## NUOVE TECNOLOGIE PER I BENI CULTURALI

Discipline delle Arti, della Musica e dello Spettacolo (L-3)

Università di Teramo

Cecilia Paolini Università di Teramo



XIX Lezione Tecnologie digitali per il rilievo e la fruizione dei reperti archeologici

- . Tecnologie digitali e archeologia
- Obiettivi della lezione: rilievo, documentazione, valorizzazione





Introduzione

- . Nuove modalità di documentazione
- . Accesso facilitato e personalizzato
- . Coinvolgimento del pubblico





Perché il digitale nei BBCC

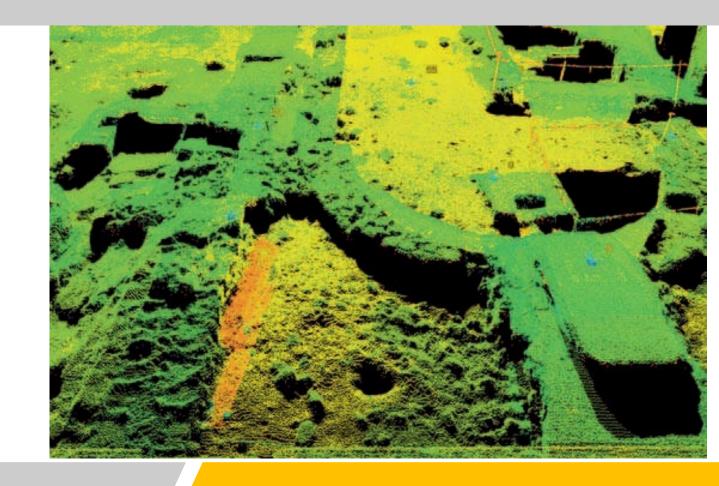
- . Disegno a mano e fotopiani
- . Passaggio alle tecniche digitali 2D/3D





Dal rilievo tradizionale al rilievo digitale

- . Fotogrammetria digitale
- Laser scanner terrestre (TLS)
- . Tecniche ibride





Principali tecniche di acquisizione

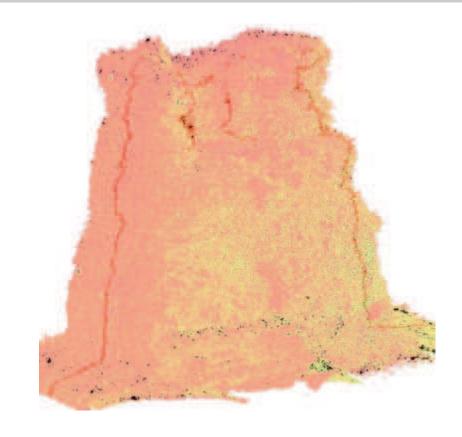
- . Alta precisione e rapidità
- . Produzione di nuvole di punti
- . Rappresentazioni metriche dettagliate





Il laser scanner terrestre (TLS)

- . Foto da più angolazioni
- . Software per ricostruzione 3D
- . Metodo a basso costo





La fotogrammetria digitale

- Definizione: insieme di milioni di punti 3D
- Creazione di modelli virtuali
- Utilizzi: analisi,ricostruzione, stampa3D





Nuvole di punti e modelli 3D

- . Collegamento dati spaziali e archeologici
- . Creazione di banche dati
- . Strumenti per ricerca e gestione





Integrazione con GIS

- . Museo Civico Archeologico
- . Rilievo della Situla Arnoaldi
- . Fruizione digitale per i visitatori





Il caso di Bologna

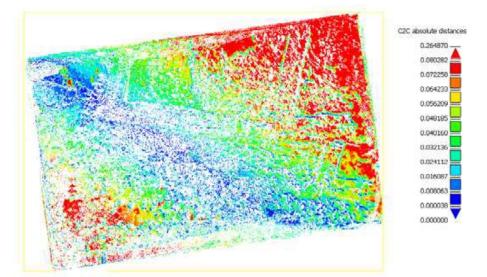
- Scavo Via dei Cavalieri di Vittorio Veneto
- . TLS + DGPS
- . Rilievo rapido e integrabile





Il caso di Teramo

- Laser scanner + fotogrammetria open source
- . Modelli comparativi
- . Approccio low-cost

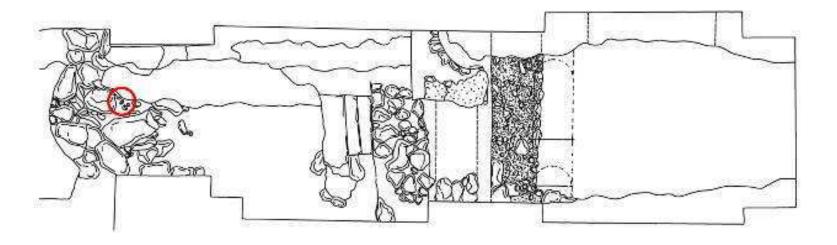






Il caso di Adulis (Eritrea)

- . Scavo urbano con problemi di tutela
- . Laser scanning + 3D modeling
- . Ricostruzione virtuale di ambienti







Il caso di Catania (Sant'Agata al Carcere)

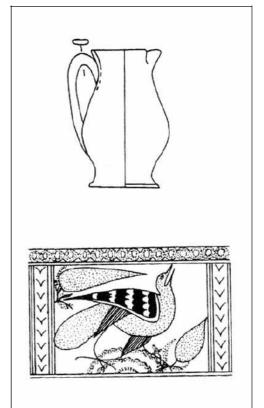
- . Museo nei Mercati di Traiano
- . Multimedialità e storytelling
- . Realtà virtuale e spettacoli serali

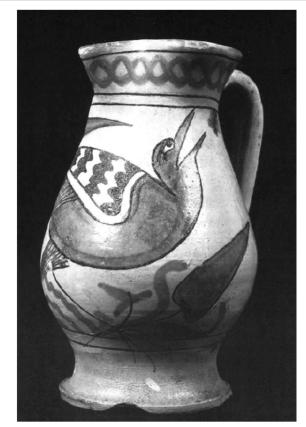




Il caso dei Fori Imperiali (Roma)

- Metodi tradizionali (foto, disegni)
- Cultura digitale: rilievo 3D e restauro virtuale
- . Vantaggi: reversibilità e leggibilità

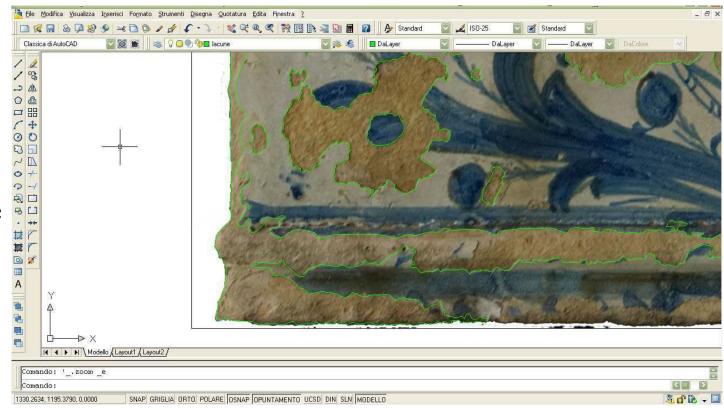






Rappresentazione dei reperti ceramici

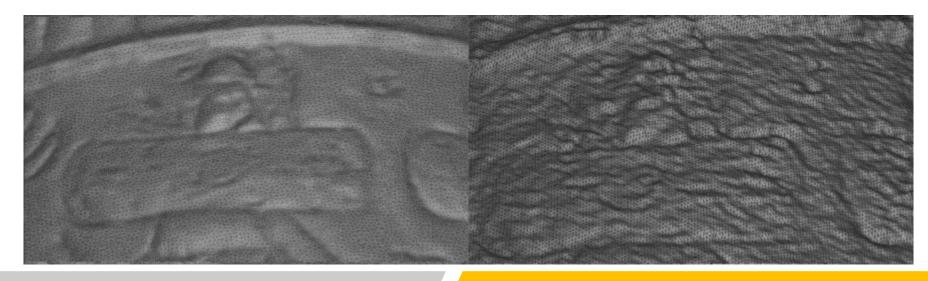
- . Ricostruzione delle lacune
- . Simulazioni prima del restauro reale
- . Rispetto della teoria brandiana





Restauro virtuale

- . Ricerca scientifica → modelli digitali
- . Divulgazione museale e didattica
- . Accessibilità e inclusione





Dalla ricerca alla divulgazione

- . Sovrapposizione di informazioni digitali
- . Esperienze immersive nei musei
- . Uso educativo e divulgativo





Realtà aumentata (AR)

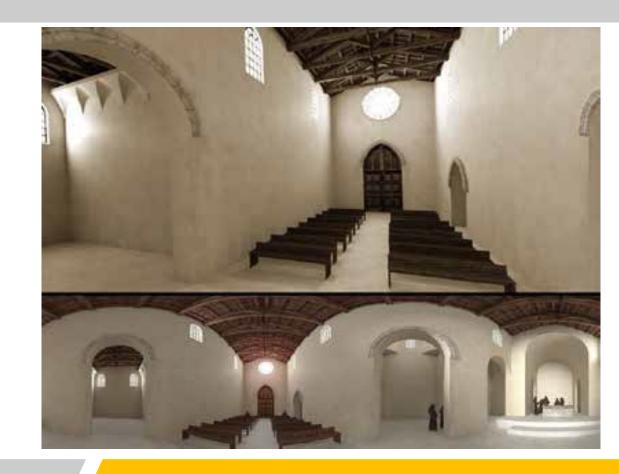
- . Ricostruzioni di ambienti antichi
- . Viaggi immersivi nella storia
- . Coinvolgimento emotivo del visitatore





Realtà virtuale (VR)

- . Costi e formazione specialistica
- . Complessità dei software
- . Rischio di eccessiva "virtualizzazione"





Limiti e sfide

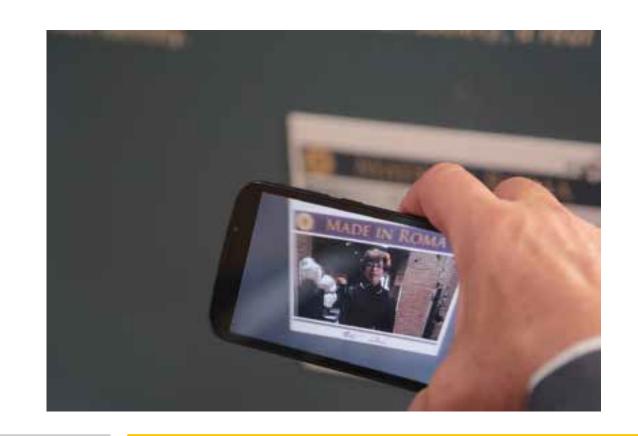
- . Precisione e rapidità
- . Conservazione virtuale
- . Accessibilità globale





Vantaggi della tecnologie digitali

- . Open source e democratizzazione
- . Stampa 3D di reperti
- . Nuovi linguaggi narrativi





Prospettive future

- . Sintesi del percorso
- . Il digitale come strumento di conoscenza e valorizzazione
- . "Dal reperto reale al gemello digitale"





Conclusioni