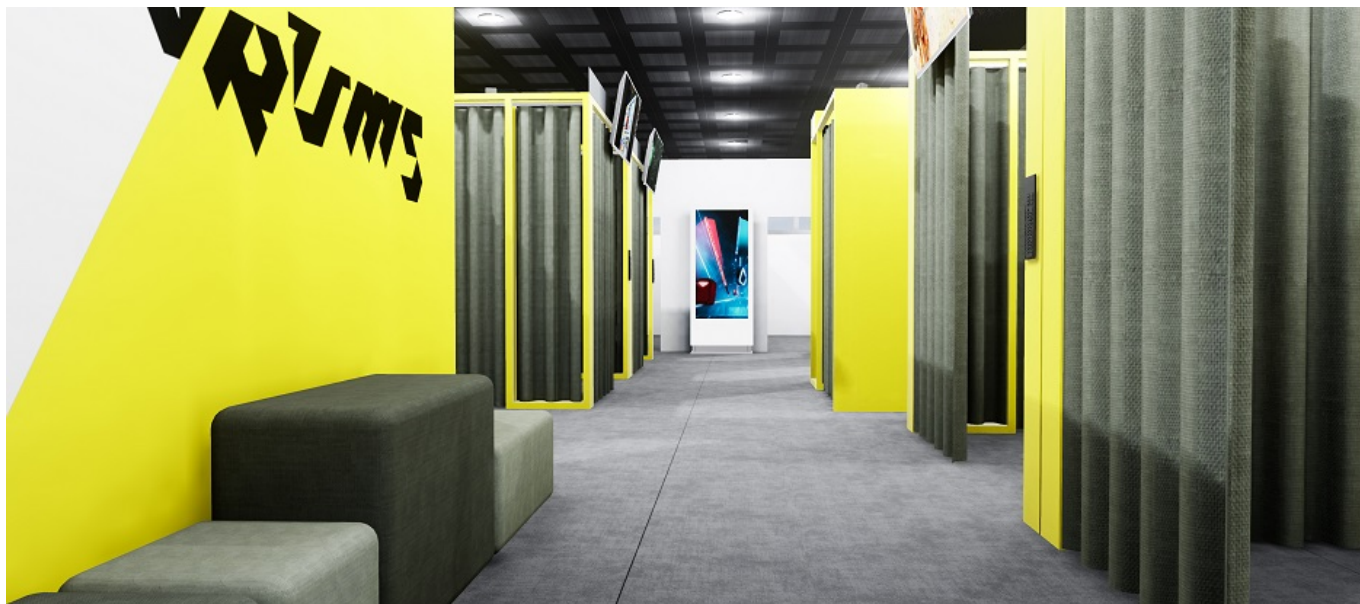




Vrums e le esperienze immersive virtuali per l'architettura

Inaugurata a Bologna la prima sala giochi per la realtà virtuale in Italia. Ma realtà aumentata e realtà virtuale quanto sono reali nell'esperienza quotidiana?

BOLOGNA. Qualcuno ricorderà pochi anni fa l'isteria collettiva generata dal **Pokemon Go**, un videogioco per Android e iOS lanciato nel 2016, il cui scopo era catturare creature mostruose nell'ambiente reale o affrontarli all'interno di "palestre" sparse sul territorio. Il gioco è basato sulla **realtà aumentata geolocalizzata con GPS: su una base reale** (i luoghi attraversati da ciascuno di noi nella propria esperienza quotidiana), s'innestano queste **creature virtuali**, che appaiono sullo schermo del telefonino.

Questo è solo un esempio, nel quale potremmo esserci facilmente imbattuti, di **esperienza immersiva**; in questo caso, **di realtà aumentata (AR)**. Ma esiste anche la **realtà virtuale (VR)**, che è nient'altro che **ricreare interamente ambientazioni nelle quali interagire attraverso la mediazione di headset e handset** (che potremmo tradurre come *visori* e *manopole*, creati appositamente,

che permettono il movimento ed alcune azioni, seppur virtuali, all'interno di tali scenari).

Un altro esempio di AR di cui si è fatto molto parlare negli anni scorsi (soprattutto tra il 2013 ed il 2016) è quello dei **Google Glass**, un *head mounted display* (HMD): banalmente, **occhiali integrati con un piccolo schermo che fornisce le informazioni richieste attraverso comandi vocali**. Il progetto a fini civili è stato cancellato nel 2016 a causa di **problematiche legate alla privacy** e soprattutto alla difficoltà d'isolare i comandi di chi indossa il dispositivo dal "rumore di fondo", mentre prosegue quello a scopi professionali (per chi deve svolgere ad esempio manutenzioni su oggetti complessi). La sperimentazione di Google in questo campo non si è ancora esaurita e promette [risultati diversi, anche sorprendenti](#).

Parliamo di **AR e VR** perché questi mondi **riguardano anche l'architettura**, in una molteplicità di sensi: perché abbiamo esempi di **applicazioni del virtuale al mondo dell'arredamento, delle costruzioni** e poiché abbiamo il **primo esempio nel nostro paese di sala giochi per realtà virtuale, a Bologna**.

Abbiamo infatti, nel primo campo, le **app per telefono cellulare sviluppate da due dei colossi mondiali dell'arredamento e del fai-da-te**: la svedese **IKEA** con [Place](#) (app disponibile per Android e iOS) e la statunitense **Home Depot** con [l'applicazione omonima](#). Tali app ci permettono di visualizzare i prodotti in vendita direttamente nella nostra casa, nella loro tridimensionalità, di spostarli, cambiar loro colore o formato e di condividere il risultato ottenuto con altre persone. Non sono semplici foto, ma hanno la **parvenza di oggetti reali**, che possono essere ruotati e cambiati di posto, sempre adattandosi alle proporzioni della stanza e dell'inquadratura. Fondamentale in queste app è il cosiddetto *positional tracking*, ossia la capacità del software di riconoscere gli ambienti reali in qualsiasi condizione si presentino (es. di illuminazione) e la posizione degli oggetti esistenti nello spazio.

Nel campo delle costruzioni e dell'immobiliare esiste la possibilità, già

sfruttata da alcuni studi di architettura e imprese di costruzione soprattutto all'estero, di **elaborare gli immobili in realtà virtuale per permetterne la visita (e la vendita) prima ancora che siano costruiti**. Inoltre, è possibile predisporre anche la soluzione di arredo basata sui desideri del cliente, per venderla unitamente al resto. Recente in Italia è l'integrazione **BIM-RV** da parte di [ACCA Software](#). **La RV si può applicare anche agli immobili esistenti posti in vendita**: i vantaggi riguarderebbero la rapidità e la modalità di visita, direttamente dal proprio pc o dispositivo mobile, senza doversi recare sul posto.

Interessante è infine la predisposizione dei **primi spazi fisici dove poter esperire la RV**. È il caso di [Vrums](#), a **Bologna**, che con le sue postazioni cinema, pedane, simulatori di guida e altro, offre un **ampio catalogo di giochi, film ed esperienze educative in RV**. Alla base ci sono i visionari di [Vitruvio Virtual Museum](#), che producono contenuti in AR e RV, anche per studi di architettura (ad esempio, quelli di Mario Cucinella, Alessandro Mendini, Claudio Silvestrin).

Inaugurata a **novembre 2019**, Vrums si trova in una palazzina residenziale in prossimità del polo ospedaliero Sant'Orsola: dispone di **circa 280 mq** suddivisi in sala cinema, zona dedicata alle pedane e soprattutto in numerosi separé che permettono la fruizione individuale dei prodotti multimediali. **Si accede solo su appuntamento e previa indicazione del prodotto che si vuole provare**. Tra questi, spiccano quelli realizzati in-house, quali la **virtualizzazione di casa Malaparte a Capri di Adalberto Libera**, iconico edificio di proprietà privata e pertanto precluso alle visite; inoltre, il progetto collettivo che ha coinvolto numerosi designer e architetti, ciascuno dei quali ha progettato una stanza della **Casa DO UT DO**, realizzato per la [Fondazione Seràgnoli](#).

Le applicazioni di RV e AR sconfinano in molti altri campi: turismo, formazione, industria. Scopriamo che qualche investimento esiste anche alle nostre latitudini, soprattutto nel settore dell'automotive, e che anche qui non mancano le competenze per sviluppare progetti d'avanguardia. In tal senso, il territorio

bolognese presenta le interessanti esperienze di [Studio Evil-B2B](#) e una sede della [Vection](#). **Stay tuned!**

About Author



[Paola Bianco](#)

Nata a Padova (1969) e laureata in Architettura a Venezia nel 1997. Nel 1998 ottiene un Master in Energy and Sustainable Development presso la De Montfort University di Leicester (UK). Nel 2000 è a Bruxelles per uno stage alla Commissione Europea (DG Transport and Energy). Successivamente si trasferisce a Bologna, dove si occupa per alcuni anni di temi ambientali presso varie pubbliche amministrazioni. Dal 2004 si iscrive all'Ordine degli Architetti della Provincia di Bologna, presso il quale si impegna in diverse Commissioni. Nel 2006 apre il suo studio, dove si occupa prevalentemente di certificazione energetica, sicurezza nei cantieri e dove ospita periodicamente mostre legate a diverse forme d'arte (fotografia, scultura, fumetto, giardinaggio). Partecipa a concorsi di architettura e a bandi di pubbliche amministrazioni. Collabora dal 2008 con "Il Giornale dell'Architettura"

[See author's posts](#)

[!\[\]\(ec9132f1d27c8919987d92907322654d_img.jpg\) Condividi](#)