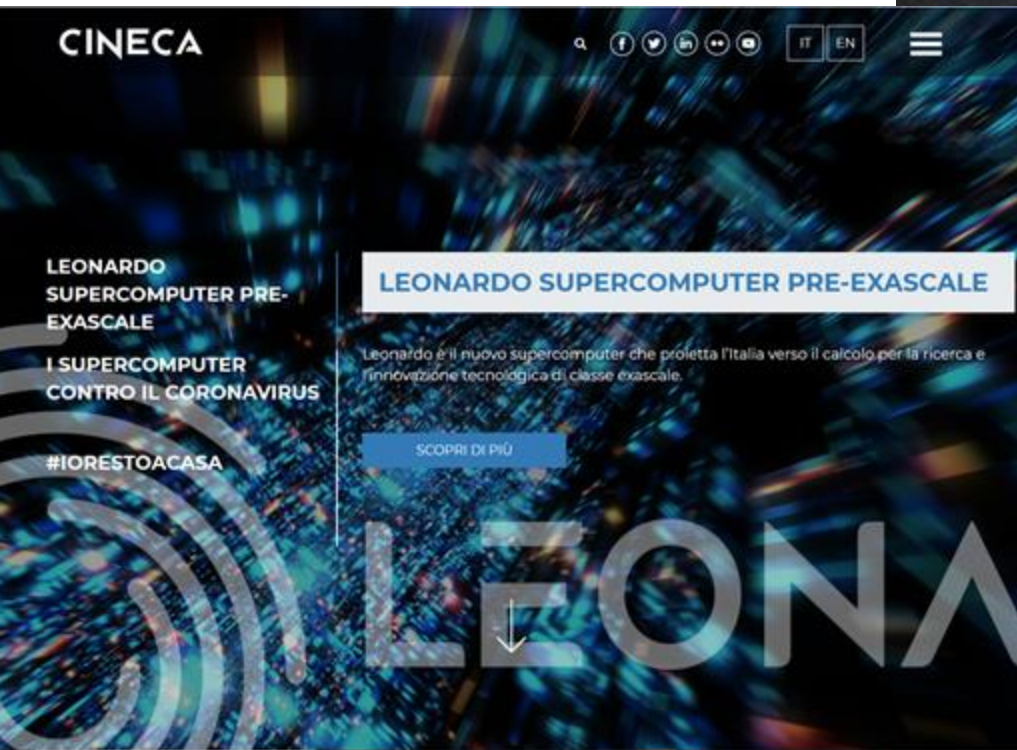


Le attività del VisitLab per i Beni Culturali e la visualizzazione scientifica



Maria Chiara Liguori



Visual Information Technology lab
Blog visitlab.cineca.it

A cross-disciplinary environment
HPC Facilities, open source frameworks,
Computer Graphics tools for Research and Communication

Apa l'Etrusco



Apa alla scoperta di Bologna è un cortometraggio in Computer Grafica realizzato nel 2012 da VisitLab per il **Museo della Storia di Bologna**. Il video è una sorta di Big Bang della storia della città condotto da “Apa”, un simpatico personaggio etrusco emerso per magia da una situla del Museo Civico Archeologico e a cui **Lucio Dalla** ha dato la voce. La narrazione e il mood grafico, abbinati al rigore scientifico, consentono di emozionare e coinvolgere lo spettatore, pur nel rispetto di una comunicazione filologicamente corretta. Nel video è presente anche l'integrazione Ati alla scoperta di Veio, realizzata nel 2014 nell'ambito della mostra **Gli Etruschi e l'aldilà** con la voce di **Sabrina Ferilli**. Il cartoon in 3D stereoscopico è stato per VisitLab il primo prodotto realizzato completamente in Blender, renderizzato sfruttando la Blender RenderFarm che gira sui supercalcolatori di Cineca.

<http://lepida.tv/video/apa-alla-scoperta-di-bologna>

Gli Etruschi e l'aldilà

Il Sarcofago degli sposi

Il Sarcofago degli Sposi (520 a.C.), capolavoro dell'arte funeraria etrusca, è stato al centro della mostra collettiva Gli Etruschi e l'aldilà, tenutasi nel 2014 al Museo di Storia di Bologna e al Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia. In quanto oggetto fragile e inamovibile, è arrivato a Bologna come una ricostruzione virtuale in 3D. La sua ricostruzione digitale è stata realizzata a partire dalle campagne di acquisizione di 5 team di ricerca (Fondazione Bruno Kessler, CNR-ISTI, CNR-ITABC, Leica e Università di Bologna). Alla mostra il Sarcofago è stato presentato come un'olografia in scala reale, parte di uno spettacolo di 10 minuti altamente evocativo con proiezioni di 3D mapping e una partitura musicale appositamente composta da Marco Robino, autore - tra l'altro - delle musiche dei film e delle installazioni di Peter Greenaway.

[Video installazione](#)





Experience Etruria



Experience Etruria è un progetto di marketing territoriale che, partendo dalla comune radice etrusca, unisce e promuove siti archeologici, paesaggi e meraviglie enogastronomiche di Lazio, Toscana e Umbria. 17 Comuni dell'area hanno aderito a questo progetto sotto la supervisione della Soprintendenza Archeologia del Lazio e dell'Etruria Meridionale e hanno affidato a VisitLab la realizzazione di una piattaforma crossmediale (www.experiencetruria.it), una mappa scaricabile, con 4 itinerari legati all'enogastronomia e un video emozionale di circa 20 minuti, oltre ad un teaser ed a due trailer. Il cortometraggio, realizzato in Blender, segue i quattro percorsi presentati sul sito attraverso la narrazione del personaggio virtuale di Ati l'Etrusca, che guida lo spettatore attraverso splendidi paesaggi, archeologia e cultura gastronomica.

[Experience Etruria](http://www.experiencetruria.it)



Ati e la paleodieta mediterranea

Il personaggio di Ati, già visto in Ati alla scoperta di Veio, ci conduce da uno scavo archeologico ad un laboratorio scientifico fino ad una cucina contemporanea per raccontare, in maniera semplice ma efficace, come le informazioni ricavabili da cocci e reperti siano in grado di farci capire cosa mangiassero gli Etruschi. Il corto Ati e la paleodieta mediterranea, realizzato per Università Bicocca, si avvale di una tecnica mista, con computer grafica e riprese dal vero. Queste ultime sono servite a valorizzare spazi fisici reali attinenti alla narrazione, come un sito archeologico ed un laboratorio di analisi. Per meglio spiegare in termini semplici il processo di analisi, che può essere eseguito su reperti di scavo, è stata invece realizzata una finta catena di montaggio scientifica. La produzione è basata sul software open Blender e la lavorazione è stata eseguita con la versione 2.74. Per conseguire un maggior realismo si è usato il motore di rendering unbiased Cycles incluso in Blender. Motion tracking, integrazione riprese e compositing sono stati compiuti sempre in Blender. Altri software utilizzati sono stati: Apache Subversion, CG Cookie Flex Rig, GIMP, Inkscape, Rapid SVN, Photoscan Agisoft e Adobe Premiere

[Ati e la paleodieta mediterranea](#)

Il piccolo Masaccio e le Terre Nuove

Il piccolo Masaccio e le Terre Nuove è un breve filmato didattico animato in Computer Grafica che spiega le origini e la storia di San Giovanni Valdarno, città fondata da Firenze alla fine dell'XIII secolo. Ambientato nel 1409, i suoi protagonisti sono un giovane Masaccio - il pittore - e il Vicario, governatore della città dell'epoca, che spiega a Masaccio e al pubblico la nascita e la creazione della città, sulla base delle regole razionali che ne hanno informato lo sviluppo. Il video è stato realizzato nel 2018 con molteplici tecniche: modellazione 3D geometrica e procedurale, acquerelli reali e disegni 2D digitali; fotogrammetria; simulazioni di folle, tessuti e particelle e una variegata libreria di vegetazione senza mettere in ombra la narrazione e la credibilità dei personaggi. Il cortometraggio si rivolge principalmente al pubblico più giovane del museo di San Giovanni Valdarno, mantenendo, al contempo, un alto livello di accuratezza scientifica e storica. Uno sforzo in grado di produrre una ricchezza di risorse 3D riutilizzabili per un futuro sfruttamento crossmediale.



[Il piccolo Masaccio e le Terre Nuove](#)



[IDEA](#)

[Virtual Studiolo video demo](#)

[Virtual Studiolo desktop app](#)

[Virtual Studiolo video 360°](#)

Isabella d'Este Virtual Studiolo

Per secoli lo Studiolo rinascimentale di Isabella d'Este, presso il Palazzo Ducale di Mantova, è stato accessibile solo come uno spazio svuotato dei suoi capolavori e oggetti, dispersi tra musei e collezioni private. La tecnologia digitale offre la possibilità di realizzare uno Studiolo Virtuale all'interno del quale presentare gli elementi visivi e acustici che lo hanno caratterizzato, evidenziando gli aspetti di incertezza dell'allestimento originario di una ricchissima collezione. In previsione della realizzazione del progetto vero e proprio, parte del più ampio progetto IDEA: Isabella d'Este Archive, guidato dall'Università della California, e per presentarne i futuri sviluppi, nel 2016 la Samuel H. Kress Foundation ha finanziato la realizzazione di un [concept video demo](#). Nel 2019 il progetto ha quindi conseguito un finanziamento biennale dal National Endowment for the Humanities (NEH) proprio per realizzare la prima versione di Studiolo Virtuale interattivo, con l'inserimento di alcuni oggetti della collezione, attualmente conservati presso il Kunsthistorisches Museum Wien, ed un prototipo di esperienza immersiva. La pipeline di sviluppo è, anche in questo caso, prevalentemente Open Source, a parte l'uso di Metashape (Agisoft) per le fotogrammetrie.



MUVI, museo virtuale della vita quotidiana



The [MUVI - Virtual Museum of Everyday Life](http://muvi.cineca.it) project presents the 3D reconstruction of three domestic interiors and the transformations that took place in everyday life and in the Italian 20th-century society.

The project, which began in 2000 with the reconstruction of a house from the 1950s, was enriched in 2009 with the creation of a 3D model dedicated to the 1930s and one to the 1980s.

In 2017 the house from the Thirties, together with the whole neighborhood where it is still set in Bologna, went online with Blend4Web as a **3D Web application**.

In 2018 an interactive VR version for Oculus was created in Unreal with a couple of rooms from the 1930s house.

http://muvi.cineca.it/anni_30_3D.html

Terrae Motus Reggia di Caserta



Nato dalla collaborazione con la Reggia di Caserta e creato interamente con tecnologie opensource come Blender e Blend4Web. Dal 19 Settembre 2016 l'installazione permette ai cittadini di visitare virtualmente il rinnovato allestimento della celeberrima collezione voluta dal gallerista napoletano Lucio Amelio, e realizzata grazie alla collaborazione di Cineca con l'allora Direttore della Reggia Mauro Felicori.

[Terrae Motus virtual exhibition](#)

Lapidario ai Caduti della Grande Guerra Complesso di Santo Stefano



L'applicazione navigabile dedicata al Lapidario ai Caduti della Grande Guerra nel complesso di Santo Stefano è stata realizzata in collaborazione con il Museo del Risorgimento di Bologna. I modelli 3D messi a disposizione dal museo sono stati adattati alla navigazione virtuale attraverso Blend4Web. È possibile vedere sia lo stato attuale del Chiostro, sia come si presentava nel 1925, anno della sua inaugurazione.

[Modello 3D | Storia e Memoria di Bologna](#)

Leonardo e il supercalcolo



Per celebrare l'arrivo del supercomputer di tipo pre-exascale Leonardo, che è entrato in funzione nel 2022 presso il tecnopolo di Bologna, Cineca ha colto l'occasione per spiegare in un breve video a cosa serve il supercalcolo attraverso numerosi suoi progetti. Il video è stato presentato nella sua prima versione nel corso della Notte dei Ricercatori 2019.

[Leonardo e il supercalcolo](#)

Bologna for ECMWF



Video realizzato da VisitLab a sostegno della candidatura italiana della città di Bologna a sede della nuova struttura informatica del Centro Europeo per le Previsioni Meteo (ECMWF). Gli altri candidati erano: Exeter (UK), Slough (UK), Lussemburgo, Espoo (Finlandia), Akureyri (Islanda). In data 1 marzo 2017 il Consiglio ECMWF ha riconosciuto la validità del progetto italiano che, oltre a fornire servizi logistici e infrastrutture di alto livello nei locali del Tecnopolo di Bologna, offre significative opportunità di sinergie tecnico-scientifiche tra ECMWF e i numerosi centri di ricerca dislocati sul territorio regionale e nazionale.

[Bologna for ECMWF](#)



Riconoscimento
[Innovation radar](#)

I-Media-Cities



[I-Media-Cities](#) è un progetto europeo Horizon 2020 che coinvolge 9 archivi cinematografici europei, 5 istituti di ricerca, 2 fornitori tecnologici ed uno specialista di modelli di business digitali. L'obiettivo principale è la messa in condivisione, l'accesso e la valorizzazione dei contenuti audiovisivi presenti negli archivi per favorire la ricerca nel settore delle **Digital Humanities**. Il progetto ruota attorno alla storia delle città coinvolte e ha visto la realizzazione di una piattaforma innovativa attraverso la quale è possibile raccogliere, analizzare, **arricchire sia automaticamente che manualmente** e condividere l'enorme quantità di opere audiovisive provenienti dagli archivi – dalla fine del XIX secolo in poi – che descrivono le città in tutti gli aspetti, tra cui la trasformazione fisica e le dinamiche sociali. La piattaforma ha realizzato diversi e-environment utilizzati da ricercatori ed innovatori per la ricerca e per altri scopi creativi. È stato realizzato anche un **Virtual Collection Creator**, per ospitare in un ambiente tridimensionale mostre virtuali allestite a partire da ricerche effettuate sui contenuti della piattaforma.

Trailer: [video](#)

Tutorial Virtual Collection Creator: [Virtual collection creator](#)

Mistral



Mistral è un progetto coordinato da Cineca, finanziato nell'ambito del bando europeo Connecting Europe Facility nel 2018. Il progetto ha l'obiettivo di realizzare una piattaforma nazionale di dati aperti meteorologici per raccogliere e mettere a disposizione della società e degli addetti ai lavori dati meteorologici provenienti da reti osservative, analisi e previsioni storiche e in tempo reale.

Trailer: [video](#)

Into the Unknown



La visualizzazione scientifica può essere un'esperienza artistica? È possibile rendere accessibili i dati delle più recenti ricerche usando un approccio emozionale e sensoriale? Su queste idee nasce INTO THE (UN)KNOWN, un'esplorazione multisensoriale ed immersiva del Cosmo in cui i dati delle più recenti ricerche astrofisiche sono trasformati in vere opere d'arte per permettere al pubblico di accedere, con immediatezza emotiva, a scenari fino ad ora riservati ai soli ricercatori.

INTO THE (UN)KNOWN è parte del progetto **Fiber of the Universe**, un progetto di visualizzazione scientifica sviluppato da **VisitLab Cineca**, in collaborazione con Giannandrea Inchingolo di INAF. I dati delle più recenti ricerche astrofisiche divengono materiale di partenza per un'elaborazione multimediale attraverso le più recenti tecnologie in CGI, sviluppate assieme ad un team di studenti del **(AM)^2 research group** (Dipartimento di Matematica, Università di Bologna) capeggiati dalla prof.ssa Serena Morigi.

[An inside journey around a black hole's accretion disk - 3D VR 360 degree video](#)

[Reliquie di un arrembaggio](#)

Tübke Monumental

A gigapixel experience

Tübke Monumental è un'installazione multimediale immersiva creata da Kunstkraftwerk di Lipsia, in collaborazione con Cineca, sotto la guida artistica e tecnica del video artista Franz Fischnaller. La realizzazione ha preso spunto dal 90° anniversario della nascita dell'artista tedesco Werner Tübke e dalla sua grandiosa opera dedicata alla guerra dei contadini, scoppiata nella Germania del XVI secolo. Il gigantesco dipinto ad olio, lungo 123 m ed alto 14 m, è visibile presso il Panorama Museum a Bad Frankenhausen.



Tübke Monumental è **costituito da due elementi principali**: l'**applicazione didattica di tipo touch TÜBKE ArtCentrica®** e **The Great Circle, la vera e propria installazione immersiva**, proiettata presso Kunstkraftwerk con un sistema di 25 proiettori. La grafica, le animazioni 3D ed i rendering ad una risoluzione di circa 20k sono stati realizzati con il software open source Blender e programmazione in Python e VTK.

Leonardo -



Al momento della sua entrata in funzione, Leonardo è stato al quarto posto nella classifica Top500, con un HPL di picco di 240 pFlops, e al primo posto per Bandwidth score nella classifica Io500, con i suoi 4992 nodi di calcolo raffreddati a liquido, 111 pByte di storage.

Trailer: <https://youtu.be/odxilzS6sYg>

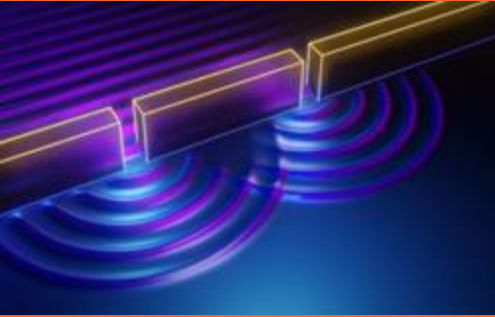
Sebastien



Lo scopo del progetto europeo SEBASTIEN è quello di implementare servizi ICT su larga scala per supportare l'allevamento e la gestione intelligente del bestiame, riducendo i rischi e cogliendo le opportunità poste dal cambiamento climatico e dalla sua variabilità, nonché da altri fattori di stress ambientale e pressioni antropiche concomitanti.

Trailer: https://youtu.be/DGu_u_6ZZV4?si=AbfzvEY6A8MbBL2s

Cos'è il Quantum computing



Questo video descrive i concetti principali dell'informatica quantistica, come la superposizione, che permette ai qubit di esistere in più stati contemporaneamente, o l'entanglement, che collega i qubit in modo unico, rendendoli interdipendenti a grandi distanze. Dalle simulazioni molecolari avanzate alla crittografia ultra-sicura e all'ottimizzazione istantanea, questo nuovo paradigma di calcolo può essere promettente in un'ampia varietà di domini applicativi, in modi ancora tutti da scoprire.

Credits:

Prodotto da VisitLab Cineca for Quantum computing lab Cineca, supported by Fondazione ICSC - Centro Nazionale di Ricerca in High Performance Computing, Big Data e Quantum Computing

Trailer: <https://youtu.be/1FJgdIDj0vU?si=OZqqwG1GDzsaHBCm>

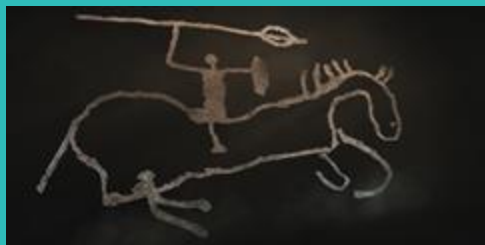


Rock Art Immersive



La Val Camonica ospita la più grande collezione di incisioni rupestri d'Europa. Tra l'8000 a.C. e il 300 a.C., si stima che circa 200.000 incisioni siano state realizzate su rocce levigate dai ghiacciai dell'era glaciale.

Il progetto parte da una serie di fotogrammetrie ad alta risoluzione delle incisioni. I modelli digitali risultanti saranno utilizzati per diversi scopi nell'ambito della ricerca, oltre che per la realizzazione di spettacoli multimediali immersivi sull'arte rupestre della Val Camonica, fornendo un nuovo accesso all'esperienza della vita e della cultura del popolo camuno.



Partner: Kunstkraftwerk Leipzig, Centro Camuno di Studi Preistorici CCSP (Capo di Ponte), VisitLab Cineca, Fondazione Bruno Kessler (FBK)

[Home Rock Art Immersive - Rock Art Immersive](#)



GLORI4DE

Il progetto GLORI4DE è un'iniziativa volta a rendere il sistema di gemelli digitali Glori interoperabile con il sistema europeo DestinE e il suo motore di gemelli digitali (DTE). Il cuore di GLORI4DE è costituito da simulazioni regionali ad alta risoluzione che utilizzano il modello ICON, sviluppato dal consorzio COSMO. Queste simulazioni si basano sulle condizioni al contorno e iniziali del modello IFS di DestinE o delle analisi globali ICON di Glori. L'obiettivo finale è quello di garantire un'interazione perfetta tra questi modelli. Attualmente, il flusso di lavoro GLORI4DE è in fase di test nella regione alpina, dove è stato utilizzato per ricreare le previsioni meteorologiche per l'evento alluvionale dell'Emilia del maggio 2023. I primi risultati mostrano che il modello GLORI4DE migliorato supera i modelli tradizionali, offrendo una maggiore precisione e prestazioni nella previsione meteorologica.

Trailer:

<https://youtu.be/7yDMZAyosnM?si=8uuCsTaLkiDYybve>

High-Resolution Precipitation-to-Flood Signals



Il progetto [High-Resolution Precipitation-to-Flood Signals](https://youtu.be/sKCqhGN2Qsc) è un pilota per DestinE e mira a fornire supporto decisionale tempestivo alla Protezione Civile italiana riguardo a pericoli di inondazione.

Il video ha utilizzato acquerelli dipinti a mano che, una volta digitalizzati, sono stati incorporati in un flusso di lavoro in Blender e utilizzati come una serie di scenografie teatrali per creare il paesaggio. Anche gli oggetti sono texture rese a partire dagli acquerelli utilizzando flow maps e renderizzate in 2.5D con Depth maps. I personaggi e le situazioni sono progettati per alleviare l'ansia e la preoccupazione che gli eventi meteorologici estremi possono provocare negli spettatori. Il video è stato prodotto grazie a un lavoro di squadra interdisciplinare.

Video:

https://youtu.be/sKCqhGN2Qsc?si=5zICPG_sjZ732Zlu

Ecomic - Ecosistema digitale per la cultura

Il progetto del **Ministero della Cultura**, finanziato dal PNRR, mira a realizzare l'**ecosistema** digitale nazionale per la gestione, la conservazione e la valorizzazione del patrimonio culturale italiano, favorendo l'interoperabilità tra musei, archivi e biblioteche.

Le principali componenti sono: **I.PaC**, l'infrastruttura che integra, gestisce e arricchisce dati e contenuti digitali del patrimonio culturale; **D.PaC**, la piattaforma che supporta e monitora i processi di digitalizzazione del patrimonio culturale ed infine **DPaaS**, l'ambiente di innovazione che permette di sviluppare nuovi servizi e applicazioni basati sui dati culturali.



Ecomic
ecosistema
digitale per
la cultura

L'Ecosistema è un ambiente interconnesso e dinamico, composto da numerosi sistemi, piattaforme e servizi digitali gestiti da attori diversi, che interagiscono per creare valore per gli utenti finali

Nucleo tecnologico per i designer di servizi

I.PaC

Infrastruttura e servizi digitali per il patrimonio culturale

Motore tecnologico dell'Ecosistema, ospita il patrimonio culturale digitalizzato e offre servizi tecnologici per arricchirlo e valorizzarlo

D.PaC

Digitalizzazione per il patrimonio culturale

App dedicata a supportare le campagne di digitalizzazione del patrimonio in accordo con il Piano Nazionale di Digitalizzazione

DPaaS

Piattaforma data product as a service

Piattaforma "laboratorio" che offre a imprese e altri stakeholder un framework tecnologico per lo sviluppo di prodotti/servizi innovativi basati sui dati del patrimonio

Servizi digitali per gli utenti finali

Portale

Piattaforma di accesso integrata

Portale d'accesso Integrato



Ecomic
ecosistema
digitale per
la cultura

DESTINAZIONE TERRA



Destinazione Terra è un video semi immersivo realizzato insieme ad INAF ad introduzione del gioco Code Hunting Game. Si tratta di un viaggio che parte dallo spazio profondo per arrivare al nostro pianeta.



Nella realizzazione sono state usate simulazioni della rete cosmica di materia oscura, sviluppate presso il Dipartimento di Fisica e Astronomia dell'Università di Bologna, convertite poi in dati volumetrici e portate in Blender. Sono state utilizzate anche visualizzazioni estratte da Gaia Sky, per la creazione delle sequenze dedicate all'universo locale.

Destinazione Terra: un viaggio alla scoperta dell'Universo – Play

Presentazione alla Blender Conference 2026

EXPERIENCE ETRURIA



Dopo 12 anni, il concept di Experience Etruria torna completamente rinnovato con l'intento di creare una cassetta degli attrezzi composta da strumenti di Intelligenza Artificiale open per dare supporto ai curatori museali nella realizzazione di contenuti audiovisivi per la comunicazione e valorizzazione quotidiana dei Beni Culturali.

Le fasi di valutazione della fattibilità del progetto hanno preso avvio con la realizzazione di due nuovi video con i personaggi di Apa ed Ati e proseguiranno con un caso d'uso coinvolgente una decina di musei e siti etruschi.

Ati a Caere:

https://youtu.be/n1Wv_nc7QjE?si=v8jvkiiBilz2WYe8

Ati, Apa e l'Etruria Padana:

<https://youtu.be/XLlveuD8j1c?si=yLawVzfswbKEv9YN>

Scuola di Computer Grafica per i Beni Culturali

22ª Edizione

SCUOLA DI
COMPUTER
GRAFICA &
INTELLIGENZA
ARTIFICIALE
PER I BENI
CULTURALI
E LA SCIENZA

NAPOLI

05-09
OTTOBRE 26

La scuola si pone l'obiettivo di introdurre i partecipanti alla realizzazione di applicazioni per lo studio e la comunicazione di contenuti culturali e dati scientifici, ed in particolare astronomici, creando storie attraverso immagini e video e applicazioni innovative. Verranno inoltre sottolineate le nuove sinergie tra Computer Grafica ed Intelligenza Artificiale.

Il corso, della durata di 5 giorni, è rivolto a studenti e laureati ed introduce i partecipanti alla ricostruzione 3D, all'uso di tool di AI, alla XR, alle metodologie ed agli strumenti tecnologici dedicati alla creazione di ricostruzioni virtuali in sistemi spaziali in real-time o renderizzate su piattaforme web, desktop e mobile.



ISCRIZIONI
INQUADRA IL Q.R. CODE
O VISITA IL SITO
EVENTI.CINECA.IT

Scadenza iscrizioni:
30 AGOSTO 2026

ARGOMENTI

- Modellazione 3D e shading secondo un processo grafico open basato su **Blender**.
- Scenari culturali e scientifici crossmediali, con particolare attenzione al **3D Web**.
- Progettazione di ecosistemi digitali per la gestione ed elaborazione di dati culturali e/o scientifici anche grazie a sistemi di **AI** (animazione in computer grafica, applicazione di tecniche **XR**, ambienti virtuali interattivi e immersivi).

Il programma è disponibile sulla pagina di registrazione

CRITERI DI SELEZIONE

La partecipazione è **gratuita** e limitata a **25 studenti**, che saranno selezionati in base alle esperienze e qualifiche. Per partecipare è necessaria l'**iscrizione online** sul sito Cineca.

DOVE

La scuola si terrà da lunedì 5 a venerdì 9 ottobre a **Capodimonte (Napoli)**, presso l'Osservatorio Astronomico di Capodimonte - INAF.

Per informazioni: visittlab@cineca.it

CINECA



Con il 2026 si giunge alla 22a edizione della Scuola

La Scuola, della durata di una settimana, si tiene nella prima metà del mese di Ottobre.

AI Beni Culturali e Arte e Scienza - workshop

Evento semestrale dedicato alla riflessione sulla diffusione dell'Intelligenza Artificiale nei campi
dei Beni Culturali e dell'arte

Atti del primo workshop - 20 gennaio 2023

[workshop_AICH01.pdf](#)

Atti del secondo workshop - 22 settembre 2023

[workshop_AICH02.pdf](#)

Atti del terzo workshop - 9-10 febbraio 2024

[10.1388IIIWORKSHOPAIBCA.pdf](#)

Atti del quinto workshop - 21 febbraio 2025

[AI Cultural Heritage Art and Science 21_02_2025.pdf](#)



Publicazioni recenti

<http://visitlab.cineca.it/index.php/publications/>





Daniele De Luca
CG artist e factotum



Maria Chiara Liguori
Umanista e opinionista



Silvano Imboden
Informatico e guru



Antonella Guidazzoli
Ingegnere Elettronico,
Storica e performer



Fauzia Albertin
Conservation scientist



Giorgia Cardano
Archivista digitale



Simona Caraceni
Dams e Museologa



visitlab.cineca.it



Gabriele Marconi
Ingegnere informatico
e 3D modeller



Donatella Sforzini
Implacabile data
analyst



Alex Gianelli
Clown della computer
grafica



Rossella Pansini
Archeologa
computazionale e
3D modeller



Federico Andrucci
Ingegnere informatico
e DT designer



Beatrice Chiavarini
Architetto e virtual creator



Giovanni Bellavia
Filosofo ed artista