

## Cluster 1.2 “CULTURA E CREATIVITÀ”

### Idea Progettuale n. 1

- Elementi descrittivi dell'idea progettuale

1. Titolo e durata (Titolo dell'idea progettuale ed eventuale acronimo. Soggetto/i capofila e soggetto/i partner. Durata espressa in mesi).

Titolo:

***Ecosistema digitale per la cultura. Nuove modalità di fruizione del patrimonio culturale e interazione con l'utenza.***

Capofila:

Fondazione Cineteca di Bologna

Partner:

Comune di Bologna:

Loris Lepri, Area Cultura e Rapporti con l'Università, tel. +39 051 2194680,  
loris.lepri@comune.bologna.it

E.R.T. Fondazione - Teatro Arena del Sole:

Marisa Villa, coordinatore Arena del Sole, tel. +39 051 2910911,  
m.villa@emiliaromagnateatro.com

Fondazione Teatro Comunale di Bologna:

Maurizio Foschini, direttore personale, organizzazione e commerciale, tel. +39 051 529019, m.boschini@comunalebologna.it

ART-ER:

Barbara Busi, Innovation Ecosystem Unit Manager | Cultural and Creative Industries Area Coordinator, tel. +39 051 6398099, barbara.busi@art-er.it

Enea:

Edi Valpreda, Direzione Committenza, Servizio Regioni ed Enti Locali ENEA, tel. +39 051 6098052, edi.valpreda@enea.it

Accademia di Belle Arti di Bologna:

Enrico Aceti, professore Architettura d'Interni, tel. +39 051 4226411, enrico.aceti@ababo.it

Università di Bologna:

Andrea Boeri, Direttore del Dipartimento di Architettura,

Tel.: +39 0547 338349

e-mail: andrea.boeri@unibo.it | sito web: <https://www.unibo.it/sitoweb/andrea.boeri>

Durata: 24 mesi

2. Responsabile dell'idea progettuale (Nome, cognome, qualifica, tel. e indirizzo e-mail).

Davide Pietrantoni, vice direttore Fondazione Cineteca di Bologna

Tel.: +39 051 2194818

[davide.pietrantoni@cineteca.bologna.it](mailto:davide.pietrantoni@cineteca.bologna.it)

3. Sintesi del progetto (*abstract*).

In questi ultimi anni è stato speso un enorme impegno da parte dell'intero ecosistema delle istituzioni culturali per la digitalizzazione del patrimonio culturale. Sono stati avviati programmi di digitalizzazione delle collezioni che, da pionieristici, si sono via via definiti attraverso standard sempre più consolidati. Con modalità e tempi diversi opere d'arte, audiovisive, fotografiche, musicali e altro ancora sono state progressivamente digitalizzate. Oggi il sistema dispone di una massa di materiale digitale di enormi dimensioni.

In secondo luogo, sul fronte dello spettacolo dal vivo, si sono sperimentate forme sempre più efficaci di fruizione digitale – in simultanea o in differita – di spettacoli. Oggi si dispone di strumenti sempre più sofisticati per la registrazione dello spettacolo, per la sua traduzione in materiale audiovisivo, per la sua distribuzione e riproduzione in luoghi e tempi diversi rispetto a quelli della produzione originaria.

Il territorio di Bologna e della Città Metropolitana rappresenta certamente terreno fertile per mettere a punto nuovi strumenti di accessibilità che avvicinino sempre più il fruitore – già in essere o potenziale - ai contenuti proposti dalle istituzioni culturali trasformandolo a sua volta in potenziale generatore di nuovi contenuti. Il progetto si propone, in coerenza con le traiettorie tecnologiche di sviluppo identificate nella strategia regionale di specializzazione intelligente, di identificare modelli e soluzioni di fruizione innovativi del patrimonio culturale e, sulla base anche di uno studio delle best practice internazionali, proporre soluzioni volte ad ampliare la diffusione e la fruizione da parte dell'utente finale, favorendo in questo modo anche l'identificazione di spazi per la nascita di una imprenditorialità innovativa in grado di offrire servizi e prodotti nel nuovo mercato che si verrebbe a creare.

Le soluzioni identificate potrebbero infine aiutare gli stessi territori ad investire sul proprio patrimonio di BBCC in un'ottica di inclusione sociale, sostenibilità e attrattività.

4. Finalità e risultati attesi.

La ricerca tecnologica ha in questi anni accompagnato e incentivato la transizione al digitale, risolvendo in buona parte il tema più prettamente tecnico a monte, ovvero come si trasforma il bene fisico in un dato digitale stabile e "lavorabile". Più indietro sembra invece l'applicazione di modelli efficaci a valle, ovvero come si rende il bene digitale fruibile per l'utente finale.

**[urban@bo](http://www.urbanbo.urbanit.it)**

**Piattaforma di condivisione della conoscenza sulle politiche urbane**  
**[www.urbanbo.urbanit.it](http://www.urbanbo.urbanit.it)**

Se da un lato la prorompente innovazione imposta dai giganti del web ha individuato protocolli di ricerca e accesso iper veloci, intelligenti e immediati (Google Image), perdendo però in profondità e contenuto, dall'altro i sistemi adottati fino ad ora dalle istituzioni culturali hanno messo in primo piano la “scientificità” a scapito dell'usabilità finale. Occorrerebbe ora individuare una terza via. Il progetto proposto dovrebbe muovere un deciso passo in avanti su quest'ultimo versante, individuando soluzioni che la rete delle istituzioni culturali potrebbero adottare per allargare il perimetro dei propri pubblici attraverso piattaforme e modelli di fruizione digitali dove il dato culturale che sta alla base emerge in un'ottica non solo quantitativa ma anche qualitativa.

## • Obiettivi ed attività previste

### 1. Obiettivi finali.

- Definizione di modelli e soluzioni di fruizione innovativi del patrimonio culturale da sottoporre all'ecosistema della cultura, affinché vengano sviluppati e applicati;
- Definizione di modelli e soluzioni di fruizione digitale dello spettacolo dal vivo da sottoporre all'ecosistema della cultura, affinché vengano sviluppati e applicati;
- Identificazione di prodotti e servizi innovativi collegati ai modelli individuati sui quali favorire la nascita di una imprenditorialità innovativa dedicata;
- Identificazione di modelli di adozione di tali soluzioni da parte dei territori in un'ottica di attrattività e sostenibilità.

### 2. Prodotti finali e diffusione dei risultati.

- Realizzazione di un applicativo e dei relativi servizi correlati da adottare in fase sperimentale con lo scopo di aumentare/semplificare l'accessibilità alle collezioni digitali da parte dei fruitori finali e permetterne un coinvolgimento diretto nella produzione di nuovi contenuti(questo “prodotto finale” si può ipotizzare per un eventuale seconda fase del progetto);
- Organizzazione di un seminario di diffusione dei risultati della ricerca, eventualmente con il confronto con altre realtà internazionali.

**urban@bo**

Piattaforma di condivisione della conoscenza sulle politiche urbane  
[www.urbanbo.urbanit.it](http://www.urbanbo.urbanit.it)

3. Eventuali obiettivi e prodotti intermedi.

- Mappatura delle collezioni digitali delle istituzioni culturali del territorio della Città Metropolitana, analizzate per natura, tipologia, quantità, standard di catalogazione e digitalizzazione;
- Studio delle best practice nazionali e internazionali in tema di fruizione e accessibilità digitale al patrimonio culturale;
- Mappatura delle forme di diffusione e fruizione digitale dello spettacolo dal vivo attualmente presenti sul territorio e dei servizi a questi collegati.

4. Modello organizzativo e ruolo dei soggetti coinvolti.

Costituzione di un comitato di progetto con 1 persona incaricata da ogni partner, e delega a Unibo per pratiche amministrative e conferimento delle borse studio.

5. Azioni proposte.

- a) mappatura delle collezioni digitali del territorio, analizzate per natura, tipologia, quantità, standard di catalogazione e digitalizzazione;
- b) mappatura delle forme di diffusione e fruizione digitale dello spettacolo dal vivo;
- c) studio delle best practice nazionali e internazionali;
- d) definizione di modelli applicabili all'ecosistema territoriale e dei servizi a questi potenzialmente collegabili;
- e) implementazione di un applicativo test sviluppato da un partner tecnologico\*

\*da valutare se far rientrare in questo progetto o in una sua eventuale FASE 2.

6. Tempi e fasi di realizzazione.

Si ipotizza una prima fase che possa concludere entro i primi 12 mesi le azioni dalla a) alla d).

L'azione e) che richiede il coinvolgimento attivo dei partner tecnologici potrebbe essere sviluppata nel corso dei successivi 12 mesi.

7. Costi previsti e risorse umane impiegate.

- attivazione di n.1/2 borse di ricerca (con riferimento ad assegni di ricerca annuali del costo di circa euro 25.000 all'anno) per la FASE 1 [azioni a), b), c) e d)];
- risorse economiche per la FASE 2 [azione e)] da quantificare con il sostegno dei partner tecnologici.

**urban@bo**

Piattaforma di condivisione della conoscenza sulle politiche urbane  
[www.urbanbo.urbanit.it](http://www.urbanbo.urbanit.it)