

# OPERE D'ARTE DA VEDERE E DA TOCCARE

ALESSANDRO CECCHI PAONE

**G**uardare ma non toccare: è un imperativo che sembra fatto apposta per le opere d'arte, in particolare le sculture, anche se è difficile non provare la voglia di toccare la Pietà di Michelangelo o il David di Donatello per apprezzarne anche al tatto la straordinaria perfezione.

Eppure questo imperativo d'ora in poi non significherà non poter effettivamente... toccare con mano una serie di capolavori assoluti che si trovano nel nostro Paese e non solo. L'espressione «toccare con mano» è voluta e si riferisce alla possibilità - per il momento futura - di accedere alle opere d'arte in modo digitale e tridimensionale, toccandole.

L'idea è rivoluzionaria e fa parte di un grande progetto europeo che è stato sviluppato dalla Scuola superiore Sant'Anna di Pisa e dall'Opera Primaziale: quest'ultimo è l'ente che sovrintende i monumenti di Piazza dei Miracoli a Pisa.

In sostanza si tratta di digitalizzare un'opera d'arte come ad esempio il David di Donatello e di trasformarla in 3D grazie ad un apposito software; successivamente il «file» del David viene salvato in un database, o archivio digitale, richiamabile da postazioni situate nei musei grazie a Internet 2.

Internet 2 è una rete veloce a fibre ottiche e a tecnologia fotonica, e già funziona.

Molti altri musei si stanno dotando di questa tecnologia: tra questi il Centro Galiziano di arte contemporanea di Santiago de Compostela in Spagna e il prestigioso Ermitage di San Pietroburgo. In ogni museo che sviluppa il progetto sarà presente una stanza detta virtuale nella quale i visitatori potranno «toccare» un'opera scultorea a loro scelta: basterà infatti richiamare dal database il file preferito per veder apparire davanti a sé la copia - ma sarebbe meglio definirla un originale digitalizzato - di

un capoiavoro.

Interfacce robotiche e grafica computerizzata di ultimissima generazione sono alla base di questa tecnologia, portata avanti

dai ricercatori del Percro della Scuola superiore di studi universitari di Sant'Anna di Pisa.

Percro sta per Perceptual Robotics, e già nel nome privilegia l'aspetto sensoriale dell'esperienza che i musei in questione andranno ad offrire ai propri visitatori.

D'altra parte la nuova frontiera in campo digitale è proprio l'allargamento della percezione del software: non più solo la vista ma anche in tatto, nel caso delle sculture messe a disposizione dai musei. In questo senso si parla di percezione aptica, cioè della possibilità di avere sensazioni tattili utilizzando, appunto, interfacce robotiche.

In fila per accedere a questa tecnologia tutta italiana ci sono anche il Louvre e il British Museum, nonché i nostri Uffizi.

