

SINTESI INTERVISTA PER IMPRESE/ENTI BENEFICIARI DEL PROGRAMMA “CULTURA CREA”

EFFENOVE SRL

Regione Basilicata – Titolo II (Impresa costituita)

Cod. Ateco Programma: 59.11.00 Attività di produzione cinematografica, di video e di programmi televisivi

Michele Scioscia, amministratore unico (intervista 31.01.2023, ore 10.00)

<https://www.effenove.it/>

1. Descrizione breve del progetto: attività, utenza di riferimento, parole chiave.

L'azienda nella fase di avvio aveva esperienze di grafica 3D e in ambito cinematografico (aveva collaborato con la Certosa di Padula). Il progetto d'investimento è stato anche l'occasione per un'evoluzione del business verso interattività e **gaming** ed è stato ritenuto molto utile per la crescita dell'azienda. In particolare, Cultura Crea ha sostenuto lo sviluppo di **“Inventum game”**¹, che ha l'obiettivo di accompagnare la visita del “Parco archeologico nazionale di Venosa”², mediante un applicativo di gaming in realtà aumentata che prevede di utilizzare lo smartphone come puntatore su pannelli e sui reperti del patrimonio culturale per ottenere informazioni storiche e arrivare alla fine del percorso storico. Secondo le informazioni fornite, l'app sviluppata è entrata in funzione nel luglio 2018 ed ha totalizzato fino al 2021 ca. 2.000 download, che equivalgono ad altrettanti visitatori paganti. Però, al momento l'app, anche se tuttora scaricabile, non risulta pubblicizzata dal Parco archeologico mediante apposito banner.

2. Approfondimenti sulla tipologia di innovazione prodotta dal progetto: percezione sui maggiori esiti dell'intervento in termini di effetti diretti (per l'attività) e indiretti (per il territorio).

L'investimento ha riguardato, fra l'altro, l'acquisto di tute mockup con sensori wireless finalizzate al gaming per animare attori in modelli tridimensionali (cinematica 3D) e anche l'acquisto di droni per fare fotogrammetrie.

Il progetto ha introdotto un'innovazione tecnologica che ha avuto effetti diretti sulla competitività dell'impresa ma anche sul territorio dell'AC, ampliando l'accessibilità del patrimonio, in quanto accompagna la visita di un luogo della cultura “difficile da raccontare” (caratterizzato da molti reperti archeologici che necessitano di adeguata illustrazione). Inoltre, è stato segnalato che il progetto è stato analizzato anche nell'ambito di tesi universitarie.

3. Partnership/collaborazioni attivate: filiera alla quale appartiene l'impresa, principali soggetti coinvolti (focus su Attrattori Culturali), attività oggetto della collaborazione, effetti, prospettive.

In fase di presentazione domanda, nel 2017, è stato definito un **accordo di partenariato** (per promuovere la fruibilità dell'investimento presso il Parco archeologico di Venosa) con la **Direzione Regionale Musei Basilicata**, che però non è risultata adeguatamente informata rispetto all'agevolazione Cultura Crea. È stato organizzato un evento di lancio, ma nel corso del tempo la collaborazione con la DG Musei nella promozione dell'applicativo non ha avuto un ulteriore rafforzamento. Invece, **l'idea progettuale finanziata da CC ha favorito lo sviluppo di ulteriori collaborazioni** anche con dei competitor regionali (significativo è il caso di una partnership attivata per un progetto vinto nella Regione valle d'Aosta). Tra le ulteriori partnership e collaborazioni derivate anche dall'esperienza maturata nel progetto si segnala quella con la Regione Basilicata, il Museo archeologico della Ferrandina (Mafe) e con il Museo di Mantova.

4. Considerazioni sui servizi di assistenza tecnica (tutoraggio e affiancamento nella fase di presentazione e gestione del progetto).

Tale beneficiario non ha usufruito del servizio di assistenza tecnica e tutoraggio (in quanto attivato successivamente da Invitalia), **ma è stato segnalato il rilevante carico amministrativo e burocratico** correlato alle procedure di presentazione e gestione del progetto. In ogni caso, a prescindere dalle difficoltà iniziali, **il giudizio è positivo rispetto**

¹ Per ulteriori informazioni: <https://www.inventumgame.com/> dove è possibile scaricare l'app. Ulteriori informazioni sono reperibili in: <https://ivipro.it/it/portfolio-item/inventum/> e nel seguente [articolo](#) del 2018.

² <https://museovenosa.beniculturali.it/parco-archeologico-venosa/>

alla disponibilità riscontrata da parte del personale di Invitalia. Per quanto riguarda le esigenze prospettiche, è segnalata **l'utilità di un servizio di assistenza e tutoraggio in itinere**, rivolto soprattutto alle start-up.

5. Esperienze rispetto ad altre agevolazioni nazionali e regionali eventualmente fruite.

La società non ha partecipato ad altre iniziative nazionali e regionali, ma si ritiene pronta per altre partecipazioni anche di importo più rilevante (questione del regime de-minimis). Sta valutando di partecipare all'agevolazione TOCC (Fondi PNRR) gestita da Invitalia.

6. Considerazioni e suggerimenti per la definizione di una futura policy nazionale a favore delle Imprese Culturali e Creative (considerare linee di indirizzo del PN Cultura 2021-2027), in particolare per:

- Azioni e strategie per promuovere la partecipazione e la creazione di reti tra imprese (ecosistemi), attrattori culturali e altri soggetti della filiera culturale e creativa (università, parchi tecnologici e scientifici, centri di ricerca, incubatori, enti pubblici ecc.). Finalità: sviluppare la domanda culturale
- Altri suggerimenti.

Occorre promuovere le reti tra imprese e i vari attori della filiera culturale e creativa, strategia che deve essere illustrata anche ai competitors e alle start-up, che hanno il timore di risultare svantaggiate rispetto alle imprese consolidate maggiori. Può essere **molto utile che le imprese finanziate e che hanno raggiunto dei risultati raccontino la loro esperienza e che diventino quasi dei testimonial**. A tal fine sono **necessarie adeguate azioni di comunicazione poiché attraverso le reti possono crearsi occasioni di crescita e di maggiore valore aggiunto** (si ritorna sul caso del progetto vinto con un competitor). Inoltre, occorre rafforzare il dialogo tra le Direzioni regionali del Ministero e il territorio.

È segnalato il “[Cluster Basilicata Creativa](#)” esperienza di aggregazione che vede il coinvolgimento di soggetti pubblici e privati della filiera culturale e creativa sviluppatasi dopo Matera 2019 e che al momento riguarda circa 40 imprese. Il cluster può quindi essere un destinatario delle azioni di comunicazione sulle nuove politiche e misure agevolative. A tal riguardo si segnala il coinvolgimento [l'iniziativa di comunicazione](#) del 22 marzo 2022 organizzata da Invitalia e proprio il Cluster Basilicata Creativa, per promuovere la nuova edizione di Cultura Crea.