

Tecnologie digitali avanzate al servizio dei beni culturali

14 Febbraio 2025

Al via tre progetti scientifici europei a cui partecipa la Fondazione Bruno Kessler

Sostenere la transizione digitale nel settore culturale dell'Unione europea, rendendo disponibili contenuti di alta qualità grazie all'uso di tecnologie avanzate. È questo in sintesi l'obiettivo comune dei tre progetti scientifici europei [XRCulture](#), [3DBigDataSpace](#), e [3D-4CH](#) a cui partecipa la **Fondazione Bruno Kessler** e che prenderanno il via la prossima settimana a **Trento**, nella sede FBK di via S.Croce.

Si tratta in particolare di tecnologie 3D e di realtà estesa (XR), frontiera che comprende tutte le **tecnologie immersive** in grado di ampliare il mondo reale e di combinarlo a elementi virtuali.

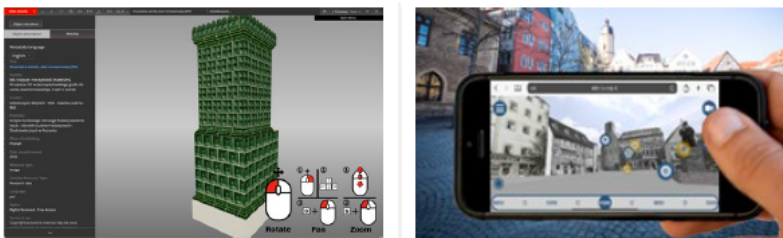
I tre progetti sono i vincitori di un bando europeo in cui sono risultati i migliori del settore e sono finanziati tramite il **Digital Europe Programme**.

*“L'unità 3DOM di FBK partecipa a tutti e tre i progetti – afferma il responsabile **Fabio Remondino**, coordinatore tecnico di 3D-4CH – e avrà la funzione di partner tecnico allo scopo di mettere a disposizione contenuti 3D e XR di alta qualità nello spazio dati del patrimonio culturale europeo nonché di aiutare le istituzioni culturali a sfruttare al meglio le opportunità offerte dal 3D e da altre tecnologie avanzate.”*



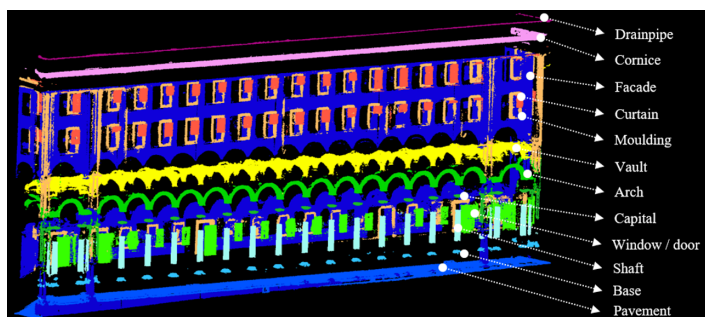
*“**XRculture** si occuperà di stabilire le migliori pratiche per l’adozione di queste tecnologie emergenti, accelerando così la trasformazione digitale delle istituzioni culturali” – sottolinea il coordinatore **Marco Medici** (INCEPTION). “Le attività del progetto serviranno da base per lo sviluppo di applicazioni XR adatte a vari casi d’uso (ad esempio conservazione, educazione e turismo) e applicabili in diversi scenari quali le collezioni museali, il patrimonio a rischio e il patrimonio perduto”.*

Il consorzio del progetto XRculture include, oltre alla Fondazione Bruno Kessler (**Unità 3DOM**) e al coordinatore INCEPTION (Italia), anche il Ministero Della Cultura (Italia), European (Paesi Bassi), IN2 Digital Innovations GmbH (Germania), Arctur (Slovenia), RDF Ltd. (Bulgaria), Pixelated Realities (Ucraina), Università Politecnica delle Marche (Italia) e Talent Anonymos Etairia Pliroforikis (Grecia).



*“La disponibilità di contenuti 3D è ancora il collo di bottiglia per le applicazioni XR e 3D nel settore del patrimonio culturale” – dichiara **Sander Muenster** (Time Machine Organisation), coordinatore del progetto **3DBigDataSpace**. “Con l’avvento di dataset su larga scala, è disponibile una quantità significativa di dati 3D, ma il loro uso risulta limitato per gli stakeholder e le applicazioni del patrimonio culturale a causa della qualità eterogenea e spesso carente di dati e metadati. Vogliamo quindi offrire un migliore utilizzo dei contenuti 3D, compresa la disponibilità a lungo termine dei dataset, una maggiore reperibilità e riutilizzabilità per soddisfare esigenze eterogenee in diversi scenari di utilizzo”.*

Al progetto partecipano, oltre alla Fondazione Bruno Kessler (Unità 3DOM) e al coordinatore Time Machine Organisation (Austria), la Friedrich-Schiller-Universität Jena (Germania), IN2 Digital Innovations GmbH (Germania), Europeana (Paesi Bassi), INCEPTION (Italia), Room AG (Germania), The Hunt Museum (Irlanda), Instytut Chemii Bioorganicznej Polskiej Akademii Nauk (Polonia), Universidad de Vigo (Spagna), Conferencia de Rectores de las Universidades Españolas (Spagna), European Historic Houses (Belgio).



“Il progetto **3D-4CH**, infine, fornirà assistenza alle istituzioni culturali per quanto riguarda la pianificazione della loro trasformazione digitale attraverso la creazione di un centro di competenza online che supporti l'apprendimento e la collaborazione, fornisca un quadro chiaro per trovare risorse utili e sia guidato da esigenze, scopi e valori del settore”, spiega il coordinatore **Marco Medici** (INCEPTION).

Nell'ambito del progetto, l'Unità **MT** della FBK fornirà una tecnologia di **traduzione automatica** all'avanguardia per tradurre in più lingue i materiali di formazione disponibili attraverso la piattaforma del Centro di competenza. *“Questa iniziativa”, afferma Luisa Bentivogli, responsabile dell'Unità MT, “migliorerà l'accessibilità e amplierà la portata delle risorse formative essenziali, dotando i professionisti dei beni culturali di tutta Europa delle competenze necessarie per utilizzare efficacemente tecnologie 3D avanzate.”*

Il primo evento pubblico del progetto 3D-4CH sarà in [programma](#) mercoledì 19 febbraio alla FBK di Trento (in via S. Croce). Si riuniranno i principali esperti e stakeholder per discutere il ruolo della digitalizzazione 3D, l'impatto del Centro di competenza e le sinergie all'interno dell'ecosistema dei beni culturali. In agenda la partecipazione della Commissione europea (DG CNECT G2) e due interventi di esperti. Nell'ambito di due tavole rotonde si parlerà del ruolo dei Centri di competenza con la partecipazione di rappresentanti delle iniziative Common Data Space e Collaborative Cloud for Cultural Heritage.

L'evento sarà trasmesso in streaming sul canale [YouTube FBK](#).

LINK

TAG

- #3d
- #3D-4CH
- #3DBigDataSpace
- #3DOM
- #industriadigitale
- #machine translation
- #MT
- #patrimonio culturale
- #traduzione automatica
- #transizione culturale
- #trasformazione culturale
- #XR
- #XRCulture

MEDIA COLLEGATI

- Diretta streaming del primo evento pubblico del progetto 3D-4CH mercoledì 19 febbraio : <https://www.youtube.com/live/EfBrVbbEMKo>
- Programma del kick-off meeting: <https://www.3d4ch-competencecentre.eu/news/news-events/kick-off-workshop>

AUTORI

- Viviana Lupi