

01/2022 GEOGRAFIA E TECNOLOGIA

Giornate di studi interdisciplinari su tecnologia e transizioni, trasformazioni, rappresentazioni territoriali

| PRESENTAZIONE DI PROPOSTE DI SESSIONE | |
|---|--|
| Proponente | Maria Paradiso ¹ , Stefania Palmentieri ¹ , Maria Ronza ¹ , Giovanni Mauro ² , Astrid Pellicano ² |
| Università o Ente di appartenenza | ¹ Università degli Studi di Napoli "Federico II" ² Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli" |
| E-mail Recapito telefonico | maria.paradiso@unina.it stefania.palmentieri@unina.it mronza@unina.it giovanni.mauro@unicampania.it astrid.pellicano@unicampania.it |
| Titolo sessione | Cultural Heritage, sperimentazioni di realtà immersive, Virtual Geographic Environments: modelli e modalità. |

| | |
|--|---|
| <p>Descrizione (max 2500 caratteri)</p> | <p>L'innovazione digitale applicata al settore della comunicazione ha fatto emergere nuove opportunità nella valorizzazione dei territori e del patrimonio culturale, come pure nella proposizione di contenuti geografici ad un'utenza ampia ed eterogenea per finalità diverse (didattico-educative, partecipative ed inclusive, economico-gestionali, turistiche, ecc.). La molteplicità di best practices, orientate ad una narrazione in chiave digital dei contesti locali, necessita di una riflessione sugli approcci teorico-metodologici che connotano la Geografia come disciplina in grado di declinare tali innovazioni tecnologiche secondo le proprie specificità epistemologiche. Nella Knowledge and Information Society, la pervasività delle ICTs (Information and Communication Technologies) ha contribuito ad un'interazione quasi simbiotica tra spazio reale e spazio virtuale; non si può ignorare che tale processo ha subito una spinta ed un'accelerazione non prevedibile a seguito di una fase pandemica globale e dei reiterati lockdown ad essa connessi. La rappresentazione dello spazio - già modificatasi per l'imporsi di geo-tecnologie (es. webGIS, geoAPP, UAV) in grado di produrre cartografia digitale e partecipata - necessita di narrazioni, immagini, dati che restituiscano la complessità sincronica e diacronica di un territorio dal punto di vista culturale, etnico, identitario. Allo spazio codificato da una restituzione univoca si affianca uno spazio multidimensionale e multisensoriale, di cui la Virtual Reality (VR), l'Augmented Reality (AR) e - in via di sperimentazione - il Metaverso costituiscono l'espressione più significativa ed estrema. In questo quadro, la sessione intende proporre una riflessione sui modelli e le modalità messe in campo negli ultimi anni per conoscere, conservare e valorizzare il Patrimonio Culturale nell'ottica dei Virtual Geographic Environments (VGEs) e dell'evoluzione del Metaverso. S'inquadrano nella sessione contributi che approfondiscono temi quali: il ruolo dei virtual geographic environments nella valorizzazione del patrimonio culturale di aree urbane e metropolitane orientate alla smartness; l'applicazione delle realtà virtuale nello storytelling geografico, in particolare per la promozione del patrimonio culturale in aree marginali; l'analisi dei paesaggi storici attraverso la ricostruzione dei virtual landscapes; l'impiego di virtual geographic environments in progetti di conoscenza del patrimonio culturale a fini didattico-educativi. Inoltre, rientrano nella sessione temi di carattere più strettamente applicativo quali: pratiche e modelli di digitalizzazione 3D e 4D di cartografia storica e catastale, rendering di fotografie storiche e altre fonti geografiche; applicazioni di realtà aumentata per la promozione di strutture e servizi legati al patrimonio culturale.</p> |
| <p>Eventuali Chair e discussant</p> | |

Inviare alla Segreteria organizzativa: ssg.geotec2022@gmail.com