

Rassegna stampa

Janus: uno sguardo al passato con gli
occhi del futuro
5 gennaio 2021

Monitoraggio dal 5/01/2021 all' 8/01/2021

Gli articoli qui riportati sono da intendersi non riproducibili né pubblicabili da
terze parti non espressamente autorizzate da Sapienza Università di Roma



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

a cura del settore Ufficio stampa e comunicazione



Roma, 5 gennaio 2021

COMUNICATO STAMPA

Janus: uno sguardo al passato con gli occhi del futuro
La start up firmata Sapienza è il primo un esempio innovativo di
applicazione dell'ICT ai beni culturali. Nasce da un progetto
interdisciplinare che ha coinvolto architetti, ingegneri e storici dell'Ateneo
con l'obiettivo di comunicare al pubblico il patrimonio culturale attraverso
il supporto di metodologie e strumenti altamente innovativi come, laser,
scanner, rappresentazioni topografiche e ricostruzione degli oggetti in 3D

Come Giano, divinità del mondo romano e italico, che contemporaneamente guarda al passato e al futuro, Janus, la neonata start up di Sapienza Università di Roma, si propone di avere “uno sguardo al passato, con gli occhi del futuro”.

Con questo intento Janus, la prima start up della facoltà di Architettura di Sapienza, unisce alle competenze acquisite nel contesto accademico le Information and Communication Technologies (ICT) – come la realtà virtuale, la realtà aumentata, le ricostruzioni tridimensionali, i panorami virtuali/interattivi e i musei virtuali – per produrre contenuti di alta qualità da proporre a un mercato specialistico, pubblico e privato, costituito da musei, soprintendenze, comuni e fondazioni.

“La pittura, la scultura e l'architettura hanno sempre avuto un ruolo pedagogico basato sull'utilizzo consapevole del linguaggio visuale per trasmettere in modo evocativo e immediato specifici messaggi - spiega il coordinatore scientifico Graziano Mario Valenti del Dipartimento di Storia, disegno e restauro dell'architettura della Sapienza. “L'operazione culturale che si intende perseguire è quella di condividere la conoscenza, senza che il background dell'utente sia una discriminante e di stimolare il senso di partecipazione e di coinvolgimento emotivo al bene culturale”.

Tale concezione si traduce in un museo virtuale inteso non semplicemente come “contenitore” di arte, ma come luogo, strumento di interazione e di dinamicità in cui il visitatore è svincolato

Università degli Studi di Roma “La Sapienza”
CF 80209930587 PI 02133771002

Capo Ufficio Stampa: Alessandra Bomben

Addetti Stampa: Christian Benenati - Marino Midena - Barbara Sabatini - Stefania Sepulcri

Piazzale Aldo Moro 5, 00185 Roma

T (+39) 06 4991 0035 - 0034 F (+39) 06 4991 0399

comunicazione@uniroma1.it stampa@uniroma1.it www.uniroma1.it



dai limiti di gravità e di impenetrabilità dei corpi. In questo modo si può immaginare che, per esempio, le tele bidimensionali possano diventare stanze tridimensionali in cui colui che osserva entra nella scena, si fonde con lo spazio dell'opera d'arte accedendo a un punto di vista diverso e privilegiato. L'obiettivo è di proporre un'esperienza non sostitutiva, ma complementare e integrativa dell'esperienza reale.

Il processo di costruzione/ricostruzione virtuale avverrà essenzialmente attraverso tre fasi: una approfondita conoscenza dell'oggetto di studio, la produzione dei contenuti mediante l'analisi dei dati acquisiti per la costruzione dei modelli virtuali e la comunicazione dell'oggetto con soluzioni innovative. In tutte queste fasi, dalla progettazione alla realizzazione commerciale, saranno fondamentali le competenze diverse e interdisciplinari dei componenti del gruppo di lavoro costituito da docenti, dottorandi e giovani laureati del Dipartimento di Storia, disegno e restauro dell'architettura.

“Janus si propone come un'azienda di “artigianato digitale” dove l'innovazione si sviluppa bilanciando creatività e competenze –aggiunge Simone Lucchetti, architetto e dottorando under30 della Sapienza e presidente della startup.“Il prodotto che Janus offre è innovativo perché intende dare un nuovo significato e un nuovo valore alle ricostruzioni virtuali usando la tecnologia come un mezzo per veicolare contenuti”.

Inoltre, per i prodotti e i servizi erogati, anche integrabili tra loro, sarà garantito un alto grado di personalizzazione in relazione alle esigenze del committente e all'analisi dell'utenza finale.

La comunicazione del patrimonio culturale, per far sì che venga compreso, deve avvalersi di mezzi comunicativi immediati, che coinvolgano emotivamente l'utente, senza sminuire o banalizzare i contenuti. Il progetto Janus è dunque nato con l'intento di migliorare il modello tradizionale di comunicazione realizzando allo scopo prodotti che, con l'ausilio di mezzi tecnologici, raccontino storie e propongano esperienze, per avvicinare e rendere partecipi del patrimonio culturale e dei valori che esprime una comunità di utenti sempre più ampia ed eterogenea.

Oltre a Graziano Mario Valenti e Simone Lucchetti, il team imprenditoriale è formato dai docenti Fabrizio De Cesaris, Tommaso Empler, Elena Ippoliti e dai dottori di ricerca, dottorandi e specializzandi Roberto Barni, Daniele Bigi, Adriana Caldarone, Giulia Catalani, Marika Griffò, Antonio Mirandola, tutti afferenti al Dipartimento di Storia, disegno e restauro dell'architettura, per un totale di undici persone impegnate in tutte le fasi, dalla progettazione alla realizzazione e commercializzazione di prodotti innovativi che forniscono nuovo valore e nuovo significato alle ricostruzioni virtuali dei beni culturali.



Info:

Graziano Mario Valenti

Dipartimento di Storia disegno e restauro dell'architettura

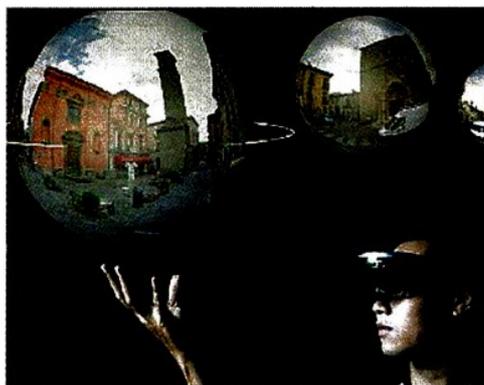
grazianomario.valenti@uniroma1.it

Ricerca del 13-01-21

SAPIENZA - CARTA STAMPATA				
08/01/21	Corriere della Sera Roma	15	«Janus», la start up al servizio dell'arte	Manzitti Federica 1
07/01/21	ASKANEWS.IT	1	Janus, la startup di Sapienza che applica l'ICT ai beni culturali	... 2
06/01/21	CLASSICULT.IT	1	Janus: uno sguardo al passato con gli occhi del futuro - Classicult	... 5
SAPIENZA WEB				
05/01/21	ADNKRONOS.COM	1	Startup: da Sapienza nasce 'Janus', l'Ict per l'architettura e beni culturali	... 8
SAPIENZA SITI MINORI WEB				
07/01/21	QAEDITORIA.IT	1	QA turismo cultura & arte-La Sapienza lancia "Janus", una startup che applica le più innovative tecnologie ai beni culturali	... 10
05/01/21	RADIOVERONICAONE .IT	1	Startup: da Sapienza nasce 'Janus', l'Ict per l'architettura e beni culturali – Veronica One	... 11

«Janus», la start up al servizio dell'arte

Il progetto è realizzato dall'università La Sapienza



Patrimonio

«Janus», nuovo progetto targato La Sapienza, che unisce cultura e tecnologia tramite realtà virtuale, aumentata e 3D

Si chiama come la divinità romana dei confini, delle porte, delle cose che iniziano. E sarà al servizio della cultura e delle arti visive. È «Janus», la neonata start up dell'università La Sapienza, la prima della facoltà di Architettura, che unirà il patrimonio di competenze accademiche con le cosiddette ICT (Information and Communication Technologies) che in altre parole sono: realtà virtuale o aumentata, ricostruzioni tridimensionali, panorami virtuali e interattivi o musei virtuali.

Dai primi giorni del nuovo anno un team di docenti ed esperti sta sviluppando questo progetto che nel giro di qualche mese si concretizzerà in una tecnologia in grado di veicolare contenuti di qualità tramite diverse app, fruibili sia su smartphone sia su computer. I contenuti si rivolgeranno a un mercato specialistico, pubblico e privato, costituito da musei, soprintendenze, comuni e fondazioni, ma il fruitore finale sarà il privato cittadino. «L'operazione che si intende perseguire — spiega il coordinatore scientifico del progetto Graziano Mario Valenti, docente del Dipartimento di Storia, disegno e restauro dell'architettura — è quella di condividere la conoscenza senza che il background dell'utente sia una discriminante e stimolare il senso di partecipazione e il

coinvolgimento emotivo al bene artistico». In una modalità di fruizione culturale sempre più mediata dalle tecnologie, oggi più che mai con il distanziamento imposto dalle norme, «Janus» ha l'obiettivo di rendere più appagante l'esperienza dell'arte posando, come l'omonimo dio bifronte, uno sguardo al passato e uno al futuro.

A differenza di altre applicazioni che hanno messo l'accento sull'innovatività tecnologica trascurando il passaggio di conoscenze che rendono più godibile l'esperienza dei prodotti culturali, la tecnologia di questa start up promette di tradursi in un museo virtuale inteso, non semplicemente come «contenitore» d'arte, ma come uno strumento dinamico. Ad esempio immaginando che le tele bidimensionali possano diventare stanze tridimensionali in cui colui che osserva entra nella scena, accedendo a un punto di vista diverso e privilegiato. «Janus si propone come un'azienda di artigianato digitale, dove l'innovazione si sviluppa bilanciando creatività e competenze», aggiunge Simone Lucchetti, architetto e dottorando under 30, nonché presidente della startup che lui sta sviluppando insieme a un team di docenti e ricercatori dell'ateneo romano.

Federica Manzitti

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Link: http://www.askanews.it/cronaca/2021/01/07/janus-la-startup-di-sapienza-che-applica-ict-ai-beni-culturali-pn_20210107_00075/

START UP Giovedì 7 gennaio 2021 - 11:23

Janus, la startup di Sapienza che applica l'ICT ai beni culturali

Realtà aumentata e ricostruzioni 3D per guardare al passato



Roma, 7 gen. (askanews) – Come Giano, divinità del mondo romano e italico, che contemporaneamente guarda al passato e al futuro, Janus, la prima start up della facoltà di Architettura di Sapienza, si propone di avere “uno sguardo al passato, con gli occhi del futuro”, unendo alle competenze acquisite nel contesto accademico le Information and Communication Technologies (ICT) – come la realtà virtuale, la realtà aumentata, le ricostruzioni tridimensionali, i panorami virtuali/interattivi e i musei virtuali – per produrre contenuti di alta qualità da proporre a un mercato specialistico, pubblico e privato, costituito da musei, soprintendenze, comuni e fondazioni.

“La pittura, la scultura e l’architettura hanno sempre avuto un ruolo pedagogico basato sull’utilizzo consapevole del linguaggio visuale per trasmettere in modo evocativo e immediato specifici messaggi – spiega il coordinatore scientifico Graziano Mario Valenti del Dipartimento di Storia, disegno e restauro dell’architettura della Sapienza. “L’operazione culturale che si intende perseguire è quella di condividere la conoscenza, senza che il background dell’utente sia una

discriminante e di stimolare il senso di partecipazione e di coinvolgimento emotivo al bene culturale”.

Tale concezione – spiega Sapienza – si traduce in un museo virtuale inteso non semplicemente come “contenitore” di arte, ma come luogo, strumento di interazione e di dinamicità in cui il visitatore è svincolato dai limiti di gravità e di impenetrabilità dei corpi. In questo modo si può immaginare che, per esempio, le tele bidimensionali possano diventare stanze tridimensionali in cui colui che osserva entra nella scena, si fonde con lo spazio dell’opera d’arte accedendo a un punto di vista diverso e privilegiato. L’obiettivo è di proporre un’esperienza non sostitutiva, ma complementare e integrativa dell’esperienza reale.

Il processo di costruzione/ricostruzione virtuale avverrà essenzialmente attraverso tre fasi: una approfondita conoscenza dell’oggetto di studio, la produzione dei contenuti mediante l’analisi dei dati acquisiti per la costruzione dei modelli virtuali e la comunicazione dell’oggetto con soluzioni innovative. In tutte queste fasi, dalla progettazione alla realizzazione commerciale, saranno fondamentali le competenze diverse e interdisciplinari dei componenti del gruppo di lavoro costituito da docenti, dottorandi e giovani laureati del Dipartimento di Storia, disegno e restauro dell’architettura.

“Janus si propone come un’azienda di ‘artigianato digitale’ dove l’innovazione si sviluppa bilanciando creatività e competenze” aggiunge Simone Lucchetti, architetto e dottorando under30 della Sapienza e presidente della startup. “Il prodotto che Janus offre è innovativo perché intende dare un nuovo significato e un nuovo valore alle ricostruzioni virtuali usando la tecnologia come un mezzo per veicolare contenuti”.

Inoltre, per i prodotti e i servizi erogati, anche integrabili tra loro, sarà garantito un alto grado di personalizzazione in relazione alle esigenze del committente e all’analisi dell’utenza finale. La comunicazione del patrimonio culturale, per far sì che venga compreso, deve avvalersi di mezzi comunicativi immediati, che coinvolgano emotivamente l’utente, senza sminuire o banalizzare i contenuti. Il progetto Janus è dunque nato con l’intento di migliorare il modello tradizionale di comunicazione realizzando allo scopo prodotti che, con l’ausilio di mezzi tecnologici, raccontino storie e propongano esperienze, per avvicinare e rendere partecipi del patrimonio culturale e dei valori che esprime una comunità di utenti sempre più ampia ed eterogenea.

Oltre a Graziano Mario Valenti e Simone Lucchetti, il team imprenditoriale è formato dai docenti Fabrizio De Cessa, Sapienza, CAFTA, Stampa e dai

dottori di ricerca, dottorandi e specializzandi Roberto Barni, Daniele Bigi, Adriana Caldarone, Giulia Catalani, Marika Griffo, Antonio Mirandola, tutti afferenti al Dipartimento di Storia, disegno e restauro dell'architettura, per un totale di undici persone impegnate in tutte le fasi, dalla progettazione alla realizzazione e commercializzazione di prodotti innovativi che forniscono nuovo valore e nuovo significato alle ricostruzioni virtuali dei beni culturali.



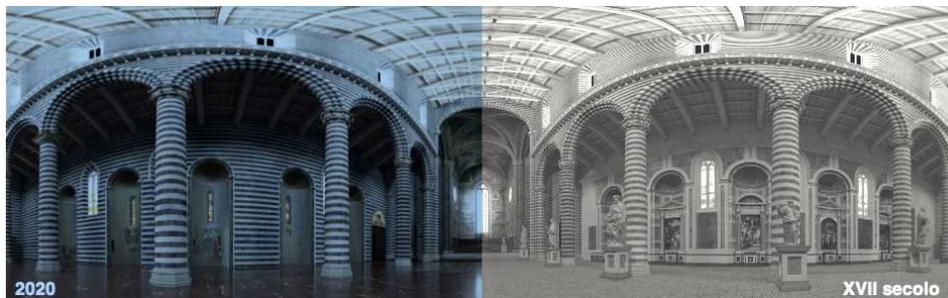


JANUS: UNO SGUARDO AL PASSATO CON GLI OCCHI DEL FUTURO

6 GENNAIO 2021 | IN CULTURE, MUSEI | BY CLASSICULT

Janus: uno sguardo al passato con gli occhi del futuro

La startup firmata Sapienza è il primo un esempio innovativo di applicazione dell'ICT ai beni culturali. Nasce da un progetto interdisciplinare che ha coinvolto architetti, ingegneri e storici dell'Ateneo con l'obiettivo di comunicare al pubblico il patrimonio culturale attraverso il supporto di metodologie e strumenti altamente innovativi come, laser, scanner, rappresentazioni topografiche e ricostruzione degli oggetti in 3D



Come Giano, divinità del mondo romano e italico, che contemporaneamente guarda al passato e al futuro, Janus, la neonata startup di Sapienza Università di Roma, si propone di avere “uno sguardo al passato, con gli occhi del futuro”.

Con questo intento Janus, la prima startup della facoltà di Architettura di Sapienza, unisce alle competenze acquisite nel contesto accademico le Information and Communication Technologies (ICT) – come la realtà virtuale, la realtà aumentata, le ricostruzioni tridimensionali, i panorami virtuali/interattivi e i musei virtuali – per produrre contenuti di alta qualità da proporre a un mercato specialistico, pubblico e privato, costituito da musei, soprintendenze, comuni e fondazioni.

“La pittura, la scultura e l'architettura hanno sempre avuto un ruolo pedagogico basato sull'utilizzo consapevole del linguaggio visuale per trasmettere in modo evocativo e immediato specifici messaggi – spiega il coordinatore scientifico Graziano Mario Valenti del Dipartimento di Storia, disegno e restauro dell'architettura della Sapienza. “L'operazione culturale che si intende perseguire è quella di condividere la conoscenza, senza che il background dell'utente sia una discriminante e di stimolare il senso di partecipazione e di coinvolgimento emotivo al bene culturale”.



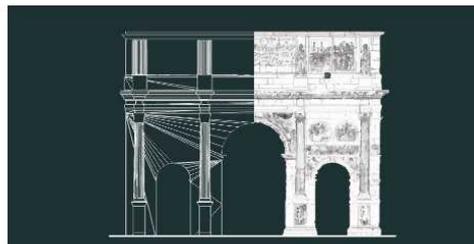


Tale concezione si traduce in un museo virtuale inteso non semplicemente come “contenitore” di arte, ma come luogo, strumento di interazione e di dinamicità in cui il visitatore è svincolato dai limiti di gravità e di impenetrabilità dei corpi. In questo modo si può immaginare che, per esempio, le tele bidimensionali possano diventare stanze tridimensionali in cui colui che osserva entra nella scena, si fonde con lo spazio dell’opera d’arte accedendo a un punto di vista diverso e privilegiato. L’obiettivo è di proporre un’esperienza non sostitutiva, ma complementare e integrativa dell’esperienza reale.

Il processo di costruzione/ricostruzione virtuale avverrà essenzialmente attraverso tre fasi: una approfondita conoscenza dell’oggetto di studio, la produzione dei contenuti mediante l’analisi dei dati acquisiti per la costruzione dei modelli virtuali e la comunicazione dell’oggetto con soluzioni innovative. In tutte queste fasi, dalla progettazione alla realizzazione commerciale, saranno fondamentali le competenze diverse e interdisciplinari dei componenti del gruppo di lavoro costituito da docenti, dottorandi e giovani laureati del Dipartimento di Storia, disegno e restauro dell’architettura.

“Janus si propone come un’azienda di “artigianato digitale” dove l’innovazione si sviluppa bilanciando creatività e competenze –aggiunge Simone Lucchetti, architetto e dottorando under 30 della Sapienza e presidente della startup. “Il prodotto che Janus offre è innovativo perché intende dare un nuovo significato e un nuovo valore alle ricostruzioni virtuali usando la tecnologia come un mezzo per veicolare contenuti”.

Inoltre, per i prodotti e i servizi erogati, anche integrabili tra loro, sarà garantito un alto grado di personalizzazione in relazione alle esigenze del committente e all’analisi dell’utenza finale.



La comunicazione del patrimonio culturale, per far sì che venga compreso, deve avvalersi di mezzi comunicativi immediati, che coinvolgano emotivamente l’utente, senza sminuire o banalizzare i contenuti. Il progetto Janus è dunque nato con l’intento di migliorare il modello tradizionale di comunicazione realizzando allo scopo prodotti che, con l’ausilio di mezzi tecnologici, raccontino storie e propongano esperienze, per avvicinare e rendere partecipi del patrimonio culturale e dei valori che esprime una comunità di utenti sempre più ampia ed eterogenea.

Oltre a Graziano Mario Valenti e Simone Lucchetti, il team imprenditoriale è formato dai docenti Fabrizio De Cesaris, Tommaso Empler, Elena Ippoliti e dai dottori di ricerca, dottorandi e specializzandi Roberto Barni, Daniele Bigi, Adriana Caldarone, Giulia Catalani, Marika Griffo, Antonio Mirandola, tutti afferenti al Dipartimento di Storia, disegno e restauro dell’architettura, per un totale di undici persone impegnate in tutte le fasi, dalla progettazione alla realizzazione e commercializzazione di prodotti innovativi che forniscono nuovo valore e nuovo significato alle ricostruzioni virtuali dei beni culturali.

Testo e foto dalla Sapienza Università di Roma



sfoglia le notizie

Newsletter Chi siamo



Home Fatti **Soldi** Lavoro Salute Sport Cultura Intrattenimento Magazine Sostenibilità Immediapress Multimedia **AR**
Finanza **Economia** Euro Fondi News Italia Economia

Home . Soldi . Economia .

Startup, da Sapienza nasce Janus

Obiettivo produrre contenuti di alta qualità per un mercato pubblico-privato di musei, soprintendenze, comuni e fondazioni

ECONOMIA

[Tweet](#)



Nasce la startup Janus di Sapienza

Publicato il: 05/01/2021 13:23

Come Giano - divinità del mondo romano e italico che contemporaneamente guarda al passato e al futuro - così anche **Janus, la neonata start up di Sapienza Università di Roma**, appena lanciata, si propone di avere **"uno sguardo al passato con gli occhi del futuro"**. Con questo intento Janus, **la prima start up della facoltà di Architettura di Sapienza**, unisce alle competenze acquisite nel contesto accademico le Information and Communication Technologies (Ict) - come la realtà virtuale, la realtà aumentata, le ricostruzioni tridimensionali, i panorami virtuali-interattivi e i musei

virtuali - per produrre **contenuti di alta qualità** da proporre a un **mercato specialistico, pubblico e privato, costituito da musei, soprintendenze, comuni e fondazioni.**

"La pittura, la scultura e l'architettura hanno sempre avuto un ruolo pedagogico basato sull'utilizzo consapevole del linguaggio visuale per trasmettere in modo evocativo e immediato specifici messaggi" osserva il coordinatore scientifico Graziano Mario Valenti del Dipartimento di Storia, disegno e restauro dell'architettura della Sapienza. "L'operazione culturale che si intende perseguire -spiega- è quella di **condividere la conoscenza**, senza che il background dell'utente sia una discriminante e di **stimolare il senso di partecipazione e di coinvolgimento emotivo al bene culturale**".

Una concezione, sottolinea Valenti, che **si traduce in un museo virtuale inteso non semplicemente come 'contenitore' di arte, ma come luogo**, strumento di interazione e di dinamicità in cui il visitatore è svincolato dai limiti di gravità e di impenetrabilità dei corpi. In questo modo si può immaginare che, per esempio, **le tele bidimensionali possano diventare stanze tridimensionali** in cui colui che osserva entra nella scena, si fonde con lo spazio dell'opera d'arte accedendo a un punto di vista diverso e privilegiato. E l'obiettivo **"è di proporre un'esperienza non sostitutiva, ma complementare** e integrativa dell'esperienza reale".



Il processo di costruzione-ricostruzione virtuale avverrà essenzialmente attraverso tre fasi: una approfondita conoscenza dell'oggetto di studio, la produzione dei contenuti mediante l'analisi dei dati acquisiti per la costruzione dei modelli virtuali e la comunicazione dell'oggetto con soluzioni innovative. **In tutte queste fasi, dalla progettazione alla realizzazione commerciale**, saranno fondamentali le competenze diverse e interdisciplinari dei componenti del gruppo **SAPIENZA WEB** da docenti, dottorandi

MA LA SAPIENZA

e giovani laureati del Dipartimento di Storia, disegno e restauro dell'architettura.

"Janus si propone come un'azienda di 'artigianato digitale' dove l'innovazione si sviluppa bilanciando creatività e competenze -aggiunge Simone Lucchetti, architetto e dottorando under30 della Sapienza e presidente della startup."Il prodotto che Janus offre è innovativo perché intende dare un nuovo significato e un nuovo valore alle ricostruzioni virtuali usando la tecnologia come un mezzo per veicolare contenuti" spiega ancora Lucchetti. Inoltre, per i prodotti e i servizi erogati, anche integrabili tra loro, dalla startup assicurano che **sarà garantito un alto grado di personalizzazione** in relazione alle esigenze del committente e all'analisi dell'utenza finale.

La comunicazione del patrimonio culturale, per far sì che venga compreso, deve avvalersi di mezzi comunicativi immediati, che coinvolgono emotivamente l'utente, senza sminuire o banalizzare i contenuti.

Il progetto Janus è dunque nato con l'intento "di migliorare il modello tradizionale di comunicazione realizzando per questo prodotti che, con l'ausilio di mezzi tecnologici, raccontino storie e propongano esperienze, **per avvicinare e rendere partecipi del patrimonio culturale e dei valori che esprime** una comunità di utenti sempre più ampia ed eterogenea".

Oltre a Graziano Mario Valenti e Simone Lucchetti, **il team imprenditoriale è formato** dai docenti Fabrizio De Cesaris, Tommaso Empler, Elena Ippoliti e dai dottori di ricerca, dottorandi e specializzandi Roberto Barni, Daniele Bigi, Adriana Caldarone, Giulia Catalani, Marika Griffo, Antonio Mirandola, tutti afferenti al Dipartimento di Storia, disegno e restauro dell'architettura, per un totale di undici persone impegnate in tutte le fasi, **dalla progettazione alla realizzazione e commercializzazione di prodotti innovativi** che forniscono nuovo valore e nuovo significato alle ricostruzioni virtuali dei beni culturali.

RIPRODUZIONE RISERVATA © Copyright Adnkronos.

[Tweet](#)

TAG: [startup e architettura](#), [startup Ict architettura](#), [startup ultime notizie](#), [Janus startup](#) [Sapienza](#)

QAEDITORIA.IT

QA turismo cultura & arte-La Sapienza lancia "Janus", una startup che applica le più innovative tecnologie ai beni culturali

Si chiama " Janus", come la divinità latina bifronte in grado di guardare contemporaneamente al passato e al futuro, la nuova startup lanciata dalla sapienza università di roma che intende avvicinare al patrimonio culturale una comunità di utenti sem...

Janus: uno sguardo al passato con gli occhi del fut

Di Redazione Centrale -



ROMA – Come Giano, divinità del mondo romano e italico, che contemporaneamente guarda al passato e al futuro, l'Università di Roma, si propone di avere “uno sguardo al passato, con gli occhi del futuro”.

Con questo intento Janus, la prima start up della facoltà di Architettura di Sapienza, unisce alle competenze in Architecture and Communication Technologies (ICT) – come la realtà virtuale, la realtà aumentata, le ricostruzioni tridimensionali – per produrre contenuti di alta qualità da proporre a un mercato specialistico, pubblico e privato e a fondazioni.

“La pittura, la scultura e l'architettura hanno sempre avuto un ruolo pedagogico basato sull'utilizzo consapevole di immagini evocative e immediate per trasmettere specifici messaggi – spiega il coordinatore scientifico Graziano Mario Valenti dell'architettura della Sapienza. “L'operazione culturale che si intende perseguire è quella di condividere la cultura in modo inclusivo e di stimolare il senso di partecipazione e di coinvolgimento emotivo al bene culturale”.

Tale concezione si traduce in un museo virtuale inteso non semplicemente come “contenitore” di arte, ma come uno spazio in cui il visitatore è svincolato dai limiti di gravità e di impenetrabilità dei corpi. In questo modo si può immaginare di creare stanze tridimensionali in cui colui che osserva entra nella scena, si fonde con lo spazio e diventa parte integrante. L'obiettivo è di proporre un'esperienza non sostitutiva, ma complementare e integrativa.

Il processo di costruzione/ricostruzione virtuale avverrà essenzialmente attraverso tre fasi: una approfondita analisi dei contenuti mediante l'analisi dei dati acquisiti per la costruzione dei modelli virtuali e la comunicazione dei contenuti. In queste fasi, dalla progettazione alla realizzazione commerciale, saranno fondamentali le competenze diverse e in continuo sviluppo del personale costituito da docenti, dottorandi e giovani laureati del Dipartimento di Storia, disegno e restauro dell'architettura.

“Janus si propone come un'azienda di “artigianato digitale” dove l'innovazione si sviluppa bilanciando creatività e tecnologia. Il team è formato da un architetto e dottorando under30 della Sapienza e presidente della startup. “Il prodotto che Janus offre è innovativo e aggiunge nuovo valore alle ricostruzioni virtuali usando la tecnologia come un mezzo per veicolare contenuti”.

Inoltre, per i prodotti e i servizi erogati, anche integrabili tra loro, sarà garantito un alto grado di personalizzazione e di aderenza all'analisi dell'utenza finale.

La comunicazione del patrimonio culturale, per far sì che venga compreso, deve avvalersi di mezzi comunicativi che coinvolgano l'utente, senza sminuire o banalizzare i contenuti. Il progetto Janus è dunque nato con l'intento di realizzare prodotti che, con l'ausilio di mezzi tecnologici, raccontino storie e propongano e valorizzino il patrimonio culturale e dei valori che esprime una comunità di utenti sempre più ampia ed eterogenea.

Oltre a Graziano Mario Valenti e Simone Lucchetti, il team imprenditoriale è formato dai docenti Fabrizio Giamberini, dottori di ricerca, dottorandi e specializzandi Roberto Barni, Daniele Bigi, Adriana Caldarone, Giulia Catalano, del Dipartimento di Storia, disegno e restauro dell'architettura, per un totale di undici persone impegnate in tutti i campi di attività. I prodotti innovativi che forniscono nuovo valore e nuovo significato alle ricostruzioni virtuali.

I-Talicom utilizza i cookie per personalizzare i contenuti, per fornire funzionalità avanzate e per analizzare il traffico web. [Read More](#)

Accetto

lo ?

Startup: da Sapienza nasce 'Janus', l'Ict per l'architettura e beni culturali

di Fonte AdnKronos

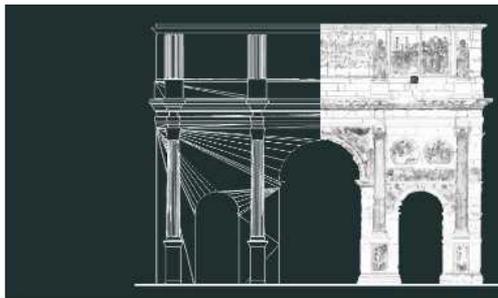


Nasce la startup Janus di Sapienza

Pubblicato il: 05/01/2021 13:23

Come Giano – divinità del mondo romano e italico che contemporaneamente guarda al passato e al futuro – così anche Janus, la neonata start up di Sapienza Università di Roma, appena lanciata, si propone di avere “uno sguardo al passato con gli occhi del futuro”. Con questo intento Janus, la prima start up della facoltà di Architettura di Sapienza, unisce alle competenze acquisite nel contesto accademico le Information and Communication Technologies (Ict) – come la realtà virtuale, la realtà aumentata, le ricostruzioni tridimensionali, i panorami virtuali-interattivi e i musei virtuali – per produrre contenuti di alta qualità da proporre a un mercato specialistico, pubblico e privato, costituito da musei, soprintendenze, comuni e fondazioni.

“La pittura, la scultura e l'architettura hanno sempre avuto un ruolo pedagogico basato sull'utilizzo consapevole del linguaggio visuale per trasmettere in modo evocativo e immediato specifici messaggi” osserva il coordinatore scientifico Graziano Mario Valenti del Dipartimento di Storia, disegno e restauro dell'architettura della Sapienza. “L'operazione culturale che si intende perseguire -spiega- è quella di **condividere la conoscenza**, senza che il background dell'utente sia una discriminante e di **stimolare il senso di partecipazione e di coinvolgimento emotivo al bene culturale**”.



Una concezione, sottolinea Valenti, che si traduce in un museo virtuale inteso non semplicemente come 'contenitore' di arte, ma come luogo, strumento di interazione e di dinamicità in cui il visitatore è svincolato dai limiti di gravità e di impenetrabilità dei corpi. In questo modo si può immaginare che, per esempio, le tele bidimensionali possano diventare stanze tridimensionali in cui colui che osserva entra nella scena, si fonde con lo spazio dell'opera d'arte accedendo a un punto di vista diverso e privilegiato. E l'obiettivo “è di proporre un'esperienza non sostitutiva, ma complementare e integrativa dell'esperienza reale”.

Il processo di costruzione-ricostruzione virtuale avverrà essenzialmente attraverso tre fasi: una approfondita conoscenza dell'oggetto di studio, la produzione dei contenuti mediante l'analisi dei dati e la loro organizzazione in modelli 3D e la comunicazione dell'oggetto con soluzioni

innovative. In tutte queste fasi, dalla progettazione alla realizzazione commerciale, saranno fondamentali le competenze diverse e interdisciplinari dei componenti del gruppo di lavoro costituito da docenti, dottorandi e giovani laureati del Dipartimento di Storia, disegno e restauro dell'architettura.

“Janus si propone come un'azienda di 'artigianato digitale' dove l'innovazione si sviluppa bilanciando creatività e competenze -aggiunge Simone Lucchetti, architetto e dottorando under30 della Sapienza e presidente della startup.”Il prodotto che Janus offre è innovativo perché intende dare un nuovo significato e un nuovo valore alle ricostruzioni virtuali usando la tecnologia come un mezzo per veicolare contenuti” spiega ancora Lucchetti. Inoltre, per i prodotti e i servizi erogati, anche integrabili tra loro, dalla startup assicurano che sarà **garantito un alto grado di personalizzazione** in relazione alle esigenze del committente e all'analisi dell'utenza finale.

La comunicazione del patrimonio culturale, per far sì che venga compreso, deve avvalersi di mezzi comunicativi immediati, che coinvolgono emotivamente l'utente, senza sminuire o banalizzare i contenuti. **Il progetto Janus è dunque nato con l'intento** “di migliorare il modello tradizionale di comunicazione realizzando per questo prodotti che, con l'ausilio di mezzi tecnologici, raccontino storie e proponano esperienze, **per avvicinare e rendere partecipi del patrimonio culturale e dei valori che esprime una comunità di utenti sempre più ampia ed eterogenea**”.

Oltre a Graziano Mario Valenti e Simone Lucchetti, **il team imprenditoriale è formato** dai docenti Fabrizio De Cesaris, Tommaso Empler, Elena Ippoliti e dai dottori di ricerca, dottorandi e specializzandi Roberto Barni, Daniele Bigi, Adriana Caldarone, Giulia Catalani, Marika Griffo, Antonio Mirandola, tutti afferenti al Dipartimento di Storia, disegno e restauro dell'architettura, per un totale di undici persone impegnate in tutte le fasi, **dalla progettazione alla realizzazione e commercializzazione di prodotti innovativi** che forniscono nuovo valore e nuovo significato alle ricostruzioni virtuali dei beni culturali.