



## artficial™ : la nuova era (digitale) dei cloni d'arte

Una startup italiana sta rivoluzionando i processi di digitalizzazione, archiviazione e distribuzione di modelli 3D di opere scultoree per l'arredo d'interni

**Bruno Munari** aveva bene espresso e per certi versi anticipato il percorso che [artficial™](#) avrebbe inaugurato e condotto con perseveranza in questi ultimi anni. Nella sua poliedrica e sempre approfondita ricerca sul rapporto tra arte, mestieri e società, Munari affermava con convinzione che il designer aveva il compito di «*Ristabilire il contatto, da tempo perduto, tra arte e pubblico, tra arte intesa in senso vivo e pubblico vivo*». In altre parole, **non doveva esserci un'arte staccata dalla vita.**

### Se riproduzione fa rima con innovazione

Riavvolgiamo il nastro e cerchiamo di capire la logica (che in questo caso profuma di visione strategica) sottesa al concetto di cloni d'arte: artficial™ intende le parole “riproduzione” e “copia” in un'accezione positiva, nel senso di “innovazione” e “creatività”. **La copia non deve confondere o sostituire l'originale:** suo fine è **dare la possibilità a un pubblico allargato di entrare in contatto diretto con l'opera d'arte**, anche quando l'originale non è

accessibile. Così, artficial™ consente l'accesso ad una copia "oggettuale" del bene culturale, anche quando sia stato fruito dal vero, oppure se ne stia conducendo uno studio a distanza o si stia pensando all'acquisizione di una **riproduzione esclusiva**, personalizzabile e di maggiore capacità emozionale.

artficial™, **startup basata in Sicilia ma dalla spiccata apertura internazionale** che annovera nel comitato consultivo personalità di caratura mondiale come John Seely Brown, Philip Kotler e Christian Sarkar, sposa alcune delle strategie d'innovazione finanziate dal [programma COSME](#) dell'Unione Europea. Si può, oggi, generare innovazione nel settore delle industrie culturali e creative senza ricorrere a collaborazioni e contaminazioni tra designer, imprese manifatturiere, technology provider e artigiani digitali?

Il valore aggiunto delle nuove forme d'arte proposte da artficial™ è tutto nella capacità di generare qualità e di potenziare il valore di un bene (il clone) grazie ad una precisa restituzione del suo posto nel panorama contemporaneo e nel graduale adornamento delle abitazioni di coloro che investono in forme d'arte. E per far questo non si può prescindere da un'**elevata conoscenza dei processi di digitalizzazione (restituzione fedele dell'originale in scala 1:1**, processo per nulla banale se trattasi di solidi tridimensionali complessi), dalla produzione additiva **con nuovi materiali leggeri ed ecosostenibili** in un'ottica di riduzione degli impatti ambientali associati al trasporto e al potenziale (davvero remoto in questi casi) smaltimento.

### **Un database scientifico per cloni digitali certificati**

La produzione fisica del clone è solo il primo grande contenitore di messaggi che caratterizzano il business e le finalità culturali della startup. In quello che è il vero problema delle copie d'arte l'intera operazione si distingue grazie allo sviluppo del database artficial™, un ecosistema tecnologico *physical-to-digital-to-physical* (P2D2P) utilizzato per **archiviare e distribuire file 3D di opere d'arte originali concesse in licenza da istituzioni e collezioni private**. Ciò che differenzia artficial™ da altri player nel mercato internazionale è l'aver applicato al proprio database protocolli DRM (Digital Rights Management), cioè **modalità di rendicontazione delle royalty** derivanti dalla commercializzazione dei prodotti e servizi offerti dalla piattaforma, per garantire agli aventi diritto il controllo e la massima tutela sulla diffusione delle opere originali digitalizzate.

**Ad oggi artficial™ ha digitalizzato centinaia di sculture**, strutturando un percorso di

servitizzazione ampio e versatile **per i collezionisti** che aderiscono al programma. Non più quindi il mercato dell'arte visto come semplice cessione di un bene di valore codificato, ma il mercato dell'arte inteso come uno spazio tutelato per l'archiviazione, la consultazione e la riproduzione. Il modello 3D di un'opera scultorea, al contrario di quello che accade generalmente in tanti repository on-line, vive "in perpetuo" in uno spazio che ne garantisce la totale tracciabilità.

I **servizi** principali offerti al pubblico riguardano la **digitalizzazione e archiviazione dei modelli 3D** delle opere originali secondo avanzati protocolli di sicurezza; la **consultazione online protetta e gratuita dei modelli 3D** delle opere digitalizzate, al fine di garantirne la ricostruzione, lo studio e l'osservazione; lo **streaming online sicuro e tracciabile dei modelli 3D** delle opere digitalizzate, finalizzato alla loro riproduzione fisica tramite le apposite stampanti.

### **Le potenzialità per l'arredo d'interni**

Viaggiare nelle collezioni di teste, busti, torsi, statue e statuette disponibili nello shop artificial™ è **un po' come perdersi in un museo**, con evidenti potenzialità per coloro che si occupano di architettura d'interni nel senso più alto di nobilitazione e caratterizzazione degli spazi dell'abitare. Se poi a tutto ciò associamo le **diverse possibilità derivanti dalla configurazione cromatica delle opere o da particolari finiture superficiali**, il campo entro cui collocare le opere artificial™ si amplia notevolmente. Infatti, qual è l'impatto in termini di potenzialità d'arredo di una «Venere Callipigia» di 125 cm colorata con un "profondo blu" che la veste d'inediti giochi cromatici? È questo il punto più alto del progetto artificial™: giocare con l'arte in quella che **Walter Benjamin** definì, molti decenni addietro, «*l'epoca della sua riproducibilità tecnica*».

### **Gli appuntamenti in programma nei musei**

Nell'autunno 2024 sono previsti due eventi finalizzati a coinvolgere, su invito, interior designer e architetti per approfondire, presso due musei italiani già partner di artificial™, la storia della scultura classica e delle tecnologie che l'hanno resa accessibile come oggetto di design ecosostenibile.

**Sabato 7 settembre - Trapani Isola di Mozia** (lectio magistralis: Paolo Matthiae)

**Sabato 26 ottobre - Roma Parco Archeologico di Ostia antica** (lectio magistralis: Alessandro

D'Alessio)

*Immagine di copertina: clone del Satiro danzante (originale: Museo del Satiro di Mazara del Vallo)*

## About Author



### [Ubaldo Spina](#)

Ricercatore, Industrial Designer e BDM presso CETMA ([www.cetma.it](http://www.cetma.it)), si occupa di design research e servizi di design e innovation management. Consulente di startup, PMI e Grandi Imprese, con focus sulla gestione dei processi di sviluppo di nuovi prodotti e fornitura di servizi avanzati di progettazione concettuale e strategica, ingegneria, prototipazione e protezione IP. Esperto europeo nella ricerca di "Tecnologie emergenti per il design" e membro dello Steering Board del progetto WORTH, il più grande incubatore europeo finanziato all'interno del programma COSME per la creazione e il supporto di collaborazioni transnazionali tra designer, PMI e technology provider, è membro della Commissione "Ricerca per l'impresa" dell'ADI - Associazione per il Disegno Industriale. Per conto del Joint Research Center della Commissione Europea, ha co-curato il rapporto "Innovation Ecosystems in the Creative Sector: The Case of Additive Manufacturing and Advanced Materials for Design". Il suo gruppo di lavoro ha ricevuto diverse segnalazioni ADI Design Index, due Menzioni d'Onore e il Compasso d'Oro ADI per il veicolo a guida autonoma OMNIAGV. Docente nell'ambito delle attività didattiche magistrali della "24ORE Business School, coordina la pagina Design de "Il Giornale dell'Architettura" e le rubriche giornalistiche "SOS Design" (Design for Emergencies), "Design&Startup" e "Professione Designer".

[See author's posts](#)

[+](#) Condividi