

PROPOSTE PER L'ATTUAZIONE DEI PROGRAMMI

Denominazione RIR / Distretto _____ Euteknos_____

Soggetto giuridico rappresentante _____ Coop.Services_____

(nota: Compilare una scheda per progetto)

PROGETTO DI RICERCA, SVILUPPO E INNOVAZIONE

ID. Progetto __ Denominazione __ Costituzione del Centro Studi NUOVA FORMA - PIANO della RICERCA__

Ambito di specializzazione di riferimento per il progetto	<input type="checkbox"/> Smart Agrifood <input type="checkbox"/> Sustainable living <input type="checkbox"/> Smart Manufacturing <input checked="" type="checkbox"/> Creative industries														
RIFERIMENTI	<table border="1"> <thead> <tr> <th>SETTORI TRADIZIONALI</th> <th>SETTORI TRASVERSALI</th> <th>TECNOLOGIE ABILITANTI</th> <th>DRIVER INNOVAZIONE</th> <th>TRAIETTORIE DI SVILUPPO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>MANIFATTURIERO ARTISTICO</td> <td>CULTURA E BELLE ARTI MECCANICA MECCATRONICA ICT (SMART MANUFACTURING)</td> <td> <input type="checkbox"/> micro/nano elettronica <input checked="" type="checkbox"/> materiali avanzati <input type="checkbox"/> biotecnologie industriali <input type="checkbox"/> fotonica <input type="checkbox"/> nanotecnologie <input checked="" type="checkbox"/> sistemi avanzati di produzione </td> <td> <input checked="" type="checkbox"/> Sostenibilità ambientale <input type="checkbox"/> Efficiente energetica <input type="checkbox"/> Active ageing <input checked="" type="checkbox"/> Design <input checked="" type="checkbox"/> Creatività </td> <td> MODELLI DI BUSINESS E SERVIZI A MAGGIORE VALORE AGGIUNTO TECNOLOGIE PER IL DESIGN E LA PROTOTIPIZZAZIONE DEI PRODOTTI CREATIVI PER LA MODA E L'ARREDAMENTO </td> </tr> </tbody> </table>					SETTORI TRADIZIONALI	SETTORI TRASVERSALI	TECNOLOGIE ABILITANTI	DRIVER INNOVAZIONE	TRAIETTORIE DI SVILUPPO	MANIFATTURIERO ARTISTICO	CULTURA E BELLE ARTI MECCANICA MECCATRONICA ICT (SMART MANUFACTURING)	<input type="checkbox"/> micro/nano elettronica <input checked="" type="checkbox"/> materiali avanzati <input type="checkbox"/> biotecnologie industriali <input type="checkbox"/> fotonica <input type="checkbox"/> nanotecnologie <input checked="" type="checkbox"/> sistemi avanzati di produzione	<input checked="" type="checkbox"/> Sostenibilità ambientale <input type="checkbox"/> Efficiente energetica <input type="checkbox"/> Active ageing <input checked="" type="checkbox"/> Design <input checked="" type="checkbox"/> Creatività	MODELLI DI BUSINESS E SERVIZI A MAGGIORE VALORE AGGIUNTO TECNOLOGIE PER IL DESIGN E LA PROTOTIPIZZAZIONE DEI PRODOTTI CREATIVI PER LA MODA E L'ARREDAMENTO
SETTORI TRADIZIONALI	SETTORI TRASVERSALI	TECNOLOGIE ABILITANTI	DRIVER INNOVAZIONE	TRAIETTORIE DI SVILUPPO											
MANIFATTURIERO ARTISTICO	CULTURA E BELLE ARTI MECCANICA MECCATRONICA ICT (SMART MANUFACTURING)	<input type="checkbox"/> micro/nano elettronica <input checked="" type="checkbox"/> materiali avanzati <input type="checkbox"/> biotecnologie industriali <input type="checkbox"/> fotonica <input type="checkbox"/> nanotecnologie <input checked="" type="checkbox"/> sistemi avanzati di produzione	<input checked="" type="checkbox"/> Sostenibilità ambientale <input type="checkbox"/> Efficiente energetica <input type="checkbox"/> Active ageing <input checked="" type="checkbox"/> Design <input checked="" type="checkbox"/> Creatività	MODELLI DI BUSINESS E SERVIZI A MAGGIORE VALORE AGGIUNTO TECNOLOGIE PER IL DESIGN E LA PROTOTIPIZZAZIONE DEI PRODOTTI CREATIVI PER LA MODA E L'ARREDAMENTO											
ALLA RIS 3	<p>Istruzioni per la compilazione della tabella: SETTORI TRADIZIONALI: indicare il settore di origine di riferimento per gli attori coinvolti nel progetto SETTORI TRASVERSALI: indicare uno o più settori di possibile trasferimento, ricaduta, dei risultati e della conoscenza prodotta in settore diverso rispetto a quello di origine TECNOLOGIE ABILITANTI / DRIVER INNOVAZIONE: selezionare una o più utilizzate in relazione al progetto proposto TRAIETTORIE DI SVILUPPO Riportare la (macro) traiettoria di sviluppo di cui al documento RIS3</p>														
Descrizione del progetto in termini di coerenza con la RIS3	<p>Declinare come il progetto persegue la traiettoria di sviluppo prescelta, declinandola nell'eventualità in una traiettoria di sviluppo più specifica. Inoltre, descrivere la coerenza con l'ambito di specializzazione prescelto, in che modo vengono intercettati i driver d'innovazione e quali tecnologie abilitanti vengono applicate e la loro qualità di applicazione.</p> <p>Nell'ambito della smart specialization denominata "Creative Industries", il progetto in questione intercetta due traiettorie tecnologiche specificatamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • MODELLI DI BUSINESS E SERVIZI A MAGGIORE VALORE AGGIUNTO • TECNOLOGIE PER IL DESIGN E LA PROTOTIPIZZAZIONE DEI PRODOTTI CREATIVI PER LA MODA E L'ARREDAMENTO 														

	<p>In relazione al Piano Operativo di Euteknos (rev.0 del 31/05/2017), il progetto si inserisce nelle seguenti due linee di intervento:</p> <p><u>LI 1.1: Decorazione e disegno industriale</u></p> <p>Recuperare il valore del “disegno”, cioè della capacità di proporre “decori” ed “ornati” canonici, di cui le imprese artistiche italiane erano tradizionalmente depositari, congrui con l’uso contemporaneo del loro prodotto e “opportuni” rispetto all’idea di decoro espressa dai mercati emergenti: è noto ormai che i clienti esteri richiedono all’Italia i segni del suo passato, reinterpretati alla luce delle nuove funzionalità. La rete intende quindi ricostituire questo capitale di competenza e trasformarlo in un asset territoriale, riconfigurando modelli di business a maggiore valore aggiunto. Accanto al valore economico generato s’intende creare un’identità per il prodotto, certamente in una chiave internazionale.</p> <p><u>LI 2.1: Prototipazione rapida e additive manufacturing</u></p> <p>Il settore del decoro artistico, in particolare, oltre a qualsiasi attività produttiva può trovare motivo di innovazione di processo e di prodotto dall’utilizzo della tecnologia. Lo stato di avanzamento delle tecnologie utilizzate, sia software che hardware, consente processi di progettazione più rapidi, economici ed efficienti, offrendo l’opportunità di sperimentare a basso costo diverse soluzioni di materiali.</p> <p>Designer e produttori possono quindi utilizzare prototipi a basso costo per comunicare al meglio gli aspetti estetici e funzionali del manufatto, che possiedono le stesse caratteristiche dei prodotti finali e, possono agevolmente essere sottoposti a test funzionali per identificare potenziali difetti di progettazione.</p> <p>L’obiettivo finale è quello di introdurre progressivamente tecnologie e metodologie innovative per il Design e la produzione personalizzata di nuovi prodotti con la Stampa 3D, specificatamente per l’industria artistica.</p>
<p>Macro categoria d’intervento</p>	<p>X Ricerca industriale</p> <p>X Sviluppo sperimentale di prodotto</p> <p>X Innovazione di processo o organizzativa</p>
<p>Motivazioni e presupposti all’attuazione del progetto con identificazione della problematica o opportunità da sviluppare</p>	<p>I settori di appartenenza della manifattura artistica sono in continua evoluzione perché le attività economiche anche tradizionali “creative driven” sono in continua crescita, prime tra tutte quelle strettamente collegate al made in Italy. Come in un sistema vascolare questi settori si alimentano a vicenda e contano in Veneto circa 15.000 imprese, di cui il 53,7% afferenti al mobile/arredo, il 22,2% alle lavorazioni dei metalli preziosi in primis l’oro, il 7,5% al vetro, il 6,8% al restauro, il 5,6 alle lavorazioni lapidee, il 4,0% alla ceramica, lo 0,2% al ferro battuto. Il 44% sono imprese artigiane, non ci sono grandi attori, ma piccole realtà diffuse, che hanno un impatto socio-economica straordinario.</p> <p>Un target secondario di destinatari è rappresentato dalle riproduzioni di opere classiche sia per rispondere a personali esigenze culturali che di decoro degli ambienti di vita.</p> <p>I principali distretti della manifattura artistica vedono assottigliarsi progressivamente lo storico vantaggio competitivo per essersi allineati alle estemporanee creazioni di designer che ogni tanto azzeccano un’idea che, tuttavia, non offre la necessaria continuità. In particolare, costoro trascurano la tradizione canonica per creazioni piuttosto arbitrarie, che fanno terra bruciata. Il Designer famoso che ha avuto una pensata di successo, trattandosi di puro arbitrio, non fornisce nessuna garanzia di replicare tale successo con la pensata successiva, e non è detto che l’omologo cinese non riesca, in questo intento, meglio lui.</p> <p>Questo paradigma deve essere rivisto.</p> <p>Per i produttori italiani delle varie filiere artistiche rappresentate in Euteknos, la difesa della competitività non può passare che per il recupero della capacità di proporre “decori” ed “ornati” canonici, di cui erano stati tradizionalmente depositari, congrui con l’uso contemporaneo del loro prodotto e “opportuni” rispetto all’idea di decoro espressa dai mercati emergenti. Arredo, ebanisteria, vetrate, ferri battuti, decorazione pittorica, pavimenti, rivestimenti marmorei, sono ambiti merceologici attivi e trainanti nei mercati emergenti, ma che noi facciamo sempre più fatica ad occupare per non saper più declinare la nostra tradizione con le nuove esigenze contemporanee.</p>

	<p>Oggi la digitalizzazione dei processi consente progettazioni e virtualizzazioni del prodotto, nonché produzioni veloci. Ma tecnologia da sola non basta. Per incontrare una domanda che trascende dalle caratteristiche geometriche dell'oggetto, in una crescente richiesta di storia, cultura, tradizione e costume, s'impone la necessità di un processo di ripensamento creativo del prodotto artistico.</p> <p>Le PMI della Manifattura Artistica spesso non sono in grado di sviluppare con mezzi propri la ricerca, la modellazione e la prototipazione di nuovi elementi formali tridimensionali da inserire come decoro nei propri prodotti (settore del mobile d'arte, del decoro e della riqualificazione architettonica, dei complementi d'arredo)</p> <p>Il laboratorio o la piccola azienda del distretto della Manifattura Artistica necessitano di supporto anche di processi rapidi per la presentazione virtuale del manufatto artigianale che si intende proporre al cliente spesso anche in relazione al contesto della destinazione d'uso.</p> <p>La fornitura agli artigiani di riproduzioni sia virtuali che fisiche di opere storiche (acquisite e modellate con le nuove tecnologie digitali) dimensionate sulle loro esigenze specifiche consente di rispondere alla richiesta di arricchimento dei prodotti proposti al mercato con richiami al contesto formale che il mondo riconosce alla nostra cultura.</p>
<p>Obiettivi previsti con la realizzazione del progetto</p>	<p>L'obiettivo del progetto è quello di costituire una Start-up Centro Studi dotato di competenze avanzate che mira a codificare metodiche di interfaccia e integrazione tra processi di progettazione artistica e industriali, da utilizzare per sviluppare nuovi prodotti artistici.</p> <p>Il centro studi intende promuovere e sviluppare il connubio tra rilevanza storica e culturale propria delle produzioni artistiche odierne, e quelle forme d'innovazione che affrontano l'aggiornamento estetico-funzionale dei manufatti, l'integrazione nei processi tradizionali delle tecnologie digitali, l'esplorazione di nuovi ambiti merceologici, la creazione di reti produttive, informative e commerciali.</p> <p>In questa direzione la startup vuole rilanciare l'applicazione delle forme dell'arte agli oggetti d'uso comune o alle strutture moderne, ripristinando il concetto di forma "estetica" o "bella forma", patrimonio culturale italiano inestimabile, connaturato o disponibile per le aziende venete ma paradossalmente trascurato, innescando un processo sistemico di rinnovamento integrato a strategie di place branding.</p> <p>Il Sistema Produttivo Culturale è composto dal Patrimonio, dal core delle Arti, dalle industrie culturali e creative e dalla produzione di beni e servizi "creative-driven", dove sono attive imprese di manifattura artistica, target principale dell'offerta del centro di competenza, in quanto fortemente connotate da un driver creativo, e dove l'alto artigianato si conferma il trait d'union tra mercato del lusso da una parte e edizioni sostenibili e controllate, firmate da progettisti/imprenditori, dall'altra.</p> <p>L'osservazione dell'opera d'arte produce dati che, dopo essere stati interpretati, diventano informazione. Il Centro di competenza intende apportare un nuovo modello di rappresentazione delle informazioni, da un lato, cruciale per la comunicazione dell'opera d'arte, dall'altro lato, funzionale al corredo materiale e immateriale del manufatto artistico. Comunicare l'opera d'arte al fine in oggetto, implica un passaggio dalla sfera dell'analogico a quella del digitale. Il processo di digitalizzazione coinvolge l'opera d'arte e l'informazione relativa ad essa, generando un patrimonio di conoscenza che il centro di competenza intende valorizzare alla stessa stregua dell'oggetto che lo ha originato.</p> <p><i>Nuovo prodotto/servizio; nuovi usi di tecnologie, fattori di produzione; organizzazione della produzione</i></p> <p>Allo scopo si intendono utilizzare le tecnologie digitali. Si intende rendere accessibile la tecnologia di modellazione, stampaggio e prototipazione 3D, fornendo opere, modelli, prototipi e prodotti specifici per un comparto che ha nell'arte la propria identità.</p> <p><i>Nuovi utilizzi di prodotti/servizi/processi esistenti; nuovi mercati</i></p> <p>Produzione di modelli digitali o materiali in risposta alle esigenze della Manifattura Artistica per l'inserimento nell'architettura (decoro, arredo, qualificazione).</p> <p>Considerando i dati come materiale grezzo, derivante da osservazione o misurazione, essi vengono "trasformati in informazione quando viene attribuito loro un significato", cioè quando vengono sottoposti ad interpretazione. Questo processo genera altri dati, che entrano a far parte dell'universo semantico dell'opera, arricchendone e completandone il significato, e che sono in continua evoluzione. La rappresentazione di questi dati è cruciale per la comunicazione dell'opera che la contiene, anche in abiti classici quali quelli museali, essendo destinati a trasformarsi in conoscenza individuale nel pubblico, determinandone quindi la funzione e l'identità.</p>

	<p>Pur esistendo quindi diverse realtà che sul piano tecnologico possono fornire gli stessi servizi, manca in esse una specializzazione legata alla produzione-riproduzione artistica. Il contesto del manufatto artistico infatti richiede competenze formali di nicchia che sono appannaggio solamente degli artigiani/artisti per i quali bisogna declinare e ottimizzare i processi di R&S.</p> <p>Quindi, l'attività di studio e ricerca intende sviluppare l'ideazione e progettazione del prodotto artistico, integrando i canoni estetici decorativi e artistici, nuovi materiali, applicazioni industriali, utilizzando tecnologie e sistemi digitali avanzati, con applicazioni dimostrative in aziende specializzate in diverse produzioni.</p>
<p>Descrizione tecnica del progetto</p>	<p>Il progetto ricerca la sintesi di due discipline, oggi profondamente disaccoppiate. La prima riguarda l'ambito del disegno "tecnico", dove deve esservi osmosi tra il disegnatore industriale e l'artista, osmosi finalizzata a tradurre le forme migliori e più selezionate, correnti nelle arti figurative, in progetto industrialmente valido. Soprattutto quando un manufatto ha una destinazione pubblica che travalica la singola funzione dell'oggetto d'uso quotidiano, è importante che la sua forma finale sia portatrice di un plusvalore, della cui invenzione solo l'artista è capace, ovviamente a patto di adeguare le sue procedure ideative al sistema produttivo industriale.</p> <p>La seconda riguarda i sistemi di prototipazione rapida avanzata, i cui campi di applicazione sono potenzialmente infiniti in quanto la prototipazione rapida non ha limiti di forme o geometrie ed i materiali utilizzabili sono vari e numerosi.</p> <p>La finalità è sperimentare tecniche e metodologie per l'ideazione, lo sviluppo e la produzione dei prodotti artistici. I nuovi artisti, seguendo le linee guida di Industria 4.0, potranno disegnare ed ideare i nuovi prodotti utilizzando software evoluti per il CAD 3D, utilizzare le tecniche di Reverse Engineering per gestire strumenti di scansione 3D e ricostruire i modelli matematici 3D, partendo da un campione fisico, produrre particolari e piccoli lotti personalizzati con la Stampa 3D.</p> <p>La "Ricerca & Sviluppo" è una funzione tipicamente presente nelle realtà di impronta industriale o ad elevato contenuto tecnologico. Il gap dei settori di riferimento (settore del mobile d'arte, del decoro e della riqualificazione architettonica) è legato alla ridotta dimensione dell'impresa (spesso artigianale o laboratorio artistico) e quindi alla ridotta (se non anche assente) capacità di investimenti e competenze tecnologiche avanzate necessarie per l'ambito produttivo sia seriale che esclusivo (pezzi unici).</p> <p>Per superare questa barriera, il centro di competenza adotterà un modello organizzativo/di servizio che applica pratiche di condivisione tra pari, secondo modelli che si stanno imponendo nella prassi economica degli ultimi anni e che vanno sotto il nome di "sharing economy". La fruizione di beni o servizi è basata sull'accesso temporaneo e condiviso, il cosiddetto "consumo collaborativo", in alternativa all'acquisto ed al consumo proprietario che spesso comporta un sottoutilizzo della risorsa (anche per carenza di competenze tecniche specifiche).</p> <p><i>Punti di forza del/servizio, collaborazioni con partner.</i></p> <p>Il punto di forza del centro di competenza che si intende avviare, è la capacità di trasferire la conoscenza artistica in applicazioni manifatturiere, attraverso la fruizione di un servizio ad elevato contenuto tecnologico.</p> <p>Grazie a questo valore, il centro di competenza si pone come interlocutore, raro sul mercato, capace di affiancare le aziende della Manifattura Artistica, fornendo l'impulso agli artigiani/artisti per lo studio di nuovi stili formali ora accantonati per la necessità di investimenti.</p> <p>La competenza specifica sarà quindi la capacità di gestione della conoscenza artistica contenuta nelle opere d'arte opportunamente catalogate, conoscenza che permetterà di individuare le informazioni più adatte alla soluzione di un problema e renderle disponibili per la soluzione del problema stesso. I processi quindi caratterizzanti saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - acquisizione digitale delle opere d'arte; - rappresentazione, elaborazione (editing); - condivisione e utilizzo della conoscenza artistica in applicazioni manifatturiere. <p>Ben inserito all'interno della RIR Euteknos, il Centro Studi sarà un punto d'incontro delle conoscenze artistiche e delle competenze dei distretti veneti della cosiddetta "creative industries", in particolare quelli della Ceramica artistica di Nove e Bassano del Grappa, del Legno Arredo del Trevigiano, del Marmo e pietra del Veronese, del Mobile di Verona, del Vetro artistico di Murano e vetro del Veneziano.</p>

Investimenti che realizzati permetteranno lo svolgimento delle varie fasi

Inizialmente l'adeguamento della struttura che ospiterà il centro di competenza consente la predisposizione degli spazi e la dislocazione degli strumenti di lavoro.

Gli investimenti principalmente riguardano l'acquisto di attrezzature ad elevata tecnologia quali scanner 3D, stampanti 3D a fusione o mediante stereolitografia oltre che i componenti per l'Internet delle Cose (microprocessori e sensori di vario tipo).

Non trascurabile inoltre è l'apporto dei software di modellazione tridimensionale che unitamente agli strumenti sopra elencati verranno utilizzati per ideare nuovi modelli digitali o effettuare rilievi di opere d'arte da tradurre in modelli 3D o prototipi cui fruizione (sia digitale che fisica) sarà a beneficio della manifattura artistica.

Modalità di produzione dei beni e/o di erogazione dei servizi.

Le fasi dell'ideazione digitale, dello studio del modello tridimensionale e della prototipazione rapida, all'editing on-line, necessitano di utilizzare in sequenza:

- software di modellazione
- strumentazione di modellazione 3D
- strumenti di editing digitale;
- servizi web per la comunicazione volta al pubblico per una fruizione culturale e per la veicolazione verso il target principale dell'offerta del centro di competenza

La produzione di beni e servizi pertanto sarà possibile attraverso lo studio delle opere e di nuovi stili formali da proporre alle imprese della manifattura artistica, target principale dell'offerta del centro di competenza e la realizzazione di modelli digitali o di prototipi realizzati su commessa.

Comunicazione e divulgazione dei risultati

Si intende attivare una attività di editoria elettronica (rivista, newsletter, social, eccetera) finalizzata ad informare i destinatari sull'attività del centro di competenza, in primis a fornire modelli estetici e storici di riferimento e a dibattere attraverso il contributo di esperti le varie problematiche del settore della Manifattura Artistica. Il piano di comunicazione del progetto deve comunque rientrare nel piano di comunicazione di Euteknos, certamente più ampio, perché solo in quel contesto assume una rilevanza e una valenza di sistema e di patrimonializzazione dei risultati prodotti.

Coerenza con la strategia EUSAIR

Il maggior consumo di prodotti culturali in generale, se da un lato ha favorito l'interesse verso prodotti di culture "altre", dall'altro, ha spesso portato anche nuova consapevolezza del valore delle culture locali promuovendo la produzione di alcune particolari tipologie di beni artigianali tradizionali che, in altre condizioni, sarebbero destinate a scomparire o a sopravvivere magramente per un ristretto mercato locale. Il legame semplice ma forte tra arte e artigianato, entrambi parte della cultura materiale e dei territori culturali, estetici e produttivi, deve essere valorizzato in primis, e quest'organica simbiosi fra territorio e PMI, unita dalla prospettiva dello sviluppo territoriale attraverso l'alta qualità dei prodotti, deve determinare un simmetrico indotto sul piano dei servizi (all'impresa, al turismo, al commercio, alla promozione) con importanti ricadute occupazionali per i piccoli centri urbani, o per settori sensibili della popolazione, quali giovani e donne. Questa profonda consapevolezza, impone al centro di competenza di promuovere, ad esempio, l'offerta di incoming di buyer internazionali e tematizzare i sistemi di visita di turisti tradizionali in specifiche località produttive che esprimono una chiara eccellenza e originalità.

Coerenza con la strategia EUSALP

Le singole PMI della manifattura artistica evidenziano la difficoltà di attuare efficaci strategie promozionali sul prodotto, e i distretti non hanno spesso coesione e determinazione per elaborare ed attuare azioni comuni.

Se la relazione con la comunità è solida, il che può scaturire dalla capacità funzionale e simbolica delle cose create e prodotte, allora il resto del mondo non potrà che percepire il valore e l'importanza delle cose stesse; dalle imprese ai turisti, dai commercianti ai possibili consumatori di ogni luogo. Certamente la produzione artistica, artigianale e di design che possiede la ricchezza infungibile dell'elaborazione e della fabbricazione capace di raccontare il territorio e la comunità, deve essere in grado di generare una cascata di effetti sulla società e sull'economia locali, anche attraverso la diffusione esterna, la partecipazione convinta, l'innervamento dei propri empiti creativi in ulteriori processi e prodotti. All'interno di questo scenario, opera il centro di competenza, attraverso i suoi servi culturali.

Centro studi “NUOVA FORMA” - PIANO DI RICERCA

Obiettivi della ricerca

Il progetto di ricerca interviene sul piano operativo. Ha come scopo l'individuazione di idonei parametri di controllo formali da usare come riferimento e verifica nella prassi ideativa, progettuale e produttiva di manufatti a cui è richiesta una forte e innovativa caratterizzazione formale. Con tale definizione si intendono quei manufatti non “tecnici” né meramente funzionali, per i quali la forma è l'unico motivo di interesse, di utilizzo o di acquisto. Architettura, arredo e decoro edile o urbano sono gli ambiti principali di riferimento.

Termine di controllo

Con tale definizione si intende una precisa parola, la cui semantica sia stata preventivamente concordata fra gli addetti ai lavori, da usare come termine tecnico di valutazione qualitativa dei processi in corso. Esempio in tal senso sono parole tipo “fruttato”, “sapido” o “secco” usate nel settore enologico, che servono a valutare a posteriori la qualità di un vino o a programmarne a priori la produzione. Nel campo dell'ideazione della forma, tali parametri non intervengono direttamente sul processo di *poiesis*, ma consentono una consapevolezza e quindi un controllo qualitativo del processo creativo in corso.

Linguaggio condiviso

Come nel caso dell'enologia, la definizione di termini di controllo in forma di singole parole consente la creazione di un linguaggio comune fra tutti coloro che, a vario titolo, si interessano al prodotto. Nel caso della Manifattura Artistica significa far sì che finalmente progettisti, produttori e acquirenti indichino con le stesse parole le stesse cose creando finalmente i presupposti per la vera ricerca necessaria al settore, cioè la definizione di protocolli di ricerca formale.

Il nuovo stile

Sullo sfondo rimane la necessità di addivenire in tempi brevi all'elaborazione di un nuovo stile condiviso che rappresenti un vantaggio competitivo per coloro che lo esprimono. Questione allo stato totalmente prematura, per cui se ne dà un semplice accenno.

Sviluppo della ricerca

Il percorso di ricerca prevede tre fasi progressive ben distinte.

Fase 1 - IL CONCETTO DI LUSO

Il cosiddetto mercato del “lusso” rappresenta oggi una grande fetta dell'export italiano per cui basterebbe solo questo fatto per renderlo oggetto di una indagine stilistica. In realtà l'interesse iniziale verso questo settore è altro. Il manufatto di “lusso” non pone vincoli economici per cui ci si può avvicinare ad esso con una totale libertà creativa. Allo stato, lo stile che lo esprime, il cosiddetto “Luxury”, non segue in realtà parametri precisi, per cui anche in questo versante si può agire con un'ampia libertà di manovra. Il concetto di lusso, quindi, rappresenta il punto di partenza ideale per definire i primi parametri di controllo applicabili poi, per ricaduta, anche a ciò che lusso non è.

Fase 2 – L'EREDITA' DEL MODERNO

La cultura moderna si è esaurita sul piano filosofico, ma le sue proposte estetiche continuano a mantenere una validità corrente. Rispetto al Moderno quindi è necessario operare una revisione operativa che consenta di conservare ciò che ha ancora una validità corrente e buttare ciò che oramai è obsoleto. Da questa selezione si dovrebbero trarre ulteriori termini di controllo, più pertinentemente estetici, che vanno ad integrare quelli ottenuti nella precedente fase.

3 – LA VIA DEL CLASSICO

Il terzo livello della ricerca è il più complesso perché affronta i contenuti deontologici della creazione della forma: inutile avere parole se poi non si possiede una sintassi in grado di organizzarle convenientemente. A questo livello bisogna accedere attrezzati culturalmente perché il suo scopo è identificare concetti guida e non semplici termini tecnici.

Il progetto quindi si articola in una fase di ricerca mirante a codificare metodiche di interfaccia e integrazione tra processi di progettazione artistica e industriali, da utilizzare per sviluppare nuovi prodotti artistici.

	<p>Una volta ottenuti i “codici”, l’obiettivo della seconda fase sarà sperimentare le metodologie sviluppate in progetti piloti da avviare all’interno delle aziende, quindi nuovi cicli produttivi che adottano la manifattura additiva in fase di lancio.</p> <p>I progetti piloti saranno realizzati in aziende che lavorano diversi materiali (legno, ceramica, marmo, ferro, vetro, in primis), in modo tale da avere un’ampia applicazione dei risultati della ricerca propedeutica. I risultati saranno utilizzati per formalizzare le procedure e i supporti tecnici/produttivi digitali.</p> <p>Sono previste azioni di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sperimentazione e Case Study con realizzazione di nuovi prodotti e piccole produzioni in materiale plastico, ligneo e metallico con la Stampa 3D, seguendo il seguente schema operativo: <ul style="list-style-type: none"> - ricerca e definizione delle specifiche di progetto: o Meccaniche o Cinematiche o Estetiche o Ergonomiche - progettazione dei nuovi prodotti: o Studio Cad 2D o Modellazione Cad 3D o Prototipazione estetico/funzionale - produzione dei nuovi prodotti: o Realizzazione con varie tecnologie di Stampa 3D o Ciclo di finitura del prodotto - presentazione dei risultati del progetto: o Verifica e controllo dei risultati o Predisposizione e redazione della documentazione progettuale
<p>Eventuali criticità ostative alla realizzazione del progetto</p>	<p>La “Ricerca & Sviluppo” è una funzione tipicamente presente nelle realtà di impronta industriale o ad elevato contenuto tecnologico. Il gap dei settori di riferimento (settore del mobile d’arte, del decoro e della riqualificazione architettonica) è legato alla ridotta dimensione dell’impresa (spesso artigianale o laboratorio artistico) e quindi alla ridotta (se non anche assente) capacità di investimenti e competenze tecnologiche avanzate necessarie per l’ambito produttivo sia seriale che esclusivo (pezzi unici).</p> <p>Per superare questa barriera, il centro di competenza adotterà un modello organizzativo/di servizio che applica pratiche di condivisione tra pari, secondo modelli che si stanno imponendo nella prassi economica degli ultimi anni e che vanno sotto il nome di "sharing economy". La fruizione di beni o servizi è basata sull’accesso temporaneo e condiviso, il cosiddetto "consumo collaborativo", in alternativa all’acquisto ed al consumo proprietario che spesso comporta un sottoutilizzo della risorsa (anche per carenza di competenze tecniche specifiche).</p> <p>La figura chiave è quella dell’artista, nelle sue specializzazioni di decoratore ed ornataista. Questa deve tornare ad essere lo snodo fondamentale delle varie filiere che dalla progettazione portano alla realizzazione di tutti i manufatti. L’artista però dev’essere tale, cioè autentico depositario dei repertori e propositore di un “disegno” cioè di una proposta artistica imperniata su regole canoniche di composizione, proporzione, ordine e simmetria, in linea con la canonica tradizione artistica e culturale italiana. Tenuto conto di tutto ciò, nella parte iniziale di ricerca devono essere sviluppate nuove conoscenze e capacità in grado di coniugare le istanze artistiche con quelle legate ad un processo industriale, quindi elaborare algoritmi implementabili in sistemi esperti di ecodesign digitale.</p>
<p>Fattibilità industriale e prospettive di mercato</p>	<p>Le aziende coinvolte manifestano una forte necessità di sviluppare un nuovo concetto di design con un valore aggiunto spendibile a scala mondiale.</p> <p>Il punto di forza del centro di competenza che si intende avviare, è la capacità di trasferire la conoscenza artistica in applicazioni manifatturiere, attraverso la fruizione di un servizio ad elevato contenuto tecnologico.</p> <p>Grazie a questo valore, il centro di competenza si pone come interlocutore, raro sul mercato, capace di affiancare le aziende della Manifattura Artistica, fornendo l’impulso agli artigiani/artisti per lo studio di nuovi stili formali ora accantonati per la necessità di investimenti.</p> <p>La competenza specifica sarà quindi la capacità di gestione della conoscenza artistica contenuta nelle opere d’arte opportunamente catalogate, conoscenza che permetterà di individuare le informazioni più adatte alla soluzione di un problema e renderle disponibili per la soluzione del problema stesso. I processi quindi caratterizzanti saranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - acquisizione digitale delle opere d’arte; - rappresentazione, elaborazione (editing); - condivisione e utilizzo della conoscenza artistica in applicazioni manifatturiere. <p>Ben inserito all’interno della RIR Euteknos, il centro di competenza sarà un punto d’incontro delle conoscenze artistiche e delle competenze dei distretti veneti della cosiddetta “creative industries”, in</p>

	particolare quelli della Ceramica artistica di Nove e Bassano del Grappa, del Legno Arredo del Trevigiano, del Marmo e pietra del Veronese, del Mobile di Verona, del Vetro artistico di Murano e vetro del Veneziano.		
Definizione della partnership partecipante	<p>Elencazione dei soggetti della conoscenza partecipanti al progetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accademia delle Belle Arti di Bologna • Dip. di progettazione e pianificazione in ambienti complessi - Università IUAV di Venezia • t²i trasferimento tecnologico e innovazione s.c. a r.l. • TECNOLOGIA & DESIGN s.c. a r.l. • Imprese produttrici di manufatti ad elevato contenuto artistico <p>Individuazione del n. di imprese attuatrici del progetto: almeno 10 imprese coinvolgibili-</p>		
Durata complessiva del progetto	Mesi totali 30		
Fasi del progetto (articolazione)	<p>1- Ricerca industriale “Design Artistico/industriale” mese inizio 1 mese fine 12 Id. fase /obiettivo finale 1.1. Sviluppo dei codici di integrazione tra i processi di progettazione artistica e industriale</p> <p>2- Sviluppo sperimentale mese inizio 12 mese fine 24 Id. fase /obiettivo finale 2.1. Applicazione delle nuove tecniche di progettazione e prototipizzazione</p> <p>3- Innovazione di processo mese inizio 14 mese fine 30 Id. fase /obiettivo finale 3.1. Definizione dei supporti digitali, formalizzazione dei processi e loro ingegnerizzazione. Prototipi e preserie.</p>		
Piano di spesa previsionale	Quota imprese	Quota pubblica	Importo totale
	€ 500.000	€ 500.000	€ 1.000.000
	Ripartizione percentuale tra voci di costo		
	Voce di costo 1 (es. personale) 40 %	Voce di costo 2 (es. strumenti attrezzature) 30 %	Voce di costo 3 (consulenti / costi esterni) 30 %