

Arte

Canova in 3D
La gipsoteca diventa
multimediale

a pagina 21 **Pigozzo**



Arte e tecnologia La gipsoteca di Possagno darà agli studiosi la possibilità di consultare a distanza i 730 mila documenti. Le opere e il museo sono stati scansionati in 3D. Un'aula didattica multimediale con schermi interattivi

Canova, un'esperienza digitale Archivio on line e tour virtuale

di **Mauro Pigozzo**

Un tour virtuale dentro il museo. L'archivio dei documenti storici, sempre consultabile. E la possibilità di rivivere la storia del Canova e della sua casa sullo smartphone o dal computer di casa. Nasce a Possagno il museo digitale grazie al mecenatismo di una società - la **Asolana Group**, che ha ottenuto per il progetto anche dei finanziamenti dalla Regione Veneto nell'ambito Por-Fers 2014-2020 - e alla visione innovativa del direttore della Gipsoteca e Museo Antonio Canova, Mario Guderzo. Un progetto ribattezzato «Canova experience» che si concretizza in una piattaforma di comunicazione integrata e tecnologica che attraverso virtual tour abbatte le barriere architettoniche

e apre il museo anche a persone diversamente abili.

Non solo, la digitalizzazione dell'archivio storico documentale - in tutto, sono 730 mila documenti, ma i lavori sono solo all'inizio - assieme dalla mappatura delle matematiche architettoniche e dalla scansione tridimensionale delle statue garantiscono una migliore fruibilità per gli studiosi.

Ieri pomeriggio il ceo di **Asolana Group** Marco ZanESCO, mentre presentava il progetto, non ha potuto far a meno di raccontare quel sogno da bambino che lo ha mosso. «Ricordo quando l'azienda della mia famiglia stampava i cataloghi per la gipsoteca e da ragazzo seguivo i servizi fotografici coi professionisti». Da allora, sono passati

molti anni. «E adesso siamo tra i primi in Italia e i pionieri in Veneto a valorizzare così uno spazio museale», dicono dall'Asolana. Il resto è il racconto di una innovazione ad alto contenuto tec-

nologico: totem touch screen per gli approfondimenti dei contenuti, qr code per conoscere storia e segreti delle opere, virtual tour per amplificare la visita e superare barriere architettoniche e geografiche, mappatura e scansione 3D degli stabili e delle opere, digitalizzazione dell'archivio storico documentale dell'artista, aula didattica multimediale con tavoli touch screen, schermi interattivi e postazioni oculus per «immergersi» nell'emozione.

Il tutto si basa su un sito web dedicato www.canovaexperience.com e su una app scaricabile. Per la realizzazione dei virtual tour, gli spazi e le opere sono stati «mappati» attraverso un laser scanner tridimensionale che scatta pure foto a 360 gradi, elimina la distorsione delle immagini e permette la visione degli ambienti sia in pianta che in formato tridimensionale.

Attraverso il processo di scansione sono state rilevate le «misure» delle opere, sono stati rile-

vati i punti architettonici e tradotti in un file che contiene la cosiddetta nuvola di punti e le misure matematiche e architettoniche di ambiente e opere, che trovano applicazione nel lavoro di progettazione della tecnica di restauro e nella conservazione dei centinaia di gessi canoviani.

«Il tetto dell'ala ottocentesca della gipsoteca a giorni sarà oggetto di un restauro conservativo che durerà alcuni mesi - concludono dal Museo -. In condizioni normali, la visita all'area interessata dal restauro sarebbe stata limitata, ma grazie a questo progetto, i visitatori attraverso i tour virtuali potranno visitare anche la zona in restauro. Ma segnaliamo anche un'altra opportunità. Nel 1917 la gipsoteca è stata bombardata e molte opere sono state distrutte o danneggiate. La visione della gipsoteca e i danni allora causati è una delle esperienze offerte dai virtual tour di Canova Experience».

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Hi-tech

Una delle scansioni in 3D della gipsoteca: la «virtual experience» è una piattaforma di comunicazione integrata



Capolavori La gipsoteca canoviana a Possagno, in provincia di Treviso