



Contributo alla discussione
Piattaforma italiana
Cultural Heritage

Applicazioni di Ingegneria ed Informatica s.r.l.

Ing. Vito Santacesaria, PMP

L'azienda

Il background

- le tecnologie ICT
applicazioni mission critical in ambito industriale e specificatamente nel segnalamento ferroviario
- l'innovazione dei processi produttivi
con esperienze storiche nei contesti manifatturieri e negli ultimi anni nell'area dei Beni Culturali

L'approccio

- il Project Management
per garantire un approccio strutturato ed efficace ai progetti di innovazione
- le sfide e la sperimentazione
alla base dei progetti di innovazione
- le reti
*aderisce al Distretto produttivo dell'informatica pugliese
aderisce al costituendo Distretto produttivo Puglia Creativa.*



La AI2 S.r.l. ha promosso l'iniziativa "Creatività Digitale": una Casa di produzione indipendente di film di animazione in computer grafica orientati a integrare la componente ludica e di intrattenimento con la componente educativo/formativa.

Core research activities aziendali

- **Business model per la Digital Content Industry**
*Aderisce al consorzio **dContentWare** promosso nell'ambito del progetto di ricerca industriale e sviluppo precompetitivo "dContentWare - Digital Content Semantic Management per la digitalizzazione di giacimenti culturali", dove presidia le tematiche della erogazione multicanale e del DRM (vedi osservazioni CNEL)*
- **Tecniche di produzione di contenuti digitali per la fruizione autostereoscopica**
*Nella continua ricerca e sperimentazione di nuove forme di comunicazione digitale, ha puntato a superare la frontiera del 3D "tradizionale" realizzando nuovi contenuti 3D NoGlasses in grado di arricchire la fruizione di nuove percezioni ed emozioni attraverso il piacere e la sorpresa del 3D autostereoscopico, oltre a sperimentare nuove tecniche e sistemi di erogazione (display olografici, monitor autostereoscopici, tavoli/pareti multitouch, stampe lenticolari).
È molto interessante il rapporto costo di produzione/efficacia delle fruizione dei contenuti prodotti*

Osservazioni

I nodi critici che ostacolano uno sviluppo più ampio dell'industria dei contenuti digitali possono essere così riassunti:

- a) Limitatezza del mercato dovuta al dato linguistico
- b) Circolazione bloccata dei contenuti.
- c) Difficile valorizzazione del diritto d'autore.
- d) Sottocapitalizzazione dell'industria.
- e) Difficile accesso degli utenti ai contenuti digitali.
- f) Mancanza di standard e di interoperabilità.
- g) Scarsa trasparenza delle offerte commerciali

CONSIGLIO NAZIONALE DELL'ECONOMIA E DEL LAVORO

L'industria dei contenuti digitali. Gli ostacoli e le condizioni di sviluppo

Osservazioni e proposte - 6 febbraio 2009

Proposte

Sulla base delle difficoltà sopra individuate, si possono avanzare le seguenti proposte per lo sviluppo dell'industria dei contenuti digitali:

- A) Attuare un'efficace regolamentazione di tipo antitrust
- B) Stimolare, attraverso la normativa primaria e secondaria, l'adozione di standard e di sistemi interoperabili
- C) Elaborare e adottare un nuovo paradigma per la valorizzazione della proprietà intellettuale
- D) Sostenere l'industria creativa italiana.
- E) Estendere le possibilità di accesso ai contenuti digitali da parte degli utenti.

[http://www.portalecnel.it/PORTALE/documenti.nsf/0/C12575C30044C0B5C125755F0051B303/\\$FILE/Industria%20dei%20contenuti%20digitali.pdf](http://www.portalecnel.it/PORTALE/documenti.nsf/0/C12575C30044C0B5C125755F0051B303/$FILE/Industria%20dei%20contenuti%20digitali.pdf)

DA IMMAGINE A REALTÀ. PUGLIA 2015 C'È UN SUD CHE CAMBIA

Forum economia dell'innovazione e della creatività

Trani, sabato 6 novembre 2010 - *Contributo alla discussione: Vito Santacesaria*

Futuri obiettivi di ricerca

- Le tecnologie di accesso per una fruizione densa e multisensoriale dei Beni culturali

*Rientrano in questa categoria le tecnologie aptiche, l'olografia, l'autostereoscopia, le tecnologie touch, la stampa braille per la fruizione dei non vedenti, ecc.. Alle tecnologie di accesso sono collegati **nuovi linguaggi** di comunicazione e processi produttivi specifici in grado di garantire modalità di fruizione innovative e qualità e rigore scientifico dei contenuti.*

- La nuova catena del valore culturale e modelli di sviluppo basati su cultura, creatività ed innovazione

*Sulla base delle indicazioni del LIBRO VERDE: **le industrie culturali e creative, un potenziale da sfruttare** - Commissione Europea - Bruxelles, 27.4.2010*

http://ec.europa.eu/culture/our-policy-development/doc/GreenPaper_creative_industries_it.pdf

- La partecipazione al DiTeBC

DISTRETTO TECNOLOGICO** delle tecnologie **PER I BENI CULTURALI DELLA PUGLIA



LIBRO VERDE

le industrie culturali e creative, un potenziale da sfruttare

Commissione Europea - Bruxelles, 27.4.2010

“Negli ultimi decenni recenti il ritmo di cambiamento del mondo è andato accelerandosi.

Il rapido emergere di nuove tecnologie e la crescente globalizzazione hanno significato per l'Europa e altre parti del mondo una svolta profonda, caratterizzata dall'abbandono di forme tradizionali di produzione industriale e dalla preminenza assunta dal settore dei servizi e dall'innovazione.

Le fabbriche sono progressivamente sostituite da comunità creative, la cui materia prima è la capacità di immaginare, creare e innovare.

In questa nuova economia digitale, il valore immateriale determina sempre più il valore materiale, perché i consumatori cercano "esperienze" nuove e arricchenti. La capacità di creare esperienze e reti sociali è ora un fattore di competitività.

Se l'Europa vuole restare competitiva in questo ambiente globale in evoluzione, deve creare le condizioni propizie al fiorire della creatività e dell'innovazione in una nuova cultura imprenditoriale.

Le industrie culturali e creative dispongono di un potenziale in gran parte inutilizzato di creazione di crescita e di occupazione. Per uscire da questa situazione, l'Europa deve individuare nuove fonti di crescita intelligente, sostenibile e inclusiva, e investire in esse per assicurarsi un futuro....”

DA IMMAGINE A REALTÀ. PUGLIA 2015 C'È UN SUD CHE CAMBIA

Forum economia dell'innovazione e della creatività

Trani, sabato 6 novembre 2010 - *Contributo alla discussione: Vito Santacesaria*

LIBRO VERDE

le industrie culturali e creative, un potenziale da sfruttare

Le industrie culturali e creative dell'Europa possono contribuire a ... mettere in atto la strategia "Europa 2020" e alcune delle sue "iniziative faro", come "L'Unione per l'innovazione", "Un'agenda europea del digitale", la lotta contro il cambiamento climatico, "Un'agenda per nuove competenze e nuovi posti di lavoro" o "Una politica industriale per l'era della globalizzazione"

Come di recente hanno messo in luce vari studi, il settore delle industrie culturali e creative si compone di imprese altamente innovative con un grande potenziale economico ed è uno dei settori più dinamici d'Europa, che contribuisce per il 2,6% al PIL dell'Unione europea, ha un elevato tasso di crescita e offre impieghi di qualità a circa cinque milioni di persone nei 27 paesi membri dell'UE.

Inoltre, i contenuti culturali hanno un ruolo cruciale nello sviluppo della società dell'informazione, alimentando investimenti nelle infrastrutture e nei servizi a banda larga, nelle tecnologie digitali, nell'elettronica di consumo e nelle telecomunicazioni.

Al di là del loro contributo diretto al PIL, le industrie culturali e creative sono anche importanti forze motrici dell'innovazione economica e sociale in numerosi altri settori.

DA IMMAGINE A REALTÀ. PUGLIA 2015 C'È UN SUD CHE CAMBIA

Forum economia dell'innovazione e della creatività

Trani, sabato 6 novembre 2010 - *Contributo alla discussione: Vito Santacesaria*

LIBRO VERDE

le industrie culturali e creative, un potenziale da sfruttare

DIVERSITÀ CULTURALE, DIGITALIZZAZIONE E MONDIALIZZAZIONE: I PRINCIPALI MOTORI DELLO SVILUPPO FUTURO DELLE INDUSTRIE CULTURALI E CREATIVE

Le industrie culturali e creative sono confrontate a una situazione in rapida evoluzione, caratterizzata in particolare dalla rapidità dello sviluppo e della diffusione su scala mondiale delle tecnologie digitali dell'informazione e della comunicazione. Questo fattore ha in tutti i settori enormi ripercussioni su tutta la catena del valore, dalla creazione alla produzione, alla distribuzione e al consumo dei beni e dei servizi culturali.

La tecnologia e la disponibilità di **un'infrastruttura a banda larga** nelle zone urbane e rurali aprono ai creatori nuove possibilità per produrre le loro opere e distribuirle presso un pubblico più ampio a un costo inferiore, indipendentemente dai vincoli fisici e geografici. Un pieno sfruttamento delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione da parte dei fornitori di contenuti culturali e un riesame degli schemi tradizionali di produzione e di distribuzione **potrebbero allargare il pubblico e i mercati dei creatori** e diversificare l'offerta culturale per i cittadini.

DA IMMAGINE A REALTÀ. PUGLIA 2015 C'È UN SUD CHE CAMBIA

Forum economia dell'innovazione e della creatività

Trani, sabato 6 novembre 2010 - *Contributo alla discussione: Vito Santacesaria*

LIBRO VERDE

le industrie culturali e creative, un potenziale da sfruttare

DOTARSI DEGLI STRUMENTI ADATTI

Per poter sfruttare pienamente il loro duplice potenziale culturale ed economico, traendo il massimo beneficio dalle forze motrici menzionate, le industrie culturali e creative devono accrescere la loro capacità di sperimentare e innovare, avvalersi di una combinazione appropriata di competenze e poter accedere a finanziamenti.

- 1. Nuovi spazi per la sperimentazione, l'innovazione e l'imprenditorialità nel settore della cultura e della creazione**
- 2. Rispondere meglio ai fabbisogni di competenze delle industrie culturali e creative**
- 3. L'accesso al finanziamento**

LIBRO VERDE

le industrie culturali e creative, un potenziale da sfruttare

LO SVILUPPO LOCALE E REGIONALE, RAMPA DI LANCIO PER IL SUCCESSO MONDIALE

1. La dimensione locale e regionale
2. Mobilità e circolazione delle opere culturali e creative
3. Scambi culturali e commercio internazionale

VERSO UN'ECONOMIA CREATIVA: GLI EFFETTI INDOTTI DALLE INDUSTRIE CULTURALI E CREATIVE

Rapporti pubblicati in vari paesi europei indicano che le industrie culturali e creative svolgono nei sistemi di innovazione nazionali e regionali un ruolo più importante di quello è stato finora riconosciuto dagli attori politici ...

DA IMMAGINE A REALTÀ. PUGLIA 2015 C'È UN SUD CHE CAMBIA

Forum economia dell'innovazione e della creatività

Trani, sabato 6 novembre 2010 - *Contributo alla discussione: Vito Santacesaria*

Amsterdam Declaration on creative industries

Alcuni dei principi ispiratori il libro verde derivano da **Amsterdam Declaration on creative industries - 05/02/2010**.

In estrema sintesi, partendo dalla condivisione delle opportunità dell'industria creativa, del suo "enorme" potenziale per contribuire alla trasformazione sociale ed economica dell'Europa, come anche di alcune criticità, richiama l'attenzione delle regioni, stati membri e commissione europea su alcune politiche fondamentali relative a:

- innovation,
- governance,
- clustering
- access to finance.

To be successful, creative companies depend on a high density of creative talents and supportive eco-systems that enable exchange of knowledge and open innovation.

Il parere del CESE

Gli stimoli posti in essere dal **LIBRO VERDE** hanno indotto il **Comitato economico e sociale europeo** (CESE) a formulare un parere di merito.

<http://www.eesc.europa.eu>

Il CESE è un organo consultivo dell'Unione europea. Istituito nel 1957, esso fornisce consulenza qualificata alle maggiori istituzioni dell'UE (Commissione, Consiglio e Parlamento europeo) attraverso l'elaborazione di pareri sulle proposte di leggi europee, e si esprime inoltre con pareri elaborati di propria iniziativa su altre problematiche che a suo giudizio meritano una riflessione. Uno dei compiti principali del CESE è fungere da ponte tra le istituzioni dell'UE e la cosiddetta "società civile organizzata": a tal fine contribuisce a rafforzare il ruolo delle organizzazioni della società civile stabilendo un dialogo strutturato con tali organizzazioni negli Stati membri dell'UE e in altri paesi del mondo.

Nell'ambito del CESE opera la **Commissione consultiva per le trasformazioni industriali** (CCMI) che ha elaborato uno specifico parere sui temi sollecitati dal Libro Verde.

PARERE della commissione consultiva per le trasformazioni industriali (CCMI) in merito al **Libro verde - Le industrie culturali e creative, un potenziale da sfruttare**

http://quickfindweb.eesc.europa.eu/2.0_QFWEB/%28S%282mmd0i451xea1o45esps4a45%29%29/viewroot.aspx?doc=ces\ccmi\ccmi074\ces503-2010_fin_as.doc&lang=IT&terms=Cultural+and+Creative+Industries

DA IMMAGINE A REALTÀ. PUGLIA 2015 C'È UN SUD CHE CAMBIA

Forum economia dell'innovazione e della creatività

Trani, sabato 6 novembre 2010 - *Contributo alla discussione: Vito Santacesaria*

Raccomandazioni del CESE

Invita la Commissione a proseguire gli sforzi per una migliore definizione del settore e una sua più adeguata rappresentazione statistica. Non esiste, infatti, una definizione univoca e condivisa di "industria culturale e creativa",

Raccomanda alla Commissione di moltiplicare gli sforzi per l'implementazione di uno "spazio europeo della creatività", favorendo un quadro regolatorio europeo fondato su un equo accesso al mercato, la libera concorrenza, la lotta all'abuso di posizione dominante, il sostegno alle PMI e all'artigianato, la promozione della diversità culturale, **la tutela dei diritti di proprietà intellettuale e la lotta alla pirateria**, con particolare attenzione alle potenzialità digitali del settore.

Auspica l'adozione di una fiscalità agevolata e di nuovi modelli e strumenti per favorire il finanziamento della progettazione di settore, nonché la costituzione di *Partnership Privato Pubbliche Partecipate dai cittadini* (PPPP); in altri termini si tratta, in tale ambito, di affiancare ai tradizionali modelli di PPP forme di partecipazione diretta dei cittadini.

Sottolinea il contributo delle ICC agli obiettivi strategici della "coesione europea" e raccomanda che gli enti locali (comuni, regioni, ecc.), in collaborazione con gli altri enti territoriali (università, banche, associazioni, fornitori di contenuti pubblici e/o privati, ecc.) favoriscano la promozione delle ICC e la loro integrazione nello sviluppo regionale.

Rileva la necessità di misure adeguate per contrastare la vulnerabilità delle imprese del settore, in particolare delle PMI e, nel contempo, l'esigenza di favorire una "massa critica" di investimenti nel settore, sfruttando le c.d. "economie di agglomerazione", al fine di contrastare la penetrazione sul mercato europeo di prodotti culturali che inducano modelli di comportamento estranei alla cultura europea o che possano tradursi in una vera e propria colonizzazione culturale.

DA IMMAGINE A REALTÀ. PUGLIA 2015 C'È UN SUD CHE CAMBIA

Forum economia dell'innovazione e della creatività

Trani, sabato 6 novembre 2010 - *Contributo alla discussione: Vito Santacesaria*

Raccomandazioni del CESE

Pone l'accento sul ruolo delle ICT (ad es. delle iniziative dell'UE relative a *Internet nel futuro*) nell'offrire nuove opportunità (banda larga o servizi di supporto alla creatività, in particolare nelle aree svantaggiate o a basso reddito), sia in termini di realizzazione dei prodotti e servizi creativi, sia nell'ambito della loro distribuzione e fruizione da parte degli utenti finali.

Sottolinea la necessità di promuovere una maggiore conoscenza dell'industria creativa nei percorsi dell'istruzione di base e della formazione professionale come già segnalato, in sede europea, dalla Carta internazionale dell'artigianato artistico.

Afferma l'esigenza di studiare gli strumenti più appropriati per favorire l'accesso al credito delle imprese creative o delle figure professionali del settore, favorendo, da un lato, una maggiore attenzione agli aspetti di sostenibilità economica e finanziaria dei progetti/opere da parte delle imprese e, dall'altro, lo sviluppo delle capacità degli istituti di credito nel valutare le potenzialità economiche e finanziarie dei progetti culturali e creativi.

Ribadisce, infine, la necessità di favorire, all'interno delle istituzioni dell'UE, una maggiore riflessione sul tema degli impatti sociali dello sviluppo dei *cluster* della creatività e sul tema del miglioramento delle condizioni di lavoro di chi opera nel settore.

Proposte del CESE

Avviare un "dialogo strutturato" con tutte le parti interessate e, in collaborazione fra tutte le istituzioni comunitarie interessate, una campagna di **iniziative di riflessione e sensibilizzazione sul ruolo delle ICC** sul "territorio europeo", con particolare attenzione alle aree svantaggiate e ai territori interessati dalla politica di coesione. ...

Creare, a partire da **progetti pilota** avviati in alcuni territori dell'Unione, luoghi fisici di incontro e sperimentazione di natura informale (sul modello di *science shop*, *future centre*, *multimedia park*, ecc.) capaci di promuovere la partecipazione diretta di gruppi target composti di cittadini/utenti/associazioni e della società civile organizzata. L'obiettivo è **favorire la partecipazione dell'intero territorio** dell'UE allo sviluppo del potenziale dell'industria creativa, non solo in grandi centri urbani sovente considerati gli unici promotori di processi di sviluppo creativo. In quest'ambito, le comunità locali e regionali, le associazioni delle PMI e dell'artigianato possono svolgere un ruolo fondamentale per favorire l'integrazione delle ICC nello sviluppo regionale (applicando il principio del *Think small first* previsto nello *Small Business Act* europeo).

Proposte del CESE

Favorire il "mercato interno" della creatività, promuovendo:

- la circolazione;
- l'esercizio effettivo del diritto di stabilimento;
- il mutuo riconoscimento delle professionalità e delle competenze certificabili;
- lo sviluppo di un reale sistema agevolativo di settore (una fiscalità armonizzata per la tutela del patrimonio creativo, accordi contro la doppia tassazione, ecc.);
- lo scambio delle migliori pratiche e lo sviluppo di coproduzioni e partnership transnazionali oltre a quelle pubbliche-private (ad es. convenzioni multiple tra fruitori e *content provider*), anche con l'ausilio di nuovi modelli partecipativi PPPP, a livello regionale e locale.

Intensificare il dialogo degli istituti di livello universitario con le PMI e le imprese artigiane con le rispettive associazioni rappresentative; il miglioramento delle competenze informatiche e tecnologiche degli studenti e l'avvio di iniziative per la creazione di nuove imprese di settore, anche attraverso forme di *peer-coaching*.

Sostenere il finanziamento della creatività attraverso, da un lato, l'elaborazione a livello europeo di "linee guida" di *business plan* per i progetti/servizi/opere creative e culturali, nonché specifici indicatori di performance capaci di agevolare la valutazione tecnico-economica degli investimenti nel settore; dall'altro, credito agevolato, fondi misti pubblico-privati di garanzia alle PMI e fondi rotativi, e nuove forme associate e di partnership tra i diversi *stakeholder* dei comparti interessati (ICT, editoria, filmografia, musica, ecc.).

DA IMMAGINE A REALTÀ. PUGLIA 2015 C'È UN SUD CHE CAMBIA

Forum economia dell'innovazione e della creatività

Trani, sabato 6 novembre 2010 - *Contributo alla discussione: Vito Santacesaria*

Grazie per l'attenzione

Ing. Vito Santacesaria, PMP
AI² S.r.l.
Via G. Devitofrancesco 2N/5
70124 Bari - Italy
santacesaria@ai2.it
tel. +39 080 5562956
fax +39 080 5474553
mobile +39 392 0618665



L'ARCHITRAVE DELLA CATTEDRALE VECCHIA DI MONOPOLI (XII sec.)

Per visitare la Cripta Romanica, il Museo e gli Scavi Archeologici della Cattedrale di Monopoli - Bari



Per maggiori informazioni: <http://www.cattedralemonopoli.net>

Una riproduzione video autostereoscopica dell'architrave è stata presentata nel corso del Festival dell'Innovazione. Bari 1-2-3 dicembre 2010