

Modellazione e stampa 3D per lo studio, la conservazione e la comunicazione museale del patrimonio culturale

Programma delle attività

L'attività di studio si svolgerà principalmente nell'ambito dei progetti di comunicazione museale e valorizzazione del patrimonio archeologico e storico artistico in corso di svolgimento da parte del FrameLAB – Multimedia & Digital Storytelling, laboratorio di ricerca del Dipartimento di Beni Culturali dell'Università di Bologna.

Tra questi l'attenzione sarà rivolta in particolare alla collaborazione del laboratorio con i progetti relativi al bando di Digitalizzazione del Patrimonio Culturale della Regione Emilia Romagna (Pr-Fesr 2021-2027, Priorità 1, Azione 1.2.2) "Arte e territorio: nuovi approcci e strumenti digitali per una fruizione più accessibile e interattiva al patrimonio culturale", "I castelli invisibili delle vallate del Senio e del Lamone", "Il patrimonio culturale nascosto di Cattolica", e a progetti di rinnovamento dei percorsi di visita e dei contenuti informativi ad essi relativi in diversi musei del territorio regionale.

A partire dai casi studio individuati e proposti, le attività saranno mirate all'individuazione di metodologie di tipo cost-effective che coinvolgano in particolare la modellazione 3D e la prototipazione rapida (Stampa 3D) in grado di creare, trasmettere e comunicare contenuti informativi fondati e rigorosi, elaborati in collaborazione con gruppi di ricerca di esperti, attraverso risultati sostenibili in termini di costi e benefici, durata nel tempo, compatibilità con i principi della museologia e del restauro contemporanei; avranno particolare rilievo le tematiche dell'open source e dell'accessibilità.

La metodologia e gli output prodotti potranno essere ulteriormente verificati e sperimentati in altri contesti di ricerca di comunicazione del patrimonio culturale in cui è o potrà essere coinvolto il laboratorio.

Le attività di studio e ricerca saranno svolte in team con il gruppo di dottorandi, assegnisti e borsisti attivi nel laboratorio, ed è quindi richiesta flessibilità, attitudine al lavoro di gruppo e condiviso e capacità di individuare soluzioni innovative.

Le competenze di base che nel corso del periodo di studio dovranno essere ulteriormente raffinate e perfezionate pertengono alla modellazione 3D, alla prototipazione rapida, e ai più diffusi strumenti di storytelling digitali, così come alle basi disciplinari e alla complessiva epistemologia degli studi museologici e relativi al patrimonio culturale.