

RILIEVO DIGITALE_ BIM/REALTÀ VIRTUALE

APPLICAZIONI DELLE NUOVE TECNOLOGIE

PER LA GESTIONE E LA VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO COSTRUITO

Mercoledì 28 novembre 2018, ore 17.30

PROGRAMMA

I sistemi di rilevamento metrico digitale sono sempre più utilizzati e risultano imprescindibili per la documentazione del Patrimonio Culturale. Se la prima finalità di questo tipo di dati è la conservazione intesa in senso ampio, questo tipo di documentazione può essere utilizzata anche per la diffusione dei valori culturali del patrimonio architettonico.

La modellazione architettonica attraverso il BIM è una realtà che ha portato notevoli vantaggi, sia per i procedimenti di progettazione architettonica, che per la gestione degli edifici costruiti. La sua applicazione nell'ambito del patrimonio, ossia l'H-BIM (Heritage Building Information Modeling), va oltre la mera modellazione 3D del costruito storico, e addirittura cerca di sfruttare tutto il potenziale della tecnologia BIM per la gestione e la valorizzazione dei Beni Culturali.

In questo senso, un aiuto arriva dallo sviluppo di applicazioni di Realtà Virtuale (VR) e Realtà Aumentata (AR) per mezzo dei motori di gioco (*Game Engines*). Il mondo dei videogiochi e i modelli digitali del Patrimonio sono sempre più relazionati: la modellazione di scenari reali per lo svolgersi delle storie dei videogiochi può essere un'opportunità per la diffusione e valorizzazione del patrimonio architettonico. Inoltre, la costante innovazione nell'ambito degli *hardware* permette la gestione di modelli tridimensionali sempre più complessi e fedeli alla realtà.

L'obiettivo di questo incontro è intavolare un dialogo tra i differenti agenti che intervengono nella gestione e valorizzazione del patrimonio costruito utilizzando le nuove tecnologie, per riuscire a stilare una possibile metodologia di lavoro efficiente, valutando le possibili sinergie, a partire dall'acquisizione dei dati fino alla loro divulgazione tramite la Realtà Virtuale. Lo sviluppo di nuove applicazioni virtuali facilmente accessibili può convertire la semplice consultazione e visualizzazione in un'esperienza di immersione nei contenuti, in modo che l'utente possa comprendere a fondo il valore di un Bene Culturale.

TAVOLA ROTONDA

1_ *Il presente*. A che punto siamo? Come influiscono le nuove tecnologie nella gestione e valorizzazione del patrimonio costruito? Ci sono carenze di tipo tecnico o gestionale?

2_ *La ricerca*. Che grado di importanza ha per il vostro lavoro l'interdisciplinarietà tra università e impresa (cioè tra ricerca-gestione-sviluppo)? Esistono sinergie o sono mondi indipendenti?

3_ *La metodologia*. Quanto è importante per voi lo sviluppo di una metodologia scientifica ottimizzata che parta dal rilievo e arrivi allo sviluppo dell'interazione con l'utente finale?

4_ *Il patrimonio virtuale e il mondo dei videogiochi*. Ritenete importante che la divulgazione del patrimonio abbia un aspetto ludico per l'utente finale?

5_ *Il futuro*. Verso dove andiamo? Dalle vostre posizioni, come vedete il futuro della gestione e valorizzazione del Patrimonio mediante le IT?