

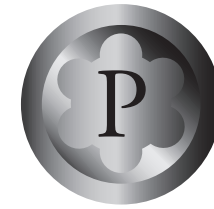


PATRONAGE NFT

Patronage NFT offre la possibilità per le Istituzioni culturali italiane di reperire fondi per restauri, progetti, iniziative grazie all'utilizzo di tecnologie associate a NFT, Immersive Reality e Metaverso.

Questo documento è strettamente privato, confidenziale e personale per i suoi destinatari e non deve essere copiato, distribuito o riprodotto senza previo consenso scritto.



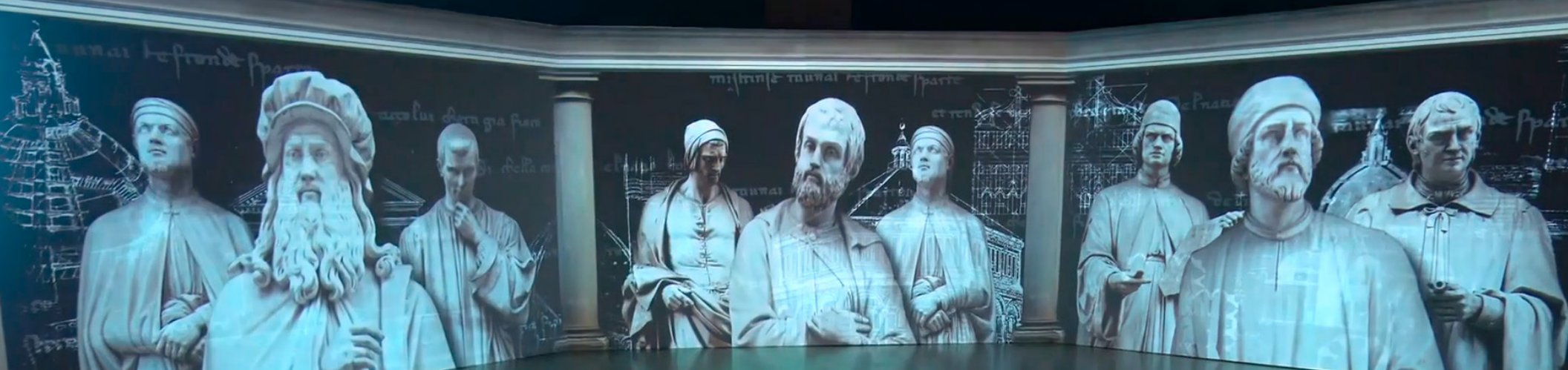


PATRONAGE NFT

CHE COSA SONO GLI NFT

Un NFT è una risorsa con un collegamento ad una blockchain (un database garantito). Questo dà la possibilità al proprietario di “qualcosa” di rendere quel “qualcosa” unico, verificabile, negoziabile con un valore che non avrebbe mai potuto essere realizzato prima dell’avvento della tokenizzazione blockchain. Il Museo o l’istituzione culturale può emettere NFT (vedremo in seguito come si emette un NFT) legato all’immagine di una sua opera, a un’esperienza, a un catalogo, e quel titolo, garantito dalla proprietà del museo e inserito su una piattaforma verificata, può essere a sua volta venduto ai mecenati internazionali che vorranno contribuire a finanziare il Museo o l’Istituzione. La vera risorsa dunque è proprio il certificato stesso, autenticato dal Museo, e per questo unico, non replicabile.

Gli NFT sono un bene negoziabile su un mercato secondario e per questa ragione sono in grado di fornire al beneficiario (ossia il Museo) profitti in perpetuo.



"Renaissance Experience" di Centrica - Virtually

COSA AVVIENE ESATTAMENTE DAL MOMENTO IN CUI IL MUSEO O L'ISTITUZIONE DECIDE DI ADERIRE AL PROGETTO, I SINGOLI PASSAGGI

- Il primo passo sarà quello di definire con l'istituzione l'iniziativa da patrocinare, essa potrà essere il restauro di un'opera, una conferenza, una mostra, un evento, lavori interni al Museo sugli apparati, qualunque iniziativa per la quale l'istituzione debba reperire finanziamenti.
- A questo punto si dovrà stimare il valore necessario per garantire il buon esito del progetto, ovvero la quantità di denaro da reperire.
- Si possono definire una o più attività da presentare e convertire in NFT, proprio perché si tratta di un vero e proprio titolo che il Museo può emettere, esso può essere legato a idee infinite: immagine dell'opera o di una sua rielaborazione, un video, un rendering 3D, una radiografia, qualsiasi forma di rappresentazione digitale dell'arte o del processo di restauro, oppure un documento legato all'arte o facente parte degli archivi. Questo può essere uno strumento fondamentale anche per l'archiviazione di opere e contenuti per i musei, anche in un'ottica di futura conservazione e fruizione.
- A questo punto bisogna emettere l'immagine digitale (NFT) dell'opera d'arte fisica o dell'esperienza sulla blockchain, l'NFT può non solo essere un'immagine, ma anche un biglietto associato a un'esperienza o evento speciale.
- Il passaggio finale è quello del coinvolgimento dei partners per la vendita vera e propria degli NFT emessi. Tra i nostri partners possiamo contare sul coinvolgimento di Sotheby's e Christies, che hanno già creato loro piattaforme. E' importante ricordare che questo passaggio non dà alcun diritto all'acquirente dell'NFT rispetto all'opera d'arte che non sia specificato nel contratto che il Museo stipula.
- Per tutte queste operazioni il Museo non avrà alcun costo, ma solo i benefici economici della vendita degli NFT.

COME GLI NFT POSSONO AIUTARE IL MUSEO A FARE DIDATTICA, INCLUSIONE E A FORNIRE NUOVI SERVIZI

Il Metaverso, spazio virtuale nel quale i Musei possono trovare un proprio contraltare contenutistico, offre infinite possibilità di espansione sia per i contenuti che l'Istituzione vorrà condividere, sia per la possibilità di aumentare notevolmente la capacità di raggiungere una sempre maggiore quantità di persone in tutto il mondo. Sono molte le strade che questo universo parallelo offre e sono spesso strade capaci di poter rendere i contenuti maggiormente inclusivi e democratici, condividendo immagini, informazioni, costruendo vere e proprie mostre virtuali, potendo inserire contenuti specifici per persone con disabilità, costruendo progetti di realtà immersiva o creando ologrammi-guida che possano raccontare i contenuti proposti.

LE GARANZIE PER I MUSEI

Conoscendo molto bene le perplessità che questo nuovo mondo può portare con sé, ciò su cui abbiamo puntato è proprio garantire ai musei non solo dal punto di vista legale ma anche comunicativo una completa tutela della propria immagine e una garanzia di introiti in relazione all'operazione. Questo concetto sta alla base dello "smart contract" che redistribuirà il denaro ai portafogli dei singoli musei. Al fine di garantire introiti economici certi per il Museo siamo attivi anche con acquirenti privati, fondi di investimento e abbiamo costituito collaborazioni con piattaforme di vendita che garantiscano l'operazione. Nell'emissione degli NFT infatti, specie per le Istituzioni, la creazione di partenariati e di un corretto marketing è alla base per la riuscita del progetto.

Abbiamo inoltre immaginato anche un percorso alternativo per alcuni Musei, che comprenderà la possibilità di concedere gli NFT solo in licenza con limitazioni di tempo e utilizzo, in modo che il museo possa mantenere la proprietà dell'NFT al 100%.

TUTELE LEGALI E GARANZIE PER IL MUSEO

È importante sottolineare che ogni tipologia di garanzia sarà definita nel contratto, nel quale, a seconda delle singole esigenze di musei e istituzioni, saranno inseriti vincoli, licenze e regole sull'utilizzo di immagini e di NFT derivati.

COME SI PUO' SVILUPPARE IL PROGETTO NEL BREVE E NEL LUNGO PERIODO

Un altro approccio che abbiamo considerato all'interno del progetto è quello di creare per il Museo e le Istituzioni interessate un luogo nel Metaverso. Questo luogo parallelo potrà essere concepito a scalare e secondo le esigenze del Museo; in alcuni casi può essere creato inizialmente come una semplice galleria ed evolversi nel monumento/museo stesso, con servizi interattivi, informazioni aggiuntive, servizi didattici ad hoc, popolato da NPC (personaggi virtuali) che possono essere i grandi artisti o le grandi opere simbolo del Museo o dell'istituzione. Questi personaggi virtuali sono concepiti per interagire con gli utenti, poter essere educatori e educatrici in percorsi didattici, sino ad arrivare alla possibilità che siano essi stessi ad informare l'utente sulla vendita degli NFT dell'Istituzione.

Secondo questo schema i Musei potranno abbracciare alternative digitali per sostenere i propri budget e i propri progetti sotto il profilo economico e allo stesso tempo raggiungere con contenuti aggiuntivi e nuovi percorsi didattici nuovi pubblici, all'insegna di una sempre più ampia democraticizzazione delle Istituzioni culturali.

COME ARRIVARE ALLA PRODUZIONE DI UN NFT

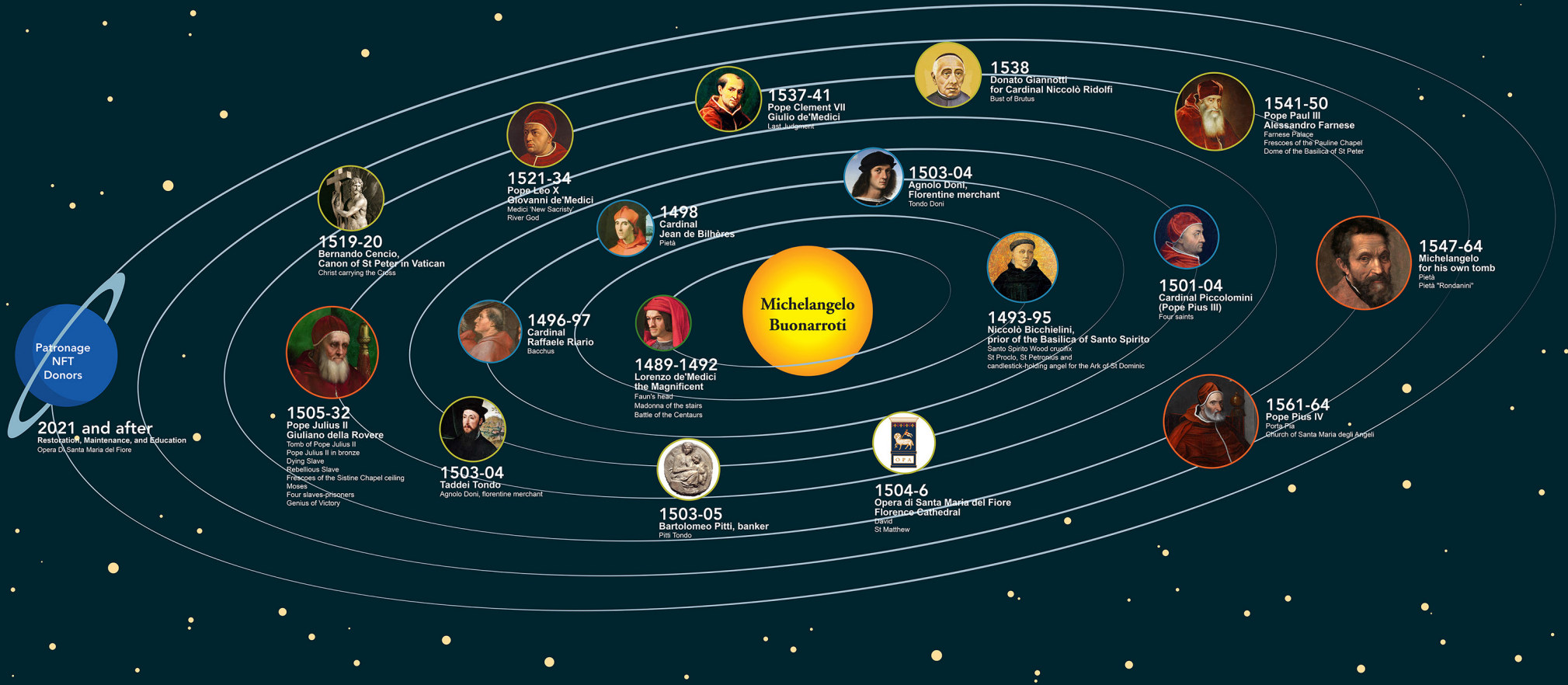
Come abbiamo avuto modo di segnalare l'NFT può non essere solo la semplice fotografia dell'opera restaurata (nel caso in cui ad esempio sia da finanziare il restauro di un'opera) ma, grazie alle potenzialità di questo prodotto, esso può contenere l'intero processo di restauro, le voci di coloro che hanno lavorato al restauro, apparati didattici, video, documenti, testimonianze, i contenuti possono essere arricchiti all'infinito, permettendo di mettere al centro di questo nuovo prodotto le esperienze umane legate ad esempio al restauro o al funzionamento stesso dei Musei, l'uomo dunque rimane al centro nel metaverso.

Il nostro staff è in grado di seguire in ogni fase l'operazione, coordinando i contenuti, e creando NFT che siano veri e propri medium di comunicazione, raccontando nuove storie che potranno continuare a girare, ad essere fruite e ad arricchire il metaverso. Inoltre abbiamo sia gli strumenti tecnici di gestione dei contenuti che i potenziali investitori, avendo già costruito una solida rete interessata, garantendo il reperimento dei finanziatori dei progetti ben prima dell'emissione degli NFT, in modo che il Museo possa contare su finanziamenti certi.



Installazione touch screen basata su ArtCentrica

THE MICHELANGELO UNIVERSE





FRANCESCO RULLI,

Francesco Rulli, nato a Firenze e cresciuto professionalmente negli Stati Uniti dal 1990 è il fondatore di Patronage NFT. Le sue precedenti imprese includono la creazione della linea di moda John Malkovich, nonché la creazione di Film Annex, una società di distribuzione cinematografica online che vanta 40 milioni di visitatori al mese e di BitLanders, una piattaforma di social media con 1 milione di utenti registrati. Inventore di diversi brevetti tecnologici, nel 2015, Francesco ha lanciato Querlo, una solida struttura di creazione di “intelligenza artificiale conversazionale” e analisi delle prestazioni dei dati. Un esempio è la Michelangelo AI, progettata in collaborazione con il Museo dell’Opera del Duomo di Firenze, per riportare in vita l’artista scomparso oltre 400 anni fa. I suoi vari impegni filantropici includono la sponsorizzazione di 13 aule in Afghanistan e l’introduzione dei pagamenti in Bitcoin nel 2013, che gli hanno fatto valere il titolo di Bitcoin Original Gangster da Coindesk.



THOMAS COURTNEY

Thomas è nato e cresciuto a New York. Dopo l’MBA ha trascorso 16 anni al New York Mercantile Exchange come trader di petrolio greggio e specialista in gestione del rischio. Nel 2010 è entrato a far parte di Film Annex come partner per la creazione e la cura dei contenuti, concentrandosi sul finanziamento di artisti, registi e fotografi, generi per i quali ha sviluppato passione da una vita di visite ai musei e alle gallerie di New York. Dal 2013 ha lavorato con il suo team per trasformare la piattaforma Film Annex in bitLanders, la prima piattaforma di social media in grado di pagare i creatori di contenuti in bitcoin. La sua ferma convinzione è che la tecnologia blockchain possa e debba avere un impatto positivo sulla società, da qui deriva l’idea di Patronage NFT, un team capace di lavorare con i musei e le istituzioni culturali per sviluppare una strategia di costruzione del valore tramite gli NFT, patrocinare restauri e educare nuove generazioni di visitatori grazie a nuovi strumenti.



TOMMASO RULLI

Tommaso Rulli, waiting for copy. nato a Firenze e cresciuto professionalmente negli Stati Uniti dal 1990 è il fondatore di Patronage NFT. Le sue precedenti imprese includono la creazione della linea di moda John Malkovich, nonché la creazione di Film Annex, una società di distribuzione cinematografica online che vanta 40 milioni di visitatori al mese e di BitLanders, una piattaforma di social media con 1 milione di utenti registrati. Inventore di diversi brevetti tecnologici, nel 2015, Francesco ha lanciato Querlo, una solida struttura di creazione di “intelligenza artificiale conversazionale” e analisi delle prestazioni dei dati. Un esempio è la Michelangelo AI, progettata in collaborazione con il Museo dell’Opera del Duomo di Firenze, per riportare in vita l’artista scomparso oltre 400 anni fa. I suoi vari impegni filantropici includono la sponsorizzazione di 13 aule in Afghanistan e l’introduzione dei pagamenti in Bitcoin nel 2013, che gli hanno fatto valere il titolo di Bitcoin Original Gangster da Coindesk.



FRANCESCA MERZ

Torinese di nascita e fiorentina di adozione, Francesca è laureata in storia e tutela dei beni culturali. Ha lavorato per grandi società di organizzazione di mostre internazionali per circa quindici anni, progettando allestimenti, percorsi scientifici e didattici per molti musei. Dopo questi primi anni dedicati in maniera specifica alla progettazione e gestione di grandi eventi culturali nel settore artistico, ha iniziato a comprendere la forte disconnessione che molti degli eventi avevano rispetto al territorio di riferimento e ha quindi fondato fund4art, il cui intento è stato, dal 2012, quello di occuparsi del coinvolgimento della cittadinanza nella creazione dei contenuti culturali, tramite laboratori di cittadinanza, formazione, ricerca sociale e progetti in collaborazione con diversi stakeholders territoriali. Tra i suoi interessi più spiccati vi sono gli studi inerenti la decolonizzazione dello sguardo e i nuovi approcci museologici correlati all’accessibilità museale. In questo solco si colloca Patronage NFT, un progetto del quale ha colto e sposato le straordinarie potenzialità in termini di aiuto concreto per i musei e per una diffusione sempre più capillare di nuovi e più accessibili contenuti culturali.



FRANCESCO CARIGNANI

Sviluppatore e amministratore di sistema con esperienza ventennale, Francesco ha iniziato a programmare e ad interessarsi di tecnologia sin da bambino, riuscendo a trasformare una passione nella sua professione. Nel 2015, dopo varie esperienze come sviluppatore ed amministratore di sistema, ha iniziato a lavorare per Querlo nel ruolo di responsabile di sistema, progettando e guidando la gestione dei sistemi ed infrastrutture cloud che sono alla base dei servizi offerti da Querlo. Francesco ricopre inoltre un ruolo attivo nell'analisi e adozione delle nuove tecnologie, oltre a partecipare attivamente alla progettazione dei principali sviluppi dell'infrastruttura backend. Per il progetto Patronage NFT, innovativa piattaforma che si pone l'obiettivo di guidare musei e istituzioni nelle varie opzioni di raccolta fondi basate sulle ultime tecnologie associate a NFT Metaverse e Realtà immersiva, Francesco ricopre il ruolo di amministratore di sistema, responsabile della progettazione e sviluppo delle infrastrutture cloud su cui si basa la piattaforma, svolgendo un ruolo attivo nella ricerca e innovazione tecnologica.



LORENZO MERIGGI

Lorenzo è uno sviluppatore Full Stack da oltre 20 anni e un designer esperto. Ha iniziato la sua carriera come sviluppatore acquisendo esperienze su più progetti. Figura chiave nello sviluppo e nella progettazione di molte applicazioni start-up di successo, Lorenzo si è specializzato nello sviluppo del frontend, con maggiore focus su UI/UX, layout responsivi, PWA, applicazioni mobili e standalone basate su HTML. La sua principale area di conoscenza comprende i più importanti framework frontend: Angular, Vuejs, React, build systems: Gruntjs e Webpack, SASS over CSS per applicazioni HTML5 compliant.



MAURIZIO RANABOLDO

Maurizio sogna di diventare programmatore sin dalla scuola media. La sua esperienza lavorativa include ricerca e sviluppo con aziende multinazionali, integrazione di sistemi nel settore energetico, ma anche sviluppo web, progettazione di motori 3D, progettazione di motori di scripting, applicazioni server Java, profonda conoscenza di molti linguaggi di programmazione per computer, SQL, amministrazione di sistema, paradigmi di progettazione di applicazioni, sicurezza. In qualità di architetto di sistema, è il principale progettista dell'infrastruttura su cui gira Querlo ed è responsabile del continuo sviluppo e miglioramento dei servizi principali di Querlo.

mecenatismo.com

Francesca Merz
fm@28CPartners.com

Francesco Rulli
fr@28CPartners.com