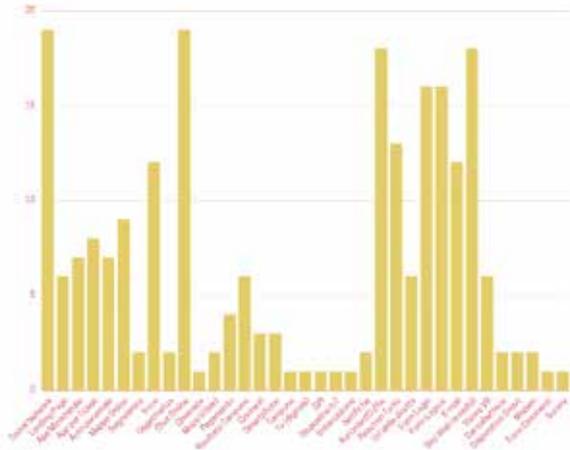
TP FISICI
42.9%



U T I L I Z Z A T E

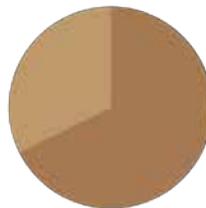
T P O N B O A R D I N G

TP DIGITALI
57.1%

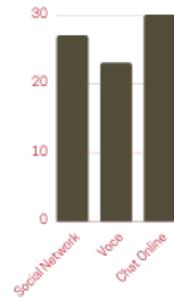


T P A D V O C A C Y

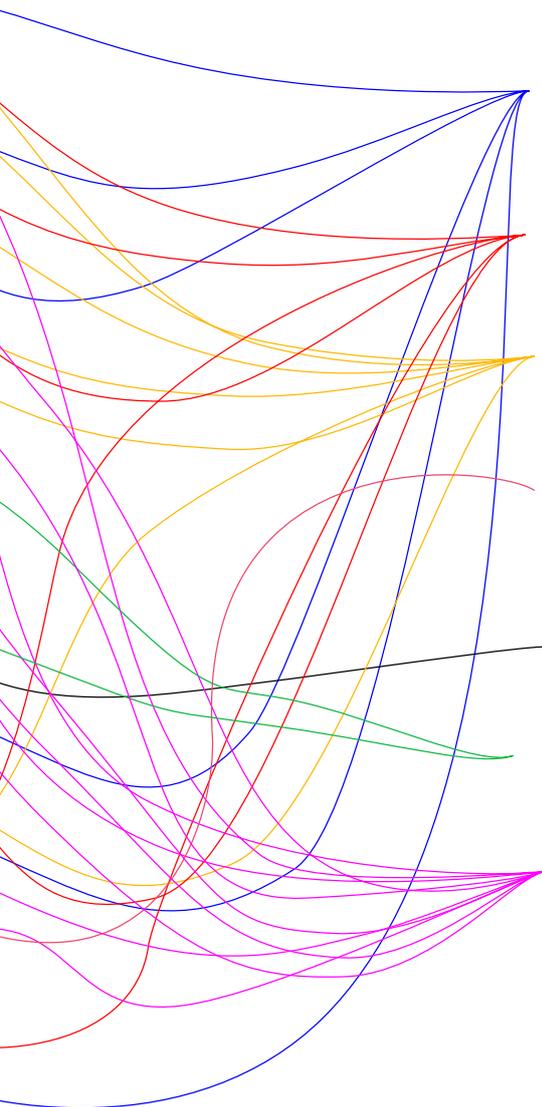
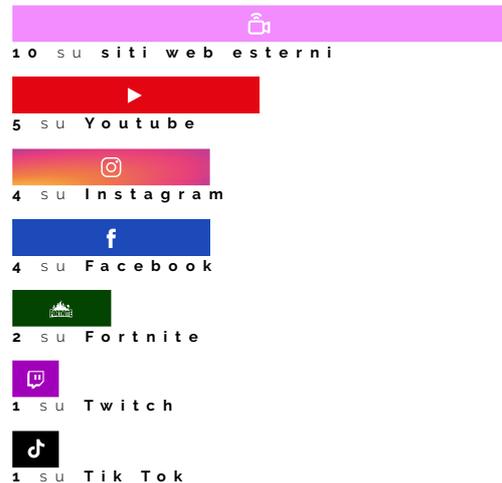
TP FISICI
32.3%



TP DIGITALI
67.7%

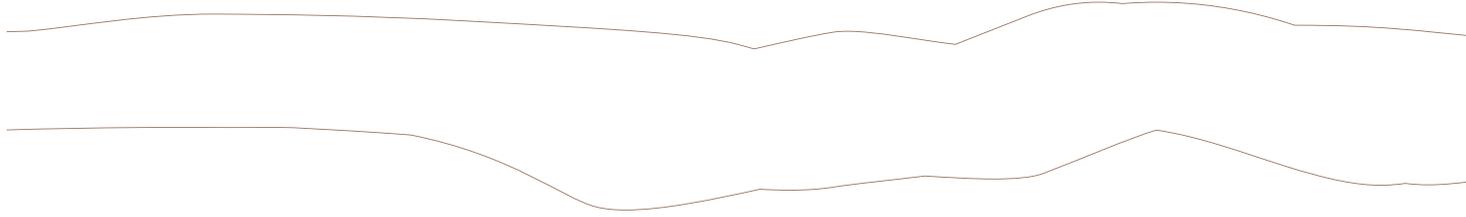


D I S T R I B U Z I O N E

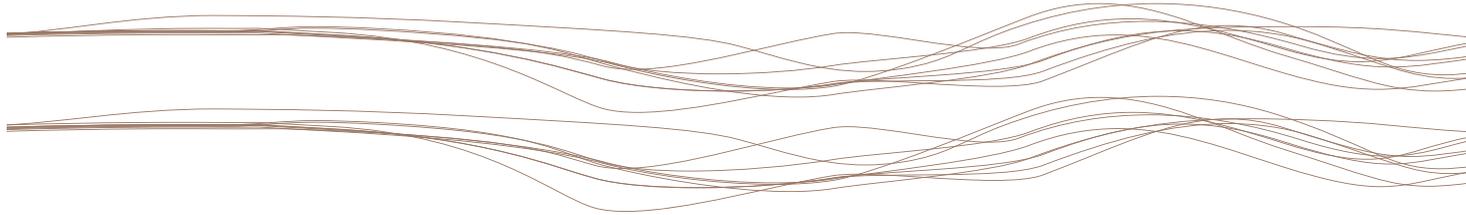


E M O T I O N A L J O U R

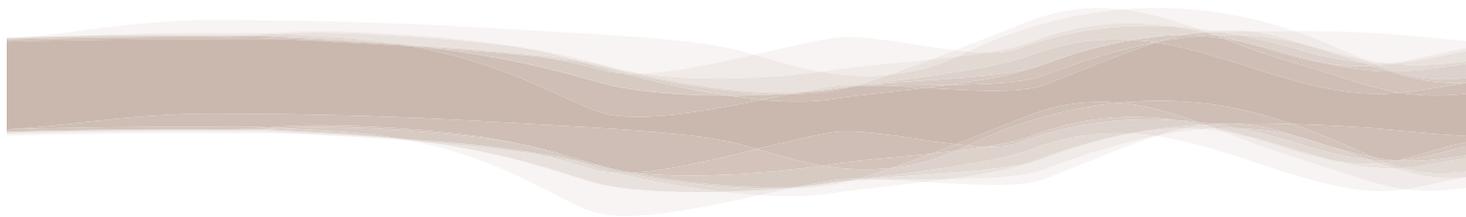
F L U S S O E M O T I V O N E G L I E V E N T I L I V E



Massima e minima soddisfazione nei concerti live

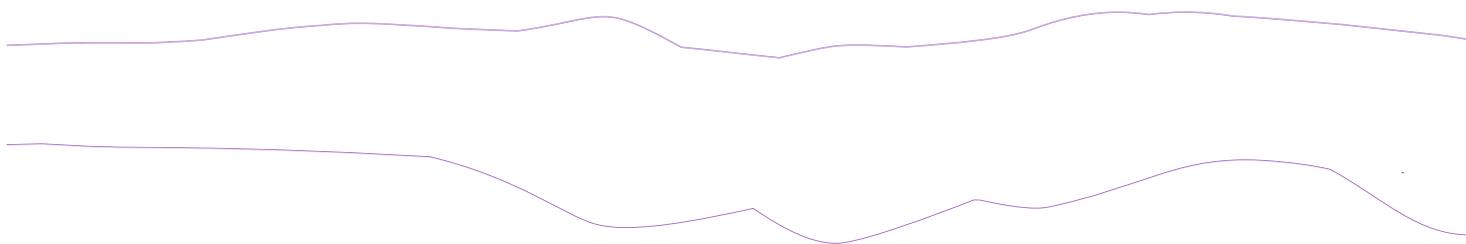


Intersezione delle esperienze emotive

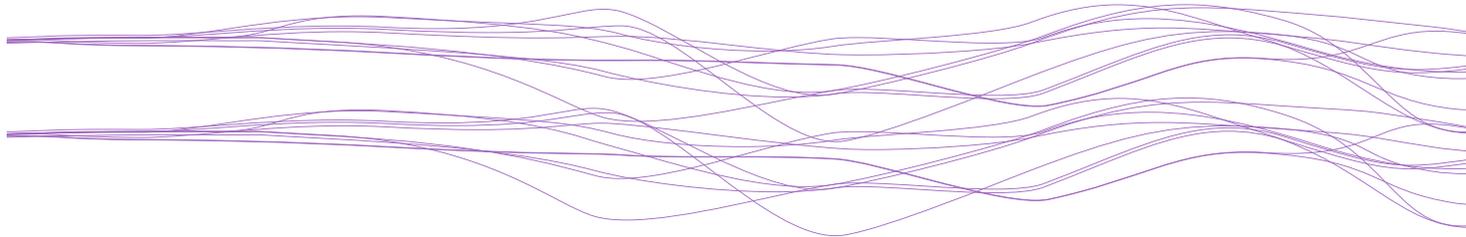


Flusso delle esperienze emotive

F L U S S O E M O T I V O N E G L I E V E N T I D I G I



Massima e minima soddisfazione nei concerti digitali



Intersezione delle esperienze emotive



Flusso delle esperienze emotive

N E Y

PER PARTECIPARE
AD UN **EVENTO
LIVE È NECESSARIO**
UTILIZZARE UNO O
PIÙ **TOUCHPOINTS
DIGITALI.**

PER PARTECIPARE
AD UN **EVENTO
DIGITALE** I
TOUCHPOINTS FISICI
CHE SI UTILIZZANO
SONO **ACCESSORI**
ALL'ESPERIENZA.

T A L I

LA MAGGIOR PARTE
DEI **PAIN POINTS** SI
RISCONTRANO NELLA
FASE DI **PURCHASE**
E NELLA FASE
DI **ONBOARDING.**
QUEST'ULTIMA
NEI **LIVE** PER LE
ATTESE PRIMA E
DOPO IL CONCERTO,
NEI **DIGITALI** PER
L'UTILIZZO DI **RETI**
POCO EFFICIENTI

8

Conclusioni: Linee Guida / *Conclusions: Guidelines*

Dopo l'analisi dei casi studio e il confronto tra le diverse customer journeys si possono definire delle **linee guida** intese come elementi costanti da seguire per una buona riuscita di quelli che potrebbero essere gli **eventi ibridi** futuri.

La pandemia ha scosso il settore della event industry e, come si è visto precedentemente, soprattutto le sfere relative all'organizzazione di eventi musicali come concerti e festival e alla partecipazione da parte degli spettatori in termini di **interazione e relazioni**.

*After the analysis of the case studies and the comparison between the different customer journeys, **guidelines** can be defined as constant elements to be followed for the success of what could be future **hybrid events**.*

*The pandemic has shaken the event industry and, as seen above, especially the spheres relating to the organisation of musical events such as concerts and festivals and the participation of spectators in terms of **interaction and relationships**.*

L'analisi precedente ha messo in evidenza dei **fattori chiave** necessari per garantire all'utente un'esperienza completa e un certo livello di interazione e immersione.

Fra le varie modalità di fruizione esaminate si nota come lo streaming, soprattutto quello in diretta, abbia ricoperto, quasi completamente, la maggior parte dei concerti organizzati e distribuiti durante e dopo i differenti lockdown. Tuttavia salta all'occhio l'importanza dell'utilizzo di tecnologie come la **realtà virtuale** e quanto essa sia un requisito che favorisce l'aumento e l'ottimizzazione dell'esperienza e dell'interazione dell'utente.

Dal lato degli eventi organizzati in modalità live emerge invece quanto le **misure restrittive** in atto, e in continua evoluzione, vadano a inficiare proprio l'esperienza stessa. I concerti live rappresentano dei veri e propri viaggi collettivi e interattivi vissuti a contatto con il contesto e con le persone.

*The previous analysis highlighted **key factors** necessary to guarantee the user a complete experience and a certain level of interaction and immersion.*

*Among the various modes of fruition examined, it can be seen that streaming, especially live streaming, almost completely covered most of the concerts organised and distributed during and after the different lockdowns. However, the importance of the use of technologies such as **virtual reality** stands out, and how it is a requirement that favours the increase and optimisation of the user's experience and interaction.*

*On the other hand, as far as live events are concerned, it is clear that the **restrictive measures** in place, which are constantly evolving, are affecting the experience itself.*

Live concerts represent real collective and interactive journeys lived in contact with the context and with people.

Il confronto fra le **customer journeys** appartenenti alle due diverse categorie, concerti live e digitali, evidenzia un elemento fondamentale, ossia quello relativo alla necessità di avere almeno un **touchpoint digitale** (o un qualsiasi elemento tecnologico) all'interno di un concerto o di un'esperienza musicale live.

Proprio da qui si riconosce quanto l'**ibridazione** delle due modalità sia una condizione ormai essenziale e quanto essa si possa identificare già nell'inserimento di un solo elemento digitale all'interno di un evento in presenza.

In un periodo caratterizzato da una vicinanza assente o limitata, il **phygital** risulta probabilmente l'unica soluzione possibile. Il digitale garantisce una vera e propria riorganizzazione e fruizione degli eventi e il phygital rappresenta un'opportunità per proporre format variegati e nuove **chiavi di lettura** nell'ambito dei concerti musicali.

*The comparison between the **customer journeys** belonging to the two different categories, live and digital concerts, highlights a fundamental element, that is the need to have at least one **digital touchpoint** (or any technological element) within a concert or a live music experience.*

*It is precisely from here that one recognises that the **hybridisation** of the two modalities is now an essential condition, and that it can already be identified in the insertion of a single digital element into an event in presence.*

*At a time of limited or no proximity, **phygital** is probably the only possible solution. Digital technology guarantees a real reorganisation and fruition of events, and Phygital represents an opportunity to propose varied formats and **new interpretations** of musical concerts.*

Al di là delle modalità di fruizione di un evento, i risultati ottenuti dalle verifiche precedenti chiariscono il quadro generale della situazione e i fattori chiave da evidenziare. Tali concetti potrebbero rappresentare delle linee guida da seguire per garantire l'efficacia di un evento musicale, il **coinvolgimento** degli utenti e la connessione tra contesto, pubblico e artisti.

Sono tre i concetti principali da identificare come **standard** e quindi da osservare per raggiungere gli obiettivi precedentemente citati:

- **CONNESSIONE**
- **TECNOLOGIA**
- **COINVOLGIMENTO**

*Beyond the ways in which an event can be enjoyed, the results obtained from the previous audits clarify the general picture of the situation and the key factors to be highlighted. These concepts could represent guidelines to be followed in order to guarantee the effectiveness of a musical event, the **involvement** of users and the connection between context, audience and artists.*

*There are three main concepts to be identified as **standard** and therefore observed in order to achieve the above-mentioned objectives:*

- **CONNECTION**
- **TECHNOLOGY**
- **ENGAGEMENT**

Conessione /
Connection



Rifacendosi ai capitoli precedenti, si cita il termine **"Onlife"** inteso come qualsiasi particolare attività che ha come obiettivo la connessione fra persone, siano esse vicine o a chilometri di distanza.

Considerando il settore relativo ai concerti musicali, tantissimi artisti hanno avuto il coraggio di reinventarsi spinti proprio dalla necessità di creare o mantenere un certo contatto con il proprio pubblico. Proprio per questo, in un periodo di incertezza e di **"vicinanza virtuale"**, che tipologie di strumenti utilizzare per connettersi in modo immediato e interattivo?

A tal proposito si fa riferimento ai **Social Networks**. Dalle customer journeys è emerso il ruolo fondamentale dei social soprattutto nella fase di awareness, questi strumenti hanno un potenziale enorme in quanto permettono di riunire e connettere le persone da ogni parte del mondo.

*Referring back to the previous chapters, the term **'Onlife'** is mentioned as any particular activity aiming at connecting people, be they near or miles away.*

*In the field of music concerts, many artists had the courage to reinvent themselves in order to create or maintain a certain contact with their audience. So, at a time of uncertainty and **'virtual proximity'**, what kind of tools should be used to connect in an immediate and interactive way?*

*In this regard, reference is made to **Social Networks**. The customer journeys showed the fundamental role of social networks especially in the awareness phase, these tools have a huge potential to bring together and connect people from all over the world.*



Il tempo trascorso sui social è aumentato soprattutto durante i periodi di chiusura, intervalli di tempo in cui le persone hanno riscoperto l'importanza di essere vicine tra loro, di comunicare sensazioni, **momenti di vita** e stati d'animo.

Grazie ai social è possibile quindi comunicare un'iniziativa attraverso diverse modalità e canali in base ai contenuti al fine di raggiungere un pubblico non solo vasto ma anche **targettizzato** a seconda dei propri interessi conformi ai contenuti proposti.

Infatti proprio i contenuti, nell'organizzazione di un evento musicale, possono essere relativi ad informazioni più tecniche e pratiche come costi, accessibilità, orari e durata di un concerto, o più informali come la presenza di ospiti e sfide social su un nuovo brano dell'artista.

*The amount of time spent on social media has increased, especially during the closed periods, intervals in which people have rediscovered the importance of being close to each other, of communicating feelings, **moments of life** and moods.*

*Thanks to social media, it is therefore possible to communicate an initiative through various methods and channels based on the content, in order to reach not only a vast audience but also a **targeted** one, depending on one's interests in accordance with the content proposed. In fact, in the organisation of a musical event, content can be related to more technical and practical information such as costs, accessibility, times and duration of a concert, or more informal information such as the presence of guests and social challenges on a new song by the artist.*

Prendendo in esempio alcuni fra i **social** più conosciuti, si considerano:

- **Instagram:** la funzione delle dirette Instagram permette di fare un video fino 60 minuti senza limiti di persone connesse, inoltre il video può essere successivamente salvato e distribuito. Non mancano all'interno di questo strumento la possibilità di attivare notifiche e quella di interagire tramite reactions e form adibito ai commenti.

- **Facebook Live:** questo strumento offre la possibilità di interagire con la propria community che sarà avvisata tramite una notifica. Anche qui è possibile trovare strumenti di condivisione di reactions e di commenti oltre che la possibilità di chattare online (da desktop) nel mentre che una diretta è in corso.

- **Youtube:** lo strumento delle dirette YouTube garantisce la registrazione di un video in diretta da cellulare o da computer. È anche possibile riprodurre il contenuto diffuso dopo la registrazione.

*Some of the most popular **social** networks are taken as examples:*

*- **Instagram:** Instagram's live stream function allows users to make a video of up to 60 minutes with no limit on the number of people connected, and the video can then be saved and distributed. This tool also includes the possibility of activating notifications and interacting via reactions and a comment form.*

*- **Facebook Live:** this tool offers the possibility of interacting with one's own community, which will be notified by means of a notification. Here, too, it is possible to share reactions and comments, as well as to chat online (from the desktop) while a live broadcast is in progress.*

*- **YouTube:** The YouTube live broadcast tool guarantees the recording of a live video from a mobile phone or computer. It is also possible to play back the broadcast content after recording.*

- **Tik Tok:** grazie alla modalità live è possibile programmare, gestire e promuovere contenuti e tenere sempre aggiornata la propria rete attraverso una notifica o un promemoria.

- **Twitch:** è una piattaforma di live streaming il cui obiettivo è permettere ai propri utenti di condividere in tempo reale con i loro follower video relativi a qualsiasi ambito, dai videogame alla musica.

A livello di esperienza utente le sezioni di questi tool per trasmettere contenuti in diretta sono molto simili tra loro: il principale obiettivo di questi strumenti è la fruizione di un video live.

In tutti i casi sopracitati è presente una **live chat** che si aggiorna man mano che gli utenti scrivono e i messaggi sono visibili a tutti quelli che sono connessi.

- **Tik Tok:** *thanks to the live mode, it is possible to schedule, manage and promote content and keep your network up to date through a notification or reminder.*

- **Twitch:** *is a live streaming platform whose objective is to allow its users to share videos in real time with their followers in any field, from video games to music.*

In terms of user experience, the sections of these tools for broadcasting live content are very similar: the main objective of these tools is the enjoyment of a live video.

*In all the above cases there is a **live chat** which updates as users write and messages are visible to all those connected.*

Un altro tool molto importante è lo spazio dedicato all'apprezzamento del contenuto: simultaneamente alla messa in onda si può cliccare sul **like** per esprimere il proprio apprezzamento rispetto al video proposto, facendo sì che gli utenti che guardano la diretta possano cogliere in tempo reale l'approvazione di un secondo utente.

A livello di **interfaccia utente** l'intento è quello di rendere accattivante la piattaforma dal quale si segue la diretta ma al contempo di lasciare il giusto spazio al contenuto principale.

La parte di **UI** delle piattaforme sopra analizzate cambia quindi a seconda del tipo di piattaforma che si adopera, senza andare ad inficiare però il lato **UX**, preponderante affinché l'esperienza possa essere ottimale e invogliare l'utente a ripeterla.

*Another very important tool is the space dedicated to the appreciation of the content: simultaneously with the broadcasting you can click on the **like** to express your appreciation of the proposed video, so that users watching the live broadcast can capture in real time the approval of a second user.*

*At the **user interface** level, the intention is to make the platform from which the live broadcast is followed attractive, but at the same time to leave the right space for the main content.*

*The **UI** part of the platforms analysed above therefore changes according to the type of platform used, without however affecting the **UX** side, which is predominant so that the experience can be optimal and entice the user to repeat it.*

Tecnologia /
Technology



Come detto precedentemente, il settore musicale ha **digitalizzato** i propri contenuti quasi completamente, andando ad accelerare un processo che era già iniziato prima della pandemia in maniera piuttosto lenta.

L'utilizzo delle tecnologie di digitalizzazione del settore permette così di facilitare l'esperienza e allo stesso tempo di raggiungere un pubblico più vasto aumentando non solo la **democratizzazione** dell'evento stesso, ma anche i profitti che se ne ricavano.

Si considerano come tecnologie tutti gli strumenti digitali necessari a garantire un certo livello di interazione. A tal proposito, tralasciando il semplice streaming, si citano in questo caso tecnologie come la **Realtà Virtuale**, La Realtà Aumentata, la Realtà Mista e l'**IoMusT**. Le prime tre, facenti parte delle tecnologie Immersive permettono - come descritto in precedenza - la progettazione di ambienti virtuali, il potenziamento della realtà o la commistione fra reale e virtuale.

*As mentioned above, the music industry has **digitised** its content almost completely, accelerating a process that had already started rather slowly before the pandemic.*

*The use of digitisation technologies in the sector thus facilitates the experience and at the same time reaches a wider audience, increasing not only the **democratisation** of the event itself, but also the profits derived from it.*

*All the digital tools needed to guarantee a certain level of interaction are considered as technologies. In this regard, leaving aside simple streaming, we mention here technologies such as **Virtual Reality**, Augmented Reality, Mixed Reality and **IoMusT**. The first three, belonging to the Immersive technologies, allow - as described above - the design of virtual environments, the enhancement of reality or the mixing of real and virtual.*

Tra gli esempi analizzati, meritano l'attenzione gli eventi distribuiti su **Fortnite** o su altre piattaforme non necessariamente di gaming proprio perché hanno offerto un alto livello di interazione tra pubblico e artista fornendo un'esperienza coinvolgente quasi più di un semplice evento live.

Attraverso l'uso di queste differenti tecnologie è possibile avere quindi una riproduzione fedele della realtà ma anche più romanzata in modo tale da immergere ancora di più l'utente nell'esperienza. Inoltre attraverso il mondo dell'loMusT si può amplificare quella che è la realtà di un concerto musicale ma anche distribuire eventi fruibili sia da remoto che in presenza con la completa messa in onda in realtà virtuale. L'**ibridazione** degli eventi live con le tecnologie relative al mondo dell'loMusT in futuro potrebbe quindi essere un elemento chiave nonché una **buona pratica** al fine di fornire la possibilità di partecipare a un determinato evento a chi non è nella condizione di farlo.

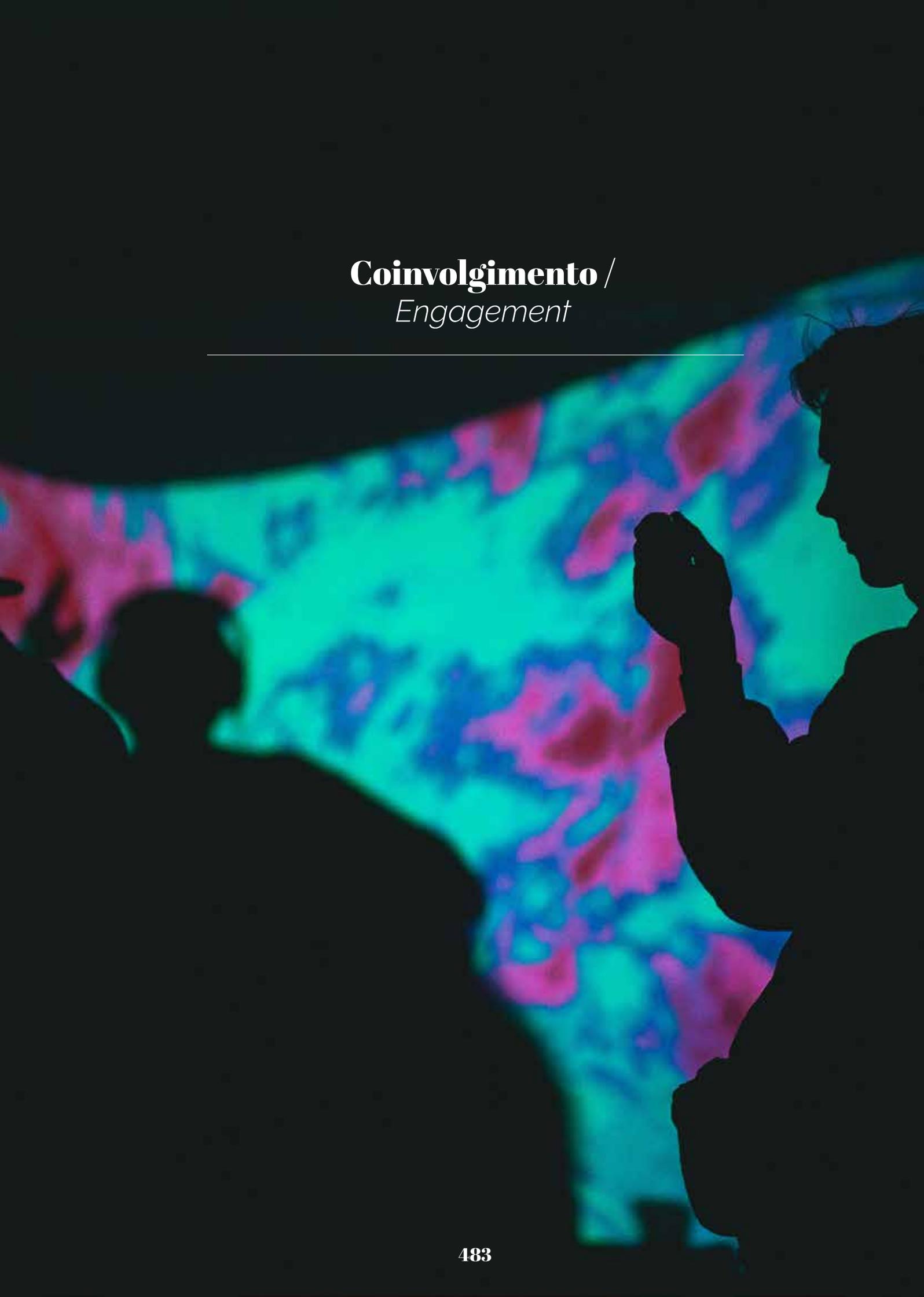
*Among the examples analysed, the events distributed on **Fortnite** or on other platforms not necessarily related to gaming deserve attention because they offered a high level of interaction between audience and artist, providing an immersive experience almost more than a simple live event.*

Through the use of these different technologies it is possible to have a faithful reproduction of reality but also more fictional in order to immerse the user even more in the experience. Furthermore, through the loMusT world, it is possible to amplify the reality of a music concert, but also to distribute events that can be enjoyed both remotely and in presence, with complete broadcasting in virtual reality.

*The **hybridisation** of live events with loMusT technologies could therefore be a key element in the future as well as a **good practice** in order to provide the possibility to attend a certain event to those who are not in a position to do so.*



Coinvolgimento /
Engagement



Ultimo elemento chiave è quello relativo al coinvolgimento dell'utente, inteso come la commistione di esperienza, connessione, interazione e presenza. Alla base di ogni concerto o evento musicale vi è la creazione di una **storia** il cui obiettivo è proprio quello di coinvolgere a pieno tutti gli spettatori ma anche lo stesso artista.

Non esiste un modo specifico o un determinato processo da seguire, in tal caso si può asserire che non ci siano regole, è necessario però considerare il **lato sensoriale** dell'utente e la sfera collettiva relativa a questa tipologia di esperienza.

Ancora una volta, l'utilizzo della tecnologia permette di **mediare tra realtà e digitalizzazione**. Infatti l'uso di dispositivi indossabili può amplificare il livello di immersione di un utente, strumenti come le chat, gli avatar o le semplici reactions favoriscono la creazione di legami e di conseguenza permettono all'utente di condividere le proprie sensazioni con una community variegata.

The last key element is user involvement, understood as the mixture of experience, connection, interaction and presence.

*At the heart of every concert or musical event is the creation of a **story** whose objective is to fully involve all the spectators but also the artist himself.*

*There is no specific way or process to follow, in which case it can be argued that there are no rules, but it is necessary to consider the **sensory side** of the user and the collective sphere related to this kind of experience.*

*Once again, the use of technology allows to **mediate between reality and digitalisation**. In fact, the use of wearable devices can amplify the level of immersion of a user, tools such as chats, avatars or simple reactions favour the creation of bonds and consequently allow the user to share their feelings with a varied community.*

Per coinvolgimento si intende anche il mantenimento di un certo **livello di attenzione** dell'utente, esempi relativi a questo aspetto potrebbero essere le sfide o i giochi creati appositamente per il concerto virtuale di Ariana Grande. Questi stratagemmi mantengono alto l'interesse dello spettatore rendendolo il protagonista di una vera e propria storia.

Il settore musicale, segnato dallo stallo a causa della pandemia ha fatto tanti passi avanti nei confronti dell'industria digitale. Alla base vi è sempre la **creazione di valore**, indipendentemente dalle modalità di fruizione di un evento, e l'obiettivo è quello di produrre e partecipare ad esperienze sempre più interattive, dirette e ingaggianti. Il digitale, proprio per questo, non andrà a prendere il posto del live ma si **affiancherà** ad esso al fine di diventare insieme alla modalità in presenza un'unica esperienza caratterizzata dalla continua interazione e **commistione** di elementi digitali e fisici.

*Involvement also means maintaining a certain **level of attention** of the user, examples of this could be the challenges or games created especially for the virtual concert of Ariana Grande. These stratagems keep the viewer's interest high and make them the protagonist of a real story.*

*The music industry, stalled by the pandemic, has made a lot of progress in relation to the digital industry. At the heart of this is always the **creation of value**, regardless of how an event is enjoyed, and the aim is to produce and participate in increasingly interactive, direct and engaging experiences. For this very reason, digital will not replace live events, but will go **hand in hand** with them in order to become, together with the presence mode, a single experience characterised by continuous interaction and **mixing** of digital and physical elements.*

Bibliografia / *Bibliography*



Libri / Books

- Alberoni F., *Statu nascenti*, Il Mulino, Bologna, 1975.
- La Trofa F., *VR Developer: Il creatore di mondi in realtà virtuale ed aumentata*, Franco Angeli, 2018.
- Arcagni S., *Immersi nel futuro: La Realtà virtuale, nuova frontiera del cinema e della TV*, Palermo University Press, 2020.
- Cooper A., Reimann R., Cronin D., Noessel C., *About Face: The Essentials of Interaction Design*, Wiley, 2014.
- Infussi M., *Chi: interfacce creative*, _underscored science ed.ltd, 2006.
- Winograd T., Flores F., *Understanding Computers and Cognition: A New Foundation for Design*, Addison-Wesley, 1986.
- Mantovani G., *Comunicazione e identità*, Il Mulino, 1995.
- Yang K. C. C., *Cases on Immersive Virtual Reality Techniques*, IGI Global, 2019.
- Rosenblum L. J., Cross R. A., *The challenge of virtual reality, in Visualization and Modelling*, Academic Press, 1997.
- Heim M., *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press, 1994.
- Earnshaw E., Chilton N., Palmer P., *The internet in 3D information, images and interaction*, Academic Press, 1997.
- Singh A., *Virtual Reality, Applications, and Human Factors for AR and VR*, Babelcube Inc, 2019.
- Andreula N., *#Phygital: Il nuovo marketing, tra fisico e digitale*, Hoepli Editore, 2020.
- Floridi L., *The Onlife Manifesto*, Springer, 2014.

Publicazioni / Publications

Statista Research Department, *Online cultural events - statistics and facts*, 2021.

Link: <https://www.statista.com/topics/8190/online-cultural-events/#dossierKeyfigures>

Slater M, *A Note on Presence Terminology*, University College London, 2014.

Link: <https://www.semanticscholar.org/paper/A-note-on-presence-terminology-Slater/ed277f9067a0b6aadd90c055d31aecc8ab92aa2f>

Cook A., Jones R., Raghavan A., Saif I., *Digital reality: The focus shifts from technology to opportunity*, Deloitte, 2017.

Brooks F. P., *What's Real About Virtual Reality*, IEEE Computer Graphics and Applications, 2019.

Mérienne F., *Virtual Reality: Principles and Applications*, Encyclopedia of Computer Science and Technology, Taylor and Francis, 2017.

Riva G., *Virtual Reality*, Università Cattolica del Sacro Cuore, 2006.

Lewicki P., *How will mixed reality replace smartphones?*, Presentation at VRLA, 2016.

Link: <http://blog.htmlfusion.com/how-will-mixed-reality-replace-smartphones-our-talk-at-vrla/>.

Milgram P., Kishino F., *A Taxonomy of Mixed Reality Visual Display*, IEICE Transactions on Information Systems, Vol E77-D, No.12, Pag 51994.

Osservatorio culturale del Piemonte, *La cultura in Piemonte nel 2020. Oltre i dati, questione di futuro*, IRES Piemonte, 2021.

Link: [ocp_relazione-annuale-2020-2021.pdf](#)

Radermecker A. S. V., *Art and culture in the COVID-19 era: for a consumer-oriented approach*, SN Bus Econ, 2021.

Link: <https://doi.org/10.1007/s43546-020-00003-y>

SIAE, *Annuario dello Spettacolo 2020, 2020/2021*.

Naylor R., Todd J., Moretto M., Traverso R., *Cultural and creative industries in the face of COVID-19: an economic impact outlook*, The United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO), 2021.

Breese J. L., Fox M. A., Vaidyanathan G., *Live Music Performances and the Internet of Things*, IACIS - International Association for Computer Information Systems, 2020.

Link: https://iacis.org/iis/2020/3_iis_2020_179-188.pdf

Turchet L., Fischione C., Essl G., Keller D., Barthelet M., *Internet of Musical Things: Vision and Challenges*, IEEE Computer Graphics and Applications, 2018.

Link: IEEE Xplore Full-Text PDF:

Turchet L., Fischione C., Barthelet M., *Towards the Internet Of Musical Things*, Conference Paper for 14th Sound and Music Computing Conference, July 5-8, Espoo, Finland, 2017.

Turchet L., *Touching the audience: musical haptic wearables for augmented and participatory live music performances*, 2021.

Link: https://www.researchgate.net/publication/340130970_Touching_the_audience_musical_haptic_wearables_for_augmented_and_participatory_live_music_performances

Couldry N., Liveness, "*Reality*" and the Mediated Habitus from Television to the Mobile Phone, 2020.

Link: https://www.researchgate.net/publication/233591698_Liveness_Reality_and_the_Mediated_Habitus_from_Television_to_the_Mobile_Phone

Elvezio C., *Collaborative virtual reality for low-latency interaction*, Columbia University, 2018.

Link: https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=kp4b3qQAAAAJ&citation_for_view=kp4b3qQAAAAJ:ufrVoPGSRksC

Collaborative Virtual Reality for Low-Latency Interaction | The 31st Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology Adjunct Proceedings

```
radient x1="100%" y1="0%" stop-color="#06101F" stop-color="#1D304B" offset="100%"/>
radient>
```

Sitografia / Sitography

```
800" height="450" rx="8" fill="url(#rad
```

```
a-control">  
96" height="96" viewBox="0 0 96 96" width
```

```
nearGradient x1="87.565%" y1="15.873%"  
<stop stop-color="#FFF" stop-opacity="1" />  
<stop stop-color="#FFF" offset="100%"/>nearGradient
```

```
ter x="-500%" y="-500%" width="1000" height="1000"  
<feOffset dy="16" in="SourceAlpha" result="alpha_offset">  
<feGaussianBlur stdDeviation="24" in="alpha_offset" result="alpha_blur">  
<feColorMatrix values="0 0 0 0 0 0 0 0 0 0" type="matrix" />
```

```
iter>  
"evenodd">
```

Sitografia Generale / General Sitography

- <https://www.thefreelibrary.com/Augmented+reality%3A+a+sustainable+marketing+tool%3F-a0240915075>
- <https://ieeexplore.ieee.org/Xplore/home.jsp>
- <http://www.vrdeveloper.info/mixed-reality-definizione-ar-vr-xr-mr/#:~:text=La%20prima%2C%20oltretutto%20quella%20che%20personalmente%20preferisco%2C%20indica,spettro%20di%20tecnologie%20che%20va%20dalla%20pura%20>
- https://www.camera.it/temiap/documentazione/temi/pdf/1219334.pdf?_1596636402530
- <https://www.albeeassociati.it/la-cultura-ai-tempi-del-covid-19-misure-aiuti-e-iniziative/>
- <https://www.eventsliveindustry.it/monitor-eventi/>
- <https://www.aton.eu/design-thinking-cose-il-double-diamond/>
- <https://www.lifegate.it/cultura-online-impatto-covid-19>
- <https://www.fondazioneveronesi.it/magazine/articoli/da-non-perdere/covid-19-la-pandemia-in-10-date-da-ricordare>
- https://www.wired.it/scienza/medicina/2020/03/21/storia-coronavirus-tutte-tappe-contagio-cina-covid19/?refresh_ce=
- <https://lab24.ilsole24ore.com/storia-coronavirus/>
- <https://www.sdabocconi.it/it/news/20/4/lavoratori-nellarte-al-tempo-del-coronavirus>
- <https://insideart.eu/2020/03/13/larte-al-tempo-del-coronavirus/>
- <https://www.we-wealth.com/it/news/pleasure-assets/opere-darte/business-arte-tempo-coronavirus/>
- <https://temi.camera.it/leg18/temi/le-misure-adottate-a-seguito-dell-emergenza-coronavirus-covid-19-per-il-settore-dei-beni-e-delle-attivita-culturali.html>
- <https://www.musicinnovationhub.org/progetti/covid-19-sosteniamo-la-musica/#:~:text=Music%20Innovation%20Hub%2C%20con%20lo,che%20Gira%2C%20Milano%20Music%20Week>
- <https://www.teamworld.it/concerti-festival/heroes-concerto-italiano-streaming-biglietti-prezzi-artisti/>
- <https://www.wired.it/play/musica/2020/11/13/scena-unita-fondo-lavoratori-spettacolo/>
- https://milano.repubblica.it/cronaca/2020/10/10/news/spettacolo_protesta_milano_bauli_in_piazza_coronavirus-270129118/
- https://milano.repubblica.it/cronaca/2020/06/21/news/ghemon_lodo_levante_diodato_manuel_agnelli_cosmo_lavoratori_spettacolo_musica_flash_mob_piazza_duomo_milano-259796796/
- <https://meiweb.it/2020/06/03/music-innovation-hub-lancia-il-fondo-covid-19-sosteniamo-la-musica-supportato-da-spotify-e-promosso-da-fimi-2/>

- https://www.ansa.it/pressrelease/economia/2020/12/18/i-progressi-tecnologici-del-mondo-dello-spettacolo-durante-il-covid-19-_b14b5649-794f-4c8a-83ce-f2bb7265aa29.html
- <https://www.agi.it/spettacolo/musica/news/2020-05-09/spotify-fase-2-lavoratori-spettacolo-8547807/>
- <https://www.dirittodautore.it/news/attualita/siae-e-centro-ask-universita-bocconi-presentano-i-numeri-dello-spettacolo-dal-vivo-nel-2020/>
- <http://www.spettacolodalvivo.beniculturali.it/index.php/bacheca-dal-mondo/spettacolo-next-generation/1348-spettacolo-next-generation>
- https://www.camera.it/temiap/documentazione/temi/pdf/1219334.pdf?_1596636402530
- <https://www.europarl.europa.eu/news/it/headlines/society/20200423STO77704/aiutare-il-settore-culturale-dell-ue-a-superare-la-crisi-di-covid-19>
- <http://www.live-dma.eu/covid-19/>
- <https://www.symbola.net/ricerca/io-sono-cultura-2021/>
- <https://milanodigitalweek.com/>
- <https://www.indual.it/eventi-digitali/i-6-migliori-eventi-fisici-portati-sul-virtuale-nel-2020/>
- <https://www.digitaldictionary.it/blog/phygital-mondo-eventi>
- <https://www.statista.com/topics/8190/online-cultural-events/#dossierKeyfigures>
- <https://stream.arkage.it/virtual-events-covid19>
- <https://it.semrush.com/blog/comunicazione-eventi-prima-dopo-durante-coronavirus/>
- <https://socialfactor.it/futuro-eventi-phygital/>
- <https://www.iaki.it/blog/gli-eventi-ai-tempi-del-covid-lopportunita-e-digitale/>
- <https://www.afdigitale.it/spettacoli-live-musicali-in-epoca-di-coronavirus/>
- <https://www.newyorker.com/culture/2020-in-review/notable-performances-and-recordings-of-2020>
- <https://time.com/5950135/livestream-music-future/>
- <https://www.interaction-design.org/>
- <https://www.academia.edu/>
- <https://scholar.google.it/>
- <https://books.google.it/>
- <https://www.wired.com/>
- <https://medium.com/>
- <https://www.fimi.it/>
- www.statista.com
- <https://www.musicinnovationhub.org/>
- <https://www.assomusica.org/it/>
- <https://www.arealitymarket.com/lo-spettacolo-della-realta-aumentata-applicata-ad-eventi-ed-esibizioni-artistiche/>

- <https://www.bintmusic.it/realta-virtuale-aumentata-musica/>
- <https://www.corrierepl.it/2021/05/31/arriva-il-manuale-operativo-per-gli-eventi-in-presenza-e-online-e-con-un-approfondimento-su-quelli-medico-scientifici/>
- <https://www.showgroup.it/blog/2020/05/20/eventi-digitali-le-convention-nellera-post-coronavirus/>
- <https://www.corrierepl.it/2021/05/31/arriva-il-manuale-operativo-per-gli-eventi-in-presenza-e-online-e-con-un-approfondimento-su-quelli-medico-scientifici/>
- <https://blog.register.it/opportunita-digitali-per-il-mondo-dello-spettacolo/>
- <http://www.adcgroup.it/e20-express/data-center/ricerche/musei-nuovi-modelli-innovativi.html>
- <https://synesthesia.it/advento-live-come-realizzare-eventi-digitali/>
- <https://synesthesia.it/events-go-digital/>
- <https://london.ac.uk/venues/blog/benefits-hybrid-events-covid-era>
- <https://www.fimi.it/blog/>
- <https://personifycorp.com/blog/events-in-a-covid-era>
- <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2021.648448/full#B5>
- <https://www.iacis.org/>
- <https://ieeexplore.ieee.org/document/8476543>
- <https://www.internet4things.it/iot-library/internet-of-things-gli-ambiti-applicativi-in-italia/>
- <https://www.myexpoexpo.com/expoexpo2020/Public/MainHall.aspx>
- <https://www.nytimes.com/2020/07/21/arts/music/best-quarantine-concerts-livestream.html>
- <https://www.billboard.com/articles/columns/pop/9335531/coronavirus-quarantine-music-events-online-streams>
- https://ladygaga.fandom.com/wiki/Haus_of_Gaga/The_Fame_Monster
- <https://webmagazine.unitn.it/news/disi/78984/cos-linternet-delle-cose-musicali-iomust>
- https://www.researchgate.net/publication/233591698_Liveness_Reality_and_the_Mediated_Habitus_from_Television_to_the_Mobile_Phone

Sitografia casi studio / Case Study Sitography

- <https://relix.com/streamguide/tokyo-police-club-champ-10th-anniversary-livestream/>
- <https://www.italiachecambia.org/2020/06/concertiono-balconcino-ritorno-torinesi-aspettavano-mesi/>
- https://www.youtube.com/watch?v=l5vTxAiB4_0&t=24s
- <https://www.facebook.com/maksimcristanconlaspada>
- <https://www.theitaliantimes.it/2020/08/29/battiti-live-presentatori-cantanti-programma-serate/>
- <https://radionorba.it/radionorba-vodafone-battiti-live-2020-programmi-piu-visti-dellestate-2020/>
- <https://www.nonsolo.tv/2020/07/27/battiti-live-riparte-chi-partecipa-e-come-funziona-ledizione-2020-della-kermesse/>
- <https://tg24.sky.it/spettacolo/musica/2020/07/20/battiti-live-2020-tappe>
- <https://www.tvchi.it/battiti-live-2020-tappe-cantanti-diretta-tv/>
- <https://www.tvchi.it/battiti-live-2020-tappe-cantanti-diretta-tv/>
- <https://tg24.sky.it/spettacolo/musica/2021/01/26/concerto-flaming-lips-bolle>
- <https://edition.cnn.com/2020/10/18/entertainment/flaming-lips-bubble-concert-oklahoma-city-covid-trnd/index.html>
- <https://www.melodicamente.com/com-e-stato-concerto-flaming-lips-space-bubbles-oklahoma/>
- <https://eu.oklahoman.com/story/entertainment/columns/brandy-mcdonnell/2021/02/01/flaming-lips-announce-more-space-bubble-shows-in-okc-after-first-shows-receive-worldwide-attention/325711007/>
- <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-55794674>
- Festivals por la Cultura Segura presenta Love of Lesbian en concierto. (cruillabarcelona.com)
- <https://festivalsperlaculturasegura.com/en/>
- Love of Lesbian 27.03.21 Festivals per la cultura segura. - YouTube
- <https://www.vanityfair.it/news/approfondimenti/2021/04/28/covid-concerto-esperimento-barcellona-nessun-focolaio-tra-partecipanti>
- <https://www.ilfattoquotidiano.it/2021/04/28/il-concerto-esperimento-a-barcellona-e-stato-un-successo-ma-replicare-il-modello-ha-un-costo-elevato-e-serve-un-protocollo/6180478/>
- Eurovision 2021, tra luogo, date e Paesi partecipanti (anothersound.it)
- <https://eurovision.tv/>
- Eurovision Song Contest: l'ABC raccontato da un'esperta (lenius.it)
- <https://www.eurovisionit.com/postcard2021/>
- Eurovision 2021: il pubblico a casa potrà modificare il volume degli applausi tramite app (eurofestivalnews.com)

- <https://waterworldmusicfestival.com/>
- <https://www.playblog.it/il-film-documentario-waterworld-music-festival-su-salmo-e-su-amazon-prime-video/>
- <https://www.wired.it/play/musica/2021/08/02/water-world-music-festival/>
- <https://www.olbia.it/salmo-evento-estivo-al-water-world-music-festival-ecco-il-documentario>
- <https://www.primevideo.com/detail/WATERWORLD-MUSIC-FESTIVAL/0KUH8JICVYHZNS7W1WYNU6QXF7>
- <https://www.lanottedellataranta.it/it/>
- TARANTA: PIZZICA DI LIBERAZIONE TRA ROCK E TRADIZIONE - La Notte della Taranta - Sito Ufficiale
- Festival itinerante, - 22 tappe e 35 concerti in Puglia 'Notte della Taranta 2021' | Corriere di Puglia e Lucania (corrierepl.it)
- <https://www.leedsfestival.com/news/relive-the-best-leeds-festival-2021-moments>
- <https://www.festicket.com/it/festivals/leeds-festival/2021/>
- Festival di Reading e Leeds - Wikipedia
- TheLeedsFestival - YouTube
- The Weeknd 2021 Super Bowl Guests: Vote | Billboard
- https://www.oasport.it/2021/02/super-bowl-2021-ospiti-e-cantanti-the-weeknd-per-lhalftime-show-e-appare-miley-cyrus/?refresh_ce
- <https://www.nytimes.com/2021/02/02/sports/football/super-bowl-2021-covid-coronavirus.html>
- <https://www.vanityfair.it/music/concerti-eventi/2021/02/08/the-weeknd-halftime-show-super-bowl-ritrova-i-fasti-passati>
- <https://www.ilpost.it/2021/01/08/super-bowl-55/>
- <https://www.sporteconomy.it/superbowl-lv-crollo-del-prezzo-dei-biglietti-nella-finale-nfl-stadio-aperto-a-soli-25mila-spettatori/>
- Tobacco Dock Virtual
- Tobacco Dock Virtual Opening - Friday (House/Techno) - 2nd April 2021
- <https://www.facebook.com/tobaccodockvirtual/>
- Tobacco Dock Virtual is a new hybrid reality event concept from LWE (crackmagazine.net)
- Live From Tobacco Dock - Hybrid Events - Tobacco Dock (tobaccodocklondon.com)
- Celebrate St. Patrick's Day 2021 online with Jameson - ClickTheCity
- Jameson celebra il giorno di San Patrizio per tutto il mese (augustman.com)
- Jameson Irish Whiskey Celebrates St. Patrick's Day 2021 In Style | Complex
- Festeggia il giorno di San Patrizio 2021 online con Jameson - ClickTheCity
- SAINT PATRICK'S DAY BY JAMESON IRISH WHISKEY | Bartales
- One World: Together At Home (globalcitizen.org)
- https://www.repubblica.it/spettacoli/musica/2020/04/19/news/one_world_together_la_lunga_notte_della_musica_mondiale_per_dire_grazie_agli_eroi_del_coronavirus-254413910/

- <https://www.youtube.com/watch?v=nTd5Trp1pbg>
- <https://youtu.be/zwFKuggtXII>
- <https://www.wired.it/play/televisione/2020/04/17/one-world-together-home-dove-vederlo-coronavirus/>
- <https://www.optimagazine.com/2020/09/08/annalisa-incontra-i-fan-nel-nuda-release-party-come-partecipare-allevento/1918517>
- <https://www.lifestyleblog.it/blog/2020/09/annalisa-nuda-presentazione/>
- <https://www.thewaymagazine.it/leisure/settembre-e-donna-annalisa-alicia-keys-carla-bruni/>
- https://www.radioitalia.it/news/annalisa_e_l_album_nuda_il_release_party_online annulla_le_distanze-453906
- Si è chiusa alla grande la season 1 Martini Live Bar (esquire.com)
- GEMITAIZ – l'iconico rapper si esibirà insieme alla sua band al #MartiniLiveBar (musicaest.com)
- Torna il #MartiniLiveBar: ospite Gemitaiz - 361Magazine - 361magazine
- Gemitaiz, concerto in live streaming: #MartiniLiveBar (italy24news.com)
- Sulla Terrazza Martini a Milano torna il format #MartiniLiveBar.
- <https://www.primomaggi.net/>
- Concerto del Primo Maggio 2021, la scaletta: cantanti, ospiti e orario di inizio - la Repubblica
- Concerto del Primo maggio - RaiPlay
- Chi c'è al Concerto del primo maggio 2021 - Il Post
- Primo-Maggio.pdf (cisl.it)
- https://milano.repubblica.it/cronaca/2020/07/18/news/riparenza_trombettista_raffaele_kohler_video_virale_dal_balcone-262272319/
- <https://www.lettoquotidiano.it/raffaele-kohler-chi-e-trombettista-emozionato-gli-italiani/47761/>
- https://www.corriere.it/spettacoli/20_marzo_14/coronavirus-chi-trombettista-cha-commosso-tutti-suonando-o-mia-bela-madunina-finestra-ec85d4a2-660f-11ea-a287-bbde7409af03.shtml
- https://www.ilmessaggero.it/spettacoli/musica/coronavirus_fedez_instagram_show_concerto_balcone_chiara_ferragni_oggi_ultime_notizie-5113085.html
- Coronavirus, l'Italia sul balcone: canzoni contro la paura - la Repubblica
- L'Italia che suona e canta contro il coronavirus. Flashmob alle finestre con uno strumento in mano - Photogallery - Rai News
- #GrazieBalconi: Spotify premia le performance della quarantena - Zainet
- Grazie balconi- iniziativa Spotify
- Liam Gallagher, annunciato un concerto in streaming dal Tamigi (sky.it)
- <https://www.rollingstone.it/musica/news-musica/guarda-liam-gallagher-che-canta-sul-tamigi/539012/>
- Liam Gallagher che canta sul Tamigi – THE MUSICWAY MAGAZINE
- Liam Gallagher, rock e magia lungo il Tamigi - Radiofreccia

- √ In streaming sul Tamigi con Liam Gallagher - Rockol
- <https://www.milanodigitalweek.com/coc/>
- https://www.facebook.com/MilanoDigitalWeek/about/?ref=page_internal
- <https://www.rivistastudio.com/sit-2021/>
- <https://tomorrowlandaroundtheworld.press.tomorrowland.com/tomorrowland-around-the-world-2021>
- Tomorrowland – Around the World 2021 - Festicket
- Tomorrowland (festival) - Wikipedia
- Tomorrowland Around The World, il festival digitale a fine luglio – TeleDigitale
- Tomorrowland Winter 2021 Reveals First Artists: See the Phase 1 Lineup - EDM.com - The Latest Electronic Dance Music News, Reviews & Artists
- Tomorrowland
- https://www.italian.tech/2021/08/15/news/il_concerto_su_fortnite_di_ariana_grande_e_il_nuovo_standard_per_l_intrattenimento_digitale-313696667/
- <https://it.wikipedia.org/wiki/Multiverso>
- <https://www.telefonino.net/notizie/fortnite-ariana-grande-in-concerto-ecco-quando-e-come-partecipare/>
- <https://www.epicgames.com/fortnite/it/rift-tour>
- Astronomical, il concerto da record di Travis Scott su Fortnite • Zeeters
- Fortnite, oltre 27,7 milioni di utenti hanno partecipato all'evento Astronomical | Sky TG24
- Fortnite x Travis Scott: riviviamo lo spettacolare concerto Astronomical! (everyeye.it)
- Travis Scott, concerto su Fortnite - La Stampa
- Astronomical, il concerto di Travis Scott su Fortnite - Italianhype
- Fortnite: ecco alcune indicazioni utili per assistere all'evento Astronomical (tomshw.it)
- <https://newsroom.tiktok.com/en-us/the-weeknd-experience-an-innovative-tiktok-live-stream-draws-over-2-million-unique-viewers>
- The Weeknd Experience: Creating Tonight's Virtual Concert and How to Stream It (newsweek.com)
- The Weeknd - Blinding Lights (The Tik Tok Experience) ft. Major Lazer - YouTube
- The Weeknd Experience (nshelton.github.io)
- <https://www.gratefulweb.com/articles/overcoming-quarantine-blues-jorma-kaukonen>
- <https://www.youtube.com/user/FurPeaceRanch/videos>
- <https://www.youtube.com/watch?v=LnBlun8FSy8>
- Tame Impala celebrate 'Innerspeaker' with Wave House live stream | Reviews | DIY Magazine
- ICYMI: Watch Tame Impala's 'Innerspeaker' Livestream in its Entirety (jambands.com)
- Tame Impala Virtual Concert Tickets | Tame Impala | Moment House
- <https://www.rollingstone.com/music/music-news/adam-lambert-pride-live-stonewall-day-2021-1119159/>
- Adam Lambert to 'Curate' Pride Live's Stonewall Day 2021 | Billboard

- Adam Lambert Confirmed To Host Pride Live's Stonewall Day 2021 (udiscovermusic.com)
- Celebrate Stonewall Day With Adam Lambert's Feel Something Foundation (pride.com)
- Stonewall Day « PRIDE LIVE -
- <https://www.rollingstone.it/musica/news-musica/post-malone-guarda-lincredibile-concerto-tributo-ai-nirvana-con-travis-barker/514118/>
- Post Malone e il tributo a Kurt Cobain e ai Nirvana (VIDEO) - R3M
- POST MALONE:TRIBUTO AI NIRVANA - La scuola fa notizia
- Post Malone, un concerto tributo ai Nirvana in streaming (sky.it)
- Post Malone x Nirvana Tribute - Livestream - YouTube
- √ Post Malone annuncia un tributo ai Nirvana - Rockol
- POST MALONE: un concerto in streaming di tributo ai NIRVANA (metalitalia.com)
- Erykah Badu annuncia Apocalypse One, esperienza di livestream interattiva (dlso.it)
- Guarda l'intero concerto della quarantena di Erykah Badu (dlso.it)
- Erykah Badu charges \$1 for bedroom concert (pagesix.com)
- Erykah Badu Announces Livestream Quarantine Concert Series (okayplayer.com)
- History - Afro Latin Jazz Alliance
- <https://afrolatinjazz.org/virtual-birdland/>
- Virtual BirdlandThe Chico O'Farrill CentennialArturo O'Farrill + the Afro Latin Jazz OrchestraSunday, November 14, 2021 @ 8:30 pm ET | 5:30 pm PT - Afro Latin Jazz Alliance
- Arturo O'Farrill Afro Latin Jazz Orchestra: Virtual Birdland - Latin Jazz Network
- Arturo O'Farrill: Virtual Birdland album review @ All About Jazz
- Afro Latin Jazz Alliance - YouTube
- <http://croixrouge.bi/africa-together-live-concert-2/>
- #AfricaTogether: Red Cross and Red Crescent for Africa against COVID-19 (emergency-live.com)
- Africa Together - Live Concert - .co.za (joburg.co.za)
- Africa Together - Live Concert - Pretoria .co.za

