



CANOVA EXPERIENCE

rassegna stampa

AsolanaGroup



km +

A detailed marble sculpture of a man and a woman embracing. The man is on the left, leaning towards the woman on the right. The woman's hand is resting on the man's shoulder. The sculpture is set against a background of a blurred cityscape and a geometric pattern of light gray triangles. A thin blue line curves across the left side of the image.

CANOVA
EXPERIENCE
rassegna stampa

Indice

Asolana Group	4
La rivoluzione multimediale della Gypsotheca di Possagno La Vita del Popolo - 10/12/2017	5
Così Parte è tutta in 3D Milano Finanza - 09/12/2017	7
Così l'arte è tutta in 3D Milano Finanza - 09/12/2017	8
Canova virtuale, meraviglia del bianco splendente Messaggero Veneto - 06/12/2017	9
Digitale a Possagno Il Giornale Dell'arte - 01/12/2017	11
Canova prende vita nel museo interattivo Il Mattino Di Padova - 02/12/2017	12
Canova prende vita nel museo interattivo La Nuova di Venezia e Mestre - 02/12/2017	13
Canova prende vita nel museo interattivo La Tribuna Di Treviso - 02/12/2017	15
«Ho adottato il Canova per farlo rivivere in 3D» Il Sole 24 Ore - 03/12/2017	17
L'azienda che adotta il museo Canova Il Sole 24 Ore - 03/12/2017	19
NEOCLASSICO IN DIGITALE Il Giornale Di Vicenza - 03/12/2017	22
Tour in 3D nell'esposizione delle opere del Canova Il Gazzettino Treviso - Treviso - 02/12/2017	25
Canova in 3D La gipsoteca diventa multimediale Corriere del Veneto Treviso e Belluno - Treviso e Belluno - 02/12/2017	28
Canova in 3D La gipsoteca diventa multimediale Corriere del Veneto Padova e Rovigo - Padova e Rovigo - 02/12/2017	30
Canova, un'esperienza digitale Archivio on line e tour virtuale Corriere di Verona - 02/12/2017	32
Canova in 3D La gipsoteca diventa multimediale Corriere del Veneto Vicenza - Vicenza - 02/12/2017	33
Arte e tecnologie La gipsoteca di Possagno darà agli studiosi la possibilità Padova di consultare a distanza i 730mila documenti. Le opere e il museo sono stati Tutti pazzi per la medicina scansionati in 3D. Un'aula didattica multimediale con schermi	36

Corriere di Verona - 02/12/2017

Canova, il turismo e la gipsoteca digitale
Il Gazzettino Treviso - Treviso - 03/11/2017

37

Nella Gypsotheca di Canova le opere diventano digitali
L'Arena - 03/11/2017

39

Canova digitalizzato, svolta firmata da Asolana
La Tribuna Di Treviso - 01/11/2017

40





La rivoluzione multimediale della Gypsotheca di Possagno

*Si chiama
"Canova Experience"
ed è realizzata
dall'Asolana Group:
la visita museale
si trasforma
in una esperienza
interattiva che riesce
ad attirare anche
i visitatori
più lontani*

Mario Guderzo, direttore della Gypsotheca Canova di Possagno, durante la presentazione del progetto multimediale Canova Experience, ha annunciato l'inaugurazione, il prossimo 16 dicembre, della mostra fotografica sulle opere canoviane mutilate dai bombardamenti del 1917. Oggi la Gypsotheca si è dotata di una piattaforma di comunicazione integrata multimediale e interattiva che combina totem touch screen, Qr Code per conoscere la storia delle opere, virtual tour, scansione in 3D, mappatura delle matematiche architettoniche. Passato d'inferno e presente al vertice dei musei multimediali italiani.

Oltre all'impegno del Comune, della Fondazione Canova e al finanziamento parziale della Regione, un colpo d'ala fondamentale l'ha dato Asolana Group, che, in un anno e mezzo di lavoro, ha realizzato piattaforma e contenuti digitali. Il sito web (www.canovaexperience.com) e una App scaricabile permettono l'accesso da remoto attirando visitatori da ogni dove che andranno ad aggiungersi alle 50 mila presenze annuali.

Il progetto è stato illustrato la settimana scorsa alla presenza di studiosi ed appassionati d'arte. Accanto al direttore Guderzo c'erano Marco Zane-

sco della Asolana Group, il sindaco di Possagno Valerio Favaro e Alberto Signor, responsabile amministrativo della Gypsotheca.

La nuova aula didattica interattiva è accessibile anche alle persone con disabilità. I visori Oculus permettono di immergersi nelle sale con il solo spostamento del capo: un'esperienza da provare, un invito ai giovani ad amare Antonio Canova, il genio conterraneo che ha incantato il mondo.

A giorni inizierà il restauro dell'ala ottocentesca della Gypsotheca "perché - ha commentato Guderzo - non vorremmo vedere il museo più tecnologico d'Italia con il tetto crollato sull'immenso patrimonio artistico. I gessi qui conservati sono, infatti, gli originali, i modelli per i marmi scolpiti dall'artista e dalla sua bottega che si trovano in ogni angolo del pianeta".

Oltre ai gessi, sono esposti bozzetti in terracotta, calchi e alcuni marmi portati da Roma nel 1830. In condizioni normali, la visita dell'area interessata agli interventi sarebbe stata chiusa al pubblico, ma, grazie a Canova Experience, i tour virtuali permetteranno di vedere anche la zona non accessibile.

Intanto è già iniziata la digitalizzazione del fragile archivio

di 730 mila documenti in possesso della Gypsotheca. Ed è già a buon punto (l'anno prossimo sarà portato a termine), il Canova Bendato, tecnologia pensata per le persone ipovedenti. (Norma Follina)

Si potrà vedere la ricostruzione dei danni subiti dalla Gypsotheca nel 1917, quando durante la Prima guerra mondiale fu bombardata con gravi danni alla struttura e alle opere



► 10 dicembre 2017



TIPOGRAFIA ASOLANA *Investimenti in crescita su nuovi progetti*

Così l'arte è tutta in 3D

La piccola dimensione, la passione e l'esperienza rendono possibili commesse di tipo sartoriale che spingono sia verso nuovi clienti sia verso un bisogno di costante innovazione. Su queste linee Tipografia Asolana (Asolo, provincia di Treviso) ha predisposto un progetto quinquennale di sviluppo, avviato due anni fa con un'idea di investimenti e di riorganizzazione in divisioni. Ultimo acquisto è stato a settembre, una macchina a stampa piana, con tecnologia H-UV brevettata dal costruttore giapponese, che consente la stampa su carte e supporti speciali, asciugatura immediata e particolari effetti di lucido e opaco e colori brillanti anche su carte naturali. «L'installazione», ha detto Marco Zanesco, amministratore delegato, socio insieme al fratello Andrea e al fondatore, il padre Renato, «era programmata da tempo e tuttavia ha reso necessario un fermo della produzione per una trentina di giorni. Ciò non ha impedito la crescita programmata del fatturato».

Il valore della produzione di Tipografia Asolana è stato nel 2016 di 3,3 milioni di euro con 27 dipendenti, in crescita rispetto all'esercizio precedente (era stato di 3,1 milioni di euro). È previsto per il 2017 un +7,5% con 30 dipendenti. Negli ultimi due anni sono stati realizzati investimenti per 3 milioni di euro in ricerca e sviluppo, macchinari e tecnologie. Quelli previsti nel prossimo triennio sono di circa 700 mila euro in innovazione e di un milione nel settore stampa. L'azienda è ora suddivisa in quattro divisioni: Asolana Group, già con propria partita Iva, per il settore commerciale; Asolana Plus per i servizi al cliente, quali servizio fotografico, stampa 3D, scansione 3D, Virtual reality e Tour museali; Tipografia Asolana per le attività vere e proprie della stampa e Acelum, editore. Accanto ai collaboratori dipendenti, sono attivi altri venti collaboratori esterni, alcuni dei quali con un rapporto di esclusiva. Il processo produttivo è sintetizzato dal procedere del file all'interno della struttura. «Il file viene immaginato, costruito, acquisito, ingegnerizzato,

caricato di grafica, di foto e di altre varie implementazioni», ha detto Zanesco, «e per ogni fase c'è anche il contributo di un consulente esterno, si tratta di professionisti spesso da noi formati specializzati in ambiti determinati».

Gli investimenti in innovazione si sono di recente concentrati nella realizzazione del progetto «Canova Experience», una piattaforma creata per Gypsoteca e Museo Antonio Canova di



Possagno. «Si tratta di una piattaforma che combina totem touch screen, QR Code per conoscere i segreti delle opere, virtual tour per superare le barriere architettoniche e geografiche, scansione e mappatura 3D della Gypsoteca e delle opere, digitalizzazione dell'archivio storico documentale di 730 mila reperti, postazioni oculus per immergersi nell'emozione e aula didattica con tavoli touch», ha detto Zanesco. Un progetto ben riuscito, a beneficio soprattutto dei gessi di Antonio Canova, i veri originali delle sue opere in marmo, e dello sviluppo aziendale. «Canova è infatti un punto di partenza per la nostra azienda che dal 2018 sarà interamente assorbita dalla nuova società Asolana Group», ha spiegato l'amministratore delegato, «in quanto questi progetti di elevata specializzazione hanno marginalità e determinano un innalzamento delle capacità di tutta l'azienda, rendendola sempre più competitiva. Simili applicazioni sono proposte alle aziende del manifatturiero nostre clienti, presenti nelle fiere e, soprattutto, nel mercato con strutture retail». (riproduzione riservata)

TIPOGRAFIA ASOLANA *Investimenti in crescita su nuovi progetti*

Così l'arte è tutta in 3D

La piccola dimensione, la passione e l'esperienza rendono possibili commesse di tipo sartoriale che spingono sia verso nuovi clienti sia verso un bisogno di costante innovazione. Su queste linee Tipografia Asolana (Asolo, provincia di Treviso) ha predisposto un progetto quinquennale di sviluppo, avviato due anni fa con un'idea di investimenti e di riorganizzazione in divisioni. Ultimo acquisto è stato a settembre, una macchina a stampa piana, con tecnologia H-UV brevettata dal costruttore giapponese, che consente la stampa su carte e supporti speciali, asciugatura immediata e particolari effetti di lucido e opaco e colori brillanti anche su carte naturali. «L'installazione», ha detto Marco ZanESCO, amministratore delegato, socio insieme al fratello Andrea e al fondatore, il padre Renato, «era programmata da tempo e tuttavia ha reso necessario un fermo della produzione per una trentina di giorni. Ciò non ha impedito la crescita programmata del fatturato».

Il valore della produzione di Tipografia Asolana è stato nel 2016 di 3,3 milioni di euro con 27 dipendenti, in crescita rispetto all'esercizio precedente (era stato di 3,1 milioni di euro). È previsto per il 2017 un +7,5% con 30 dipendenti. Negli ultimi due anni sono stati realizzati investimenti per 3 milioni di euro in ricerca e sviluppo, macchinari e tecnologie. Quelli previsti nel prossimo triennio sono di circa 700 mila euro in innova-

zione e di un milione nel settore stampa. L'azienda è ora suddivisa in quattro divisioni: Asolana Group, già con propria partita Iva, per il settore commerciale; Asolana Plus per i servizi al cliente, quali servizio fotografico, stampa 3D, scansione 3D, Virtual reality e Tour museali; Tipografia Asolana per le attività vere e proprie della stampa e Acelum, editore. Accanto ai collaboratori dipendenti, sono attivi altri venti collaboratori esterni, alcuni dei quali con un rapporto di esclusiva. Il processo produttivo è sintetizzato dal procedere del file all'interno della struttura. «Il file viene immaginato, costruito, acquisito, ingegnerizzato, caricato di grafica, di foto e di altre varie implementazioni», ha detto ZanESCO, «e per ogni fase c'è anche il contributo di un consulente esterno, si tratta di professionisti spesso da noi formati specializzati in ambiti determinati».

Gli investimenti in innovazione si sono di recente concentrati nella realizzazione del progetto «Canova Experience», una piattaforma creata per Gypsoteca e Museo Antonio Canova di Possagno. «Si tratta di una piattaforma che combina totem touch screen, QR Code per conoscere i segreti delle opere, virtual tour per superare le barriere architettoniche e geografiche, scansione e mappatura 3D della Gypsoteca e delle opere, digitalizzazione dell'archivio storico documentale di 730 mila reperti, postazioni oculus per

immersi nell'emozione e alla didattica con tavoli touch», ha detto ZanESCO. Un progetto ben riuscito, a beneficio soprattutto dei gessi di Antonio Canova, i veri originali delle sue opere in marmo, e dello sviluppo aziendale. «Canova è infatti un punto di partenza per la nostra azienda che dal 2018 sarà interamente assorbita dalla nuova società Asolana Group», ha spiegato l'amministratore delegato, «in quanto questi progetti di elevata specializzazione hanno marginalità e determinano un innalzamento delle capacità di tutta l'azienda, rendendola sempre più competitiva. Simili applicazioni sono proposte alle aziende del manifatturiero nostre clienti, presenti nelle fiere e, soprattutto, nel mercato con strutture retail». (riproduzione riservata)



Marco ZanESCO



Canova virtuale, meraviglia del bianco splendente

La Gypsoteca di Possagno ha messo in rete l'opera omnia del grande scultore. Un "miracolo" in 3D

► TREVISO

Accarezzare con lo sguardo le superfici, esplorare una scultura guardandola da ogni angolazione, girarci intorno e entrare nei segreti e nei dettagli tecnici di uno dei più grandi scultori della storia dell'arte, Antonio Canova, senza muoversi da casa.

D'ora in avanti sarà possibile, grazie alla nuova veste digitale di cui si è dotato il Museo e Gypsoteca Antonio Canova a Possagno.

Il progetto è stato presentato pochi giorni fa, si chiama "Canova experience" e si deve a un privato, l'Asolana Group di Marco Zanasco, che ha compiuto la scansione in 3D di tutto il patrimonio scultoreo esistente nel museo: duecentosettanta pezzi tra modelli in gesso, calchi, bozzetti in argilla e terracotta realizzati da Canova e trasportati da Roma in Veneto qualche anno dopo la sua morte, avvenuta nel 1822.

Soggetti sacri, Veneri, Ninfe, Danzatrici, soggetti allegorici e mitologici, il Perseo, Ve-

nera e Marte, Dedalo e Icaro, la Maddalena Penitente, Paride, Ettore e Aiace, Teseo e il Minotauro, Napoleone Bonaparte e tante altre.

Il progetto, in parte co-finanziato con i fondi Por - Fesr della regione Veneto, è stato presentato proprio a Possagno, località del trevigiano che ha dato i natali nel 1757 e che accoglie una parte delle spoglie - il corpo di Canova fu macabramente diviso in tre parti tra Possagno e Venezia -, e annuncia un cambiamento epocale per il museo cano-

viano, trasformandolo da museo tradizionale a museo dotato di tecnologia di ultima generazione.

La scansione in 3D consente da oggi non solo di effettuare dei tour virtuali dentro il museo - inoltre dentro la casa natale del Canova e presto anche nel suo studio romano - a chi non vi si può recare di persona, ma anche una eventua-

le fedele ricostruzione di ciascuna scultura o di una sua piccola parte grazie all'estrazione della nuvola matematica delle dimensioni.

Permetterà inoltre la visita al museo anche in caso di chiusura al pubblico dello stesso, quando subirà una ristrutturazione. Basterà scaricare la app messa a disposizione dal museo, che in futuro appronterà anche una sezione tattile per gli ipovedenti. Il virtual tour è inoltre gratuito per gli studiosi, per le Università, per gli istituti culturali e le fondazioni d'arte e grazie a un Qr code consente di conoscere la storia di ogni singolo pezzo con lo smartphone.

Ma le novità non finiscono qui. L'Asolana Group ha infatti iniziato un lavoro di scansione digitale di tutto l'archivio canoviano: dai diari del grande scultore neoclassico alle lettere, dalle commissioni ai pagamenti e a tutti i dettagli sull'esecuzione delle opere che saranno resi accessibili, sempre attraverso la app, agli studiosi. Al momento sono stati scansionati seicento dei 730 mila documenti esistenti, e sono già disponibili alla consultazione, sempre tramite la stessa app scarica-

bile sul cellulare.

Un cambiamento radicale per un museo tradizionale che, grazie alla tecnologia di ultima generazione, consente d'ora in poi un approccio didattico diverso alle collezioni e all'archivio, di sicuro più democratico e apre nuovi scenari sulla conservazione e il restauro delle opere, la cui memoria potrà durare ancora più a lungo. *(me.lu.)*

©RIPRODUZIONE RISERVATA





► 6 dicembre 2017



Il museo di Canova è ora visitabile virtualmente con tecnologia in 3D



► 1 dicembre 2017

Digitale a Possagno

Possagno (Tv). Si chiama «**Canova experience**» ed è la nuova veste digitale di cui si è dotato il **Museo e Gipsoteca di Antonio Canova** grazie a un'operazione di rinnovamento promossa interamente da privati e disponibile da dicembre ai visitatori. Il museo canoviano (dove dal 1836 si trovano esposti tutti i modelli in gesso, i calchi, i bozzetti in argilla e terracotta realizzati dal Canova e trasportati da Roma in Veneto alla sua morte) passa da museo tradizionale, privo di strumenti di fruizione, a sito equipaggiato di tecnologia di ultima generazione. L'Asolana Group ha realizzato, con utilizzo parziale di fondi Por-Fesr della Regione Veneto, una **digitalizzazione del patrimonio documentario canoviano** (diari, lettere di commissione, pagamento e esecuzione delle opere) esistente e accessibile finora solamente in parte agli studiosi (**600 su 730mila fogli**); una scansione con **scanner 3D** del patrimonio scultoreo esistente nel museo (270 sculture), che consentirebbe, qualora necessario, la ricostruzione totale dello stesso; un **Virtual tour** che include Gipsoteca, Casa Natale di Possagno e in futuro anche lo studio dell'artista a Roma, che permette la fruizione del sito a chi ha problemi di abilità motoria e a tutti gli utenti anche quando il museo sarà chiuso per restauro. Il tutto è racchiuso in una app scaricabile sul cellulare.

□ **Melania Lunazzi**





► 2 dicembre 2017

ARTE MULTIMEDIALE

Canova prende vita nel museo interattivo

A Possagno rivoluzionata la fruizione delle opere

di Elia Cavarzan

«Cosi soffrono gli dei con la pazzia degli uomini» scriveva Marguerite Yourcenar in "Memorie di Adriano", e così soffrono i gessi del Canova, quando 100 anni fa venivano bombardati dall'aviazione tedesca durante gli scenari bellissimi della Grande Guerra. Oggi, è una data da tramandarsi ai posteri come la "rivincita del Canova". Oggi, una rivoluzione multimediale ha ribattezzato a nome dell'umanità, la forza artistica dell'artista neoclassico per antonomasia. Nasce per mano di AsolanaGroup il progetto innovativo "Canova Experience", che proietta Gipsoteca di Possagno e Museo, all'interno delle gallerie multimediali italiane ed europee. Una rivoluzione che nasce dalla passione di Marco Zanesco, mecenate e Ceo di AsolanaGroup, per questo luogo e per il grande scultore neo-classico.

In cosa consiste l'innovativo "Canova Experience"? È una piattaforma di comunicazione integrata e tecnologica che contribuirà alla conservazione e valorizzazione del patrimonio e cambierà drasticamente la modalità di fruizione delle opere del Canova, trasformando la visita museale in una esperienza di edutainment immersivo e interattivo. Al via dunque i virtual tour che abbattano le barriere architettoniche e aprono il museo anche a persone diversamente abili, dato che il sistema integrato tecnologico valorizza l'esperienza di visita rendendola innovativa e alla portata di tutti. Un progetto reso possibile in parte grazie ai fondi regionali Por-Fers 2014-2020, ma soprattutto con il coinvolgimento di un team di professionisti e partner di AsoloGroup.

Ieri la consegna ufficiale delle "chiavi" per aprire la porta del futuro: AsolanaGroup ha infatti dato a Gipsoteca e Museo di Antonio Canova la nuova piattaforma di comunicazione integrata "Canova Experience", che proietterà il museo in una futuristica, dimensione digitale. Per arrivare a tutto questo c'è voluto un anno e mezzo di lavoro di programmatici tour virtuali e mappature delle opere di Gipsoteca e Casa Canova: mappature di spazi e opere, realizzazione degli ambienti digitalizzati attraverso scanner tridimensionali, il tutto, tradotto in un file

che contiene la cosiddetta "nuvola di punti" e le misure matematiche e architettoniche di ambienti e opere. Oltre al nuovo museo virtuale, anche un concreto intervento sull'ala ottocentesca della Gipsoteca, che a giorni sarà oggetto di un

restauro conservativo che durerà alcuni mesi. In condizioni normali, la visita in questa area museale sarebbe stata limitata, ma già grazie a "Canova Experience", il museo resterà aperto e i visitatori, attraverso il tour virtuale, potranno visitare anche la zona in restauro. Salvate le aeree forme dei docili e allo

stesso tempo possenti gessi del Canova. Salvata l'ala ottocentesca e, *duis in fundo*, salvati anche i 730 mila documenti storici dell'archivio del museo. Infatti, parallelamente ai lavori di "virtualizzazione" del complesso canoviano, sono partiti anche i lavori di digitalizzazione dell'archivio documentale dell'artista che ad oggi, si è sostanziato nella digitalizzazione di ben 600 mila documenti, e a breve, si arriverà al totale salvataggio degli stessi, sottraendoli al deperimento temporale. Il direttore del museo, Mario Guderzo, guarda con entusiasmo alle ap-

plicazioni didattico-educative, che questo intervento permetterà in futuro: «Tour virtuali, totem touch e tavoli interattivi, postazioni con visori Oculus tenderanno una mano agli studenti che visiteranno il nostro complesso museale».

Tra i contenuti visual più interessanti, c'è quello della Gipsoteca nel 1917, quando durante la Prima Guerra Mondiale, fu bombardata con gravi danni alla struttura e alle opere conservate. Per l'amministratore del complesso museale, Alberto Signor, non v'è nessun dubbio: «Abbiamo avuto il coraggio di intraprendere un percorso che darà una nuova veste al Canova di Possagno, rendendo questo sito, ancora più unico al mondo». Per il direttore, Mario Guderzo, si va a ribadire ancora una volta, l'avanguardia del Museo Canova: «Nel 2003 eravamo i primi a restaurare la testa del gesso di Paolina con la tecnologia, e anche questa volta siamo i primi a portare a casa il futuro di un museo digitalizzato all'insegna dell'educazione e della preservazione, grazie anche al supporto dell'amministrazione locale del sindaco Valerio Favero».

» Con il tour virtuale l'ala ottocentesca della Gipsoteca sarà fruibile anche durante il restauro. Salvati inoltre 730 mila documenti ora in via di digitalizzazione



La presentazione di "Canova Experience" il progetto innovativo che proietta Gipsoteca e Museo tra le gallerie multimediali con l'introduzione di touch screen (sopra) e visori (a destra)



ARTE MULTIMEDIALE

Canova prende vita nel museo interattivo

A Possagno rivoluzionata la fruizione delle opere

di **Elia Cavarzan**

«**C**osi soffrono gli dei con la pazzia degli uomini» scriveva Marguerite Yourcenar in "Memorie di Adriano", e così soffrono i gessi del Canova, quando 100 anni fa venivano bombardati dall'aviazione tedesca durante gli scenari bellici della Grande Guerra. Oggi, è una data da tramandarsi ai posteri come la "rivincita del Canova". Oggi, una rivoluzione multimediale ha ribattezzato a nome dell'umanità, la forza artistica dell'artista neoclassico per antonomasia. Nasce per mano di AsolanaGroup il progetto innovativo "Canova Experience", che proietta Gipsoteca di Possagno e Museo, all'interno delle gallerie multimediali italiane ed europee. Una rivoluzione che nasce dalla passione di Marco Zanesco, mecenate e Ceo di AsolanaGroup, per questo luogo e per il grande scultore neo classico.

In cosa consiste l'innovativo "Canova Experience"? È una piattaforma di comunicazione integrata e tecnologica che contribuirà alla conservazione e valorizzazione del patrimonio e cambierà drasticamente la modalità di fruizione delle opere del Canova, trasformando la visita museale in una esperienza di edutainment immersivo e interattivo. Al via dunque i virtual tour che abbattano le barriere architettoniche e aprono il museo anche a persone diversamente abili, dato che il sistema integrato tecnologico valorizza l'esperienza di visita rendendola innovativa e alla portata di tutti. Un progetto reso possibile in parte grazie ai fondi regionali Por-Fers 2014-2020, ma soprattutto con il coinvolgimento di un team di professionisti e partner di AsoloGroup.

Teri la consegna ufficiale delle "chiavi" per aprire la porta del futuro: AsolanaGroup ha infatti dato a Gipsoteca e Museo di Antonio Canova la nuova piattaforma di comunicazione integrata "Canova Experience", che proietterà il museo in una futuristica, dimensione digitale. Per arrivare a tutto questo c'è voluto un anno e mezzo di lavoro di programmatici tour virtuali e mappature delle opere di Gipsoteca e Casa Canova: mappature di spazi e opere, realizzazione degli ambienti digitalizzati attraverso scanner tridimensionali, il tutto, tradotto in un file che contiene la cosiddetta "nuvola di punti" e le misure matematiche e architettoniche di ambienti e opere. Oltre al nuovo museo virtuale, anche un concreto intervento sull'ala ottocentesca della Gipsoteca, che a giorni sarà oggetto di un

restauro conservativo che durerà alcuni mesi. In condizioni normali, la visita in questa area museale sarebbe stata limitata, ma già grazie a "Canova Experience", il museo resterà aperto e i visitatori, attraverso il tour virtuale, potranno visitare anche la zona in restauro. Salvate le aeree forme dei docili e allo

stesso tempo possenti gessi del Canova. Salvata l'ala ottocentesca e, dulcis in fundo, salvati anche i 730 mila documenti storici dell'archivio del museo. Infatti, parallelamente ai lavori di "virtualizzazione" del complesso canoviano, sono partiti anche i lavori di digitalizzazione dell'archivio documentale dell'artista che ad oggi, si è sostanziato nella digitalizzazione di ben 600 mila documenti, e a breve, si arriverà al totale salvataggio degli stessi, sottraendoli al deperimento temporale. Il direttore del museo, Mario Gunderzo, guarda con entusiasmo alle applicazioni didattico-educative, che questo intervento permetterà in futuro: «Tour virtuali, totem touch e tavoli interattivi, postazioni con visori Oculus tenderanno una mano agli studenti che visiteranno il nostro complesso museale».

Tra i contenuti visual più interessanti, c'è quello della Gipsoteca nel 1917, quando durante la Prima Guerra Mondiale, fu bombardata con gravi danni alla struttura e alle opere conservate. Per l'amministratore del complesso museale, Alberto Signor, non v'è nessun dubbio: «Abbiamo avuto il coraggio di intraprendere un percorso che darà una nuova veste al Canova di Possagno, rendendo questo sito, ancora più unico al mondo». Per il direttore, Mario Gunderzo, si va a ribadire ancora una volta, l'avanguardia del Museo Canova: «Nel 2003 eravamo i primi a restaurare la testa del gesso di Paolina con la tecnologia, e anche questa volta siamo i primi a portare a casa il futuro di un museo digitalizzato all'insegna dell'educazione e della preservazione, grazie anche al supporto dell'amministrazione locale del sindaco Valerio Favero».

» Con il tour virtuale l'ala ottocentesca della Gipsoteca sarà fruibile anche durante il restauro. Salvati inoltre 730 mila documenti ora in via di digitalizzazione





La presentazione di "Canova Experience" il progetto innovativo che proietta Gipsoteca e Museo tra le gallerie multimediali con l'introduzione di touch screen (sopra) e visori (a destra)



ARTE MULTIMEDIALE

Canova prende vita nel museo interattivo

A Possagno rivoluzionata la fruizione delle opere

di Elia Cavarzan

«**C**osti soffrono gli dei con la pazzia degli uomini» scriveva Marguerite Yourcenar in "Memorie di Adriano", e così soffrono i gessi di Canova, quando 100 anni fa venivano bombardati dall'aviazione tedesca durante gli scenari bellici della Grande Guerra. Oggi, è una data da tramandarsi ai posteri come la "rivincita del Canova". Oggi, una rivoluzione multimediale ha ribattezzato a nome dell'umanità, la forza artistica dell'artista neoclassico per antonomasia. Nasce per mano di AsolanaGroup il progetto innovativo "Canova Experience", che proietta Gipsoteca di Possagno e Museo, all'interno delle gallerie multimediali italiane ed europee. Una rivoluzione che nasce dalla passione di Marco Zanuso, mecenate e Ceo di AsolanaGroup, per questo luogo e per il grande scultore neo classico.

In cosa consiste l'innovativo "Canova Experience"? È una piattaforma di comunicazione integrata e tecnologica che contribuirà alla conservazione e valorizzazione del patrimonio e cambierà drasticamente la modalità di fruizione delle opere del Canova, trasformando la visita museale in una esperienza di edutainment immersivo e interattivo. Al via dunque i virtual tour che abbattano le barriere architettoniche e aprono il museo anche a persone diversamente abili, dato che il sistema integrato tecnologico valorizza l'esperienza di visita rendendola innovativa e alla portata di tutti. Un progetto reso possibile in parte grazie ai fondi regionali Por-Fers 2014-2020, ma soprattutto con il coinvolgimento di un team di professionisti e partner di AsoloGroup.

Ieri la consegna ufficiale delle "chiavi" per aprire la porta del futuro: AsolanaGroup ha infatti dato a Gipsoteca e Museo di Antonio Canova la nuova piattaforma di comunicazione integrata "Canova Experience", che proietterà il museo in una futuristica, dimensione digitale. Per arrivare a tutto questo c'è voluto un anno e mezzo di lavoro di programmatori virtuali e mappature delle opere di Gipsoteca e Casa Canova: mappature di spazi e opere, realizzazione degli ambienti digitalizzati attraverso scanner tridimensionali, il tutto, tradotto in un fi-

le che contiene la cosiddetta "nuvola di punti" e le misure matematiche e architettoniche di ambienti e opere. Oltre al nuovo museo virtuale, anche un concreto intervento sull'ala ottocentesca della Gipsoteca,

che a giorni sarà oggetto di un restauro conservativo che durerà alcuni mesi. In condizioni normali, la visita in questa area museale sarebbe stata limitata, ma già grazie a "Canova Experience", il museo resterà aperto e i visitatori, attraverso il tour virtuale, potranno visitare anche la zona in restauro. Salvate le aeree forme dei docili e allo stesso tempo possenti gessi del Canova. Salvata l'ala ottocentesca e, dulcis in fundo, salvati anche i 730 mila documenti storici dell'archivio del museo. Infatti, parallelamente ai lavori di "virtualizzazione" del complesso canoviano, sono partiti anche i lavori di digitalizzazione dell'archivio documentale dell'artista che ad oggi, si è sostanzialmente digitalizzato di ben 600 mila documenti, e a breve, si arriverà al totale salvataggio degli stessi, sottraendoli al deperimento temporale. Il direttore del museo, Mario Gunderzo, guarda con entusiasmo alle ap-

plicazioni didattico-educative, che questo intervento permetterà in futuro: «Tour virtuali, totem touch e tavoli interattivi, postazioni con visori Oculus tenderanno una mano agli studenti che visiteranno il nostro complesso museale».

Tra i contenuti visuali più interessanti, c'è quello della Gipsoteca nel 1917, quando durante la Prima Guerra Mondiale, fu bombardata con gravi danni alla struttura e alle opere conservate. Per l'amministratore del complesso museale, Alberto Signor, non v'è nessun dubbio: «Abbiamo avuto il coraggio di intraprendere un percorso che darà una nuova veste al Canova di Possagno, rendendo questo sito, ancora più unico al mondo». Per il direttore, Mario Gunderzo, si va a ribadire ancora una volta, l'avanguardia del Museo Canova: «Nel 2003 eravamo i primi a restaurare la testa del gesso di Paolina con la tecnologia, e anche questa volta siamo i primi a portare a casa il futuro di un museo digitalizzato all'insegna dell'educazione e della preservazione, grazie anche al supporto dell'amministrazione locale del sindaco Valerio Favero».

» Con il tour virtuale l'ala ottocentesca della Gipsoteca sarà fruibile anche durante il restauro. Salvati inoltre 730 mila documenti ora in via di digitalizzazione



► 2 dicembre 2017



La presentazione di "Canova Experience" il progetto innovativo che proietta Gipsoteca e Museo tra le gallerie multimediali con l'introduzione di touch screen (sopra) e visori (a destra)



Mecenati. Asolana Group ha rilanciato la Gypsotheca di Possagno e fornito tecnologie interattive

«Ho adottato il Canova per farlo rivivere in 3D»

Barbara Ganz

TREVISO

Il luogo è quello che conosce e ama da sempre, da quando – studente liceale – seguiva i servizi fotografici fatti dall'azienda di famiglia. Ora Marco Zanesco, ceo di Asolana Group, è alla guida dell'impresa con 50 anni di storia. E ha deciso di prendere per mano la Gypsotheca di Possagno, Treviso, che dista otto chilometri dalla sede dove lavorano 35 persone, realizzando cataloghi di alta qualità per differenti settori, dalla moda all'arredo all'elettrodomestico.

«Questo territorio ci penalizza in molti modi – racconta –: la logistica, ad esempio, per chi lavora a ciclo continuo ed effettua consegne in 24 ore, anche un'ora persa per raggiungere l'autostrada pesa sul bilancio. Allo stesso tempo, essere qui offre un valore aggiunto che i clienti sia italiani che stranieri ci riconoscono, quasi che la bellezza sia diventata parte integrante del Dna dell'impresa».

Il progetto Canova Experience (che Asolana ha creato per la Gypsotheca, termine greco che significa "raccolta di gessi": qui sono raccolti i modelli originali delle sculture di Antonio Canova), presentato ufficialmente il primo dicembre, è il punto di in-

L'INTERVENTO

L'impresa con un investimento di 200mila euro e un contributo della Regione, ha reso il piccolo museo visitabile da milioni di utenti

contro fra le esigenze di conservazione e valorizzazione di un museo piccolo ma riconosciuto a livello internazionale, dedicato interamente allo scultore neoclassico, e la visione di un imprenditore figlio dello stesso territorio e amante dell'innovazione.

Il risultato è una piattaforma di comunicazione integrata multi-

mediale e interattiva, ad alto contenuto di tecnologia. Ci sono i totem touch screen che fanno scegliere fra una serie di menù e approfondimenti, i codici QR per conoscere la storia e i segreti delle opere, le posizioni oculus per fare il tour delle sale senza muovere un passo. Un sito web (www.canovaexperience.com) e un'app permettono l'accesso alla visita e ai contenuti anche da remoto. «Sostanzialmente, caricando tutti i dispositivi su un tir, si può portare il museo ovunque, e farlo conoscere», spiega Zanesco, che guarda alle potenzialità di un territorio quasi più conosciuto e studiato all'estero che in Italia. In effetti, già oggi, il museo è meta di turisti e studiosi stranieri, oltre che di molte scolaresche.

Non solo: nel museo digitalizzato cadono le barriere dello spazio – tutto è accessibile anche a chi è disabile, e le opere in gesso, che non possono essere toccate, sono state riprodotte in polistirolo con una stampante tridi-

mensionale perchè si possano “leggere” con le mani – e del tempo: con i visori è possibile “entrare” nella Gypsotheca durante il bombardamento del 1917, sentendo anche il rumore provocato dalle esplosioni, camminando fra le macerie.

Il tutto è stato ricostruito sulla base della documentazione storica esistente, mentre attraverso un processo di scansione sono state rilevate le misure di tutte le opere e i punti architettonici, tradotti in un file: la “nuvola di punti” che diventa uno strumento ingegneristico applicato alle opere di conservazione e restauro. Grazie a questo metodo, a breve inizierà il restauro conservativo del tetto dell’ala ottocentesca del museo, con la garanzia che torni esattamente come era; la parte interessata dai lavori potrà comunque essere visitata con un tour virtuale.

Parte integrante del progetto è la digitalizzazione dei circa 730mila documenti storici dell’archivio dell’artista; un lavoro ancora in corso.

Canova Experience è stata realizzata con il contributo della Regione Veneto: «Nell’ottobre 2016 abbiamo partecipato a un bando per contributi alle imprese culturali; tutto è partito da qui – spiega Zanesco, che ha investito una cifra superiore a 200mila euro nella digitalizzazione del museo – Abbiamo coinvolto consulenti dalla Germania all’Australia per realizzare quest’opera». Così una azienda di “artigiani evoluti” si allea con la società, mobilitando un’intera serie di altri soggetti, fra i quali figurano le aziende Kodak, Favini, X Connect, Komiri, Print-graph e Trelleborg.

L’esperienza da moderno Mecenate «è un riconoscimento al fatto di essere nati e lavorare qui. È un insegnamento. Negli ultimi anni abbiamo acquistato dal Giappone una stampante a led che ha pochi eguali in Italia, un investimento da un milione e mezzo per una impresa che ne fattura

3,5. Ci siamo assunti dei rischi, tutti calcolati, ma certo non l’avremmo fatto se avessimo guardato solo ai bilanci o ascoltato il commercialista», sottolinea Zanesco.

Oggi le tecnologie usate per la Gypsotheca sono state installate anche in una sala della sede di Asolana Group: con lo stesso sistema che vede visitabili virtualmente le opere e le sale diventa possibile mostrare ai clienti la realizzazione di un prodotto, e la piattaforma Canova Experience diventa un modello da esportazione: «Si può declinare in ogni realtà, che sia culturale o aziendale, per dare un’esperienza immersiva di comunicazione. Diventa possibile mostrarsi a un grande bacino di utenti, portando le persone dentro la propria realtà, che sia in uno stabilimento o nello stand di una fiera o ancora in una installazione in qualunque parte del mondo». In fondo, se un piccolo museo può passare in pochi mesi dal poter offrire ai visitatori una sala attrezzata solo con dieci sedie e una videocassetta alla realtà multimediale di oggi, tutto diventa possibile.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Capolavori. Un trittico del Canova alla Gypsotheca di Possagno

L'azienda che adotta il museo Canova

L'idea è di Marco Zanesco di Asolana Group, fin da piccolo è stato affascinato dall'arte e dalla figura di Antonio Canova. Così ha costruito il Museo del suo territorio a Possagno (Treviso).



Mecenati. Asolana Group ha rilanciato la Gypsotheca di Possagno e fornito tecnologie interattive «Ho adottato il Canova per farlo rivivere in 3D»

Barbara Ganz
TREVISO

■ Il luogo è quello che conosce e ama da sempre, da quando - studente liceale - seguiva i servizi fotografici fatti dall'azienda di famiglia. Ora Marco Zanesco, ceo di Asolana Group, è alla guida dell'impresa con 50 anni di storia. E ha deciso di prendere per mano la Gypsotheca di Possagno, Treviso, che dista otto chilometri dalla sede dove lavorano 35 persone, realizzando cataloghi di alta qualità per differenti settori, dalla moda all'arredo all'elettrodomestico.

«Questo territorio ci penalizza in molti modi - racconta -: la logistica, ad esempio, per chi lavora a ciclo continuo ed effettua consegne in 24 ore, anche un'ora persa per raggiungere l'autostrada pesa sul bilancio. Allo stesso tempo, essere qui offre un valore aggiunto che i clienti sia italiani che stranieri ci riconoscono, quasi che la bellezza sia diventata parte integrante del Dna dell'impresa».

Il progetto Canova Experience (che Asolana ha creato per la Gypsotheca, termine greco che significa "raccolta di gessi": qui sono raccolti i modelli originali delle sculture di Antonio Canova), presentato ufficialmente il primo dicembre, è il punto di incontro fra le esigenze di conservazione e valorizzazione di un museo piccolo ma riconosciuto a livello internazionale, dedicato

interamente allo scultore neoclassico, e la visione di un imprenditore figlio dello stesso territorio e amante dell'innovazione.

Il risultato è una piattaforma di comunicazione integrata multimediale e interattiva, ad alto contenuto di tecnologia. Ci sono i totem touch screen che fanno scegliere fra una serie di menù e approfondimenti, i codici QR per conoscere la storia e i segreti delle opere, le posizioni oculus per fare il tour delle sale senza muovere un passo. Un sito web (www.canovaexperience.com) e un'app permettono l'accesso alla visita e ai contenuti anche da remoto. «Sostanzialmente, caricando tutti i dispositivi su un tir, si può portare il museo ovunque, e farlo conoscere», spiega Zanesco, che guarda alle potenzialità di un territorio quasi più conosciuto e studiato all'estero che in Italia. In effetti, già oggi, il museo è meta di turisti e studiosi stranieri, oltre che di molte scolaresche.

Non solo: nel museo digitalizzato cadono le barriere dello spazio - tutto è accessibile anche a chi è disabile, e le opere in gesso, che non possono essere toccate, sono state riprodotte in polistirolo con una stampante tridimensionale perché si possano "leggere" con le mani - e del tempo: con i visori è possibile "entrare" nella Gypsotheca durante il

bombardamento del 1917, sentendo anche il rumore provocato dalle esplosioni, camminando fra le macerie.

Il tutto è stato ricostruito sulla base della documentazione storica esistente, mentre attraverso un processo di scansione sono state rilevate le misure di tutte le opere e i punti architettonici, tradotti in un file: la "nuvola di punti" che diventa uno strumento ingegneristico applicato alle opere di conservazione e restauro. Grazie a questo metodo, a breve inizierà il restauro conservativo del tetto dell'ala ottocentesca del museo, con la garanzia che torni esattamente come era; la parte interessata dai lavori potrà comunque essere visitata con un tour virtuale.

Parte integrante del progetto è la digitalizzazione dei circa 730 mila documenti storici dell'archivio dell'artista; un lavoro ancora in corso.

Canova Experience è stata realizzata con il contributo della Regione Veneto: «Nell'ottobre 2016 abbiamo partecipato a un bando per contributi alle imprese culturali; tutto è partito da qui - spiega Zanesco, che ha investito una cifra superiore a 200 mila euro nella digitalizzazione del museo - Abbiamo coinvolto consulenti dalla Germania all'Australia per realizzare quest'opera». Così una



azienda di “artigiani evoluti” si allea con la società, mobilitando un’intera serie di altri soggetti, fra i quali figurano le aziende Kodak, Favini, X Connect, Komiri, Printgraph e Trelleborg.

L’esperienza da moderno Mecenate «è un riconoscimento al fatto di essere nati e lavorare qui. È un insegnamento. Negli ultimi anni abbiamo acquistato dal Giappone una stampante a led che ha pochi eguali in Italia, un investimento da un milione e mezzo per una impresa che ne fattura 3,5. Ci siamo assunti dei rischi, tutti calcolati, ma certo non l’avremmo fatto se avessimo guardato solo ai bilanci o ascoltato il commercialista», sottolinea Zanesco.

Oggi le tecnologie usate per la Gypsotheca sono state installate anche in una sala della sede di Asolana Group: con lo stesso sistema che vede visitabili virtualmente le opere e le sale diventa possibile mostrare ai clienti la realizzazione di un prodotto, e la piattaforma Canova Experience diventa un modello da esportazione: «Si può declinare in ogni realtà, che sia culturale o aziendale, per dare un’esperienza immersiva di comunicazione. Diventa possibile mostrarsi a un grande bacino di utenti, portando le persone dentro la propria realtà, che sia in uno stabilimento o nello stand di una fiera o ancora in una installazione in qualunque parte del mondo». In fondo, se un piccolo museo può passare in pochi mesi dal poter offrire ai visitatori una sala attrezzata solo con dieci sedie e una videocassetta alla realtà multimediale di oggi, tutto diventa possibile.

L’INTERVENTO

L’impresa con un investimento di 200 mila euro e un contributo della Regione, ha reso il piccolo museo visitabile da milioni di utenti



Capolavori. Un trittico del Canova alla Gypsoteca di Possagno



ARTE. Una rivoluzione per la Gipsoteca di Possagno con le nuove applicazioni di **Asolana Group**

NEOCLASSICO IN DIGITALE

I gessi e le sculture di Antonio Canova si possono vedere in 3D anche quando non ci sono: il pubblico cammina con visori tra schermi e app

Qualcosa cambierà per il grande pubblico nella comprensione dell'arte di Antonio Canova (1757-1822), scultore che si è fatto interprete di un altissimo neoclassicismo. Possagno dove è nato, quasi al confine tra il Vicentino e il Trevigiano, e dove sono custoditi i gessi preziosi delle sue opere in marmo, gli rende un ulteriore omaggio con una iniziativa digitale di grande impatto. Venerdì a Possagno l'hanno presentata Marco Zanesco, ceo di **Asolana Group**, Franca Coin, presidente della Fondazione Canova, Mario Guderzo, direttore di Gipsoteca e Museo Canova, e il sindaco Valerio Favaro.

Alla Gipsoteca, voluta dal fratello vescovo di Antonio per trasferire le opere dello studio romano, dal 1836 sono ospitati i gessi secondo criteri tematici e di dimensioni; un'ala nuova s'è aggiunta nel 1957 ad opera dell'architetto Carlo Scarpa, che ha pensato ad una illuminazione naturale dall'alto. Ebbene ora la visita avrà una marcia in più: un'azienda trevigiana, **Asolana Group**, ha progettato e donato al Museo un pacchetto di tecnologia chiamato "Canova Experience" che utiliz-

zando il 3D e il virtual reality consentirà ai visitatori un'esperienza immersiva.

A disposizione del pubblico ci saranno il virtual tour, sia nel sito sia da remoto (con una App scaricabile); la consultazione on line di molti documenti dell'archivio canoviano; la scansione 3D delle opere canoviane con possibilità di studiarne le strutture e la composizione; l'uso dei visori oculus, che attingono guardando le opere ad un "archivio" - una repository - do-

ve si attivano video, immagini, animazioni, ipertesti collegati.

La piattaforma di comunicazione integrata combina 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, oltre alla mappatura e scansione della Gipsoteca e delle opere. Nel sito www.canovaexperience.com **Asolana Group** ha creato il percorso per conoscere tutte queste nuove opportunità.

Marco Zanesco discende da una famiglia che lavorava da sempre nell'editoria ed ha

stampato per decenni i cataloghi della Gipsoteca. Lo stesso ceo da ragazzo seguiva i set fotografici sulle opere di Canova, ed ha maturato una sensibilità artistica ed affettiva verso lo scultore. Quando l'azienda ha fatto il salto verso il mondo digitale è stato quasi naturale tornare ad occuparsi del museo canoviano e da oltre un anno è cominciato un dialogo su come rendere più appetibile e dinamico il rapporto tra i visitatori e Canova. Tra i tanti processi applicati, è stata realizzata la scansione geometrica delle opere, rilevandone misure e punti architettonici, riportati in un file che potrà essere applicato anche in interventi di restauro conservativo. E nell'immediato - il tetto dell'ala ottocentesca della Gipsoteca sarà oggetto per alcuni mesi di un restauro - non ci saranno più aree vietate perchè in forma virtuale il visitatore potrà "vedere" tutto anche quando saranno in corso lavori, chiusure temporanee o parziali. «Il file con le matematiche rilevate - spiega Zanesco - è un importantissimo strumento ingegneristico, già utilizzato nel lavoro di progettazione del restauro della Gipsoteca. Quando nel



► 3 dicembre 2017

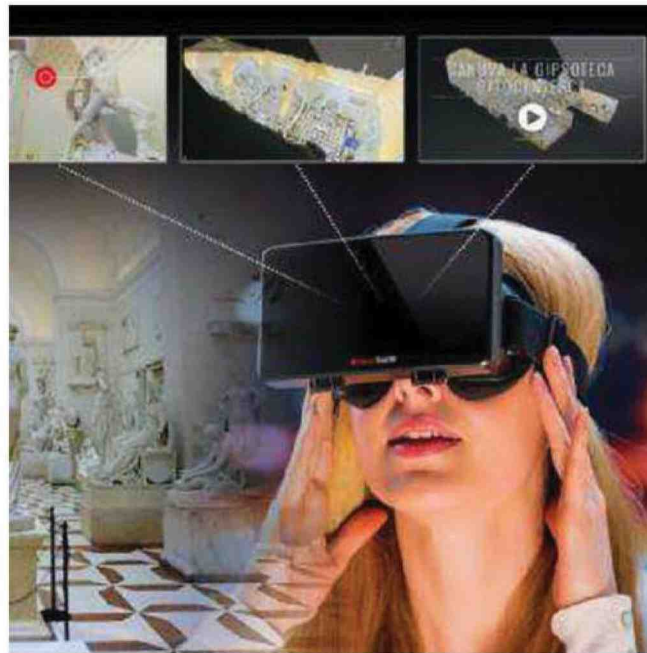
1917 questa venne bombardata e squarciata, molte opere vennero distrutte o danneggiate. Oggi Canova Experience offre col virtual tour anche la visione del bombardamento e delle opere a terra, grazie ai visori oculus che passeggiando negli ambienti dove ha vissuto il grande artista neoclassico, consentono addirittura di vedere le opere in tre dimensioni, oltre a leggere informazioni sulla loro storia». • N.M.



Il grande spazio "basilicale" per i gessi nel museo canoviano di Possagno



► 3 dicembre 2017



I visori oculus con i quali si attivano le informazioni aggiuntive



I rilievi sulle Tre Grazie

Il progetto Tour in 3D nell'esposizione delle opere del Canova

Pellizzari a pagina XXIX



Tour virtuale per immergersi in modo interattivo nelle opere dello scultore custodite alla Gipsoteca e al Museo di Possagno

“Dentro” Canova esperienza in 3D

IL PROGETTO

POSSAGNO Un tour virtuale per immergersi alla scoperta delle bellezze custodite nella Gipsoteca e nel **museo Antonio Canova**. Si chiama “Canova Experience”, è la rivoluzione multimediale che investe il museo di Possagno. È stata inaugurata ieri l'innovativa piattaforma di comunicazione integrata e tecnologica

nata dalla passione di Marco ZanESCO, Ceo di **Asolana Group**, per Possagno e il grande scultore. Da un lato si conserva e valorizza il patrimonio canoviano, dall'altro cambia drasticamente la modalità di fruizione, trasformando la visita museale in un'esperienza interattiva. E il percorso digitale consente di abbattere le barriere architettoniche, aprendo il museo anche a



persone diversamente abili.

L'IDEA

«Un impulso decisivo alla conservazione dell'immenso patrimonio è stato dato dalla digitalizzazione dell'archivio storico documentale, dalla mappatura e rilevatura delle matematiche architettoniche e dalla scansione tridimensionale delle statue - ha sottolineato il direttore del museo Mario Guderzo - In un'epoca in cui la multimedialità è parte integrante della vita il museo, che non era ancora provvisto di mezzi e strumenti tecnologici, offriva una visita di tipo tradizionale». Ora invece la

nuova piattaforma ad alto contenuto tecnologico offre vera innovazione, combinando 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 della **Gypsotheca** e delle opere. «C'è anche un'aula didattica multimediale - ha spiegato l'imprenditore Zanesco - con tavoli touch screen, schermi interattivi e postazioni oculus per passeggiare virtualmente negli ambienti dove ha vissuto il gran-

de artista neoclassico, ammirando le sue opere, e vedendo le statue in tridimensione, con la possibilità di accedere a informazioni sulla loro storia». Infine, un sito web dedicato www.canovaexperience.com e una App permettono l'accesso alla visita e ai contenuti del sito di Possagno anche da remoto.

DIETRO LE QUINTE

Per arrivare al risultato, frutto della sinergia tra **Asolana Group** e il museo Canova, gli spazi e le opere sono stati "map-

pati" attraverso un particolare laser scanner tridimensionale che, mentre mappa scatta foto a 360 gradi, elimina la distorsione delle immagini e permette la visione degli ambienti sia in pianta che in formato tridimensionale garantendo un risultato finale estremamente fedele alla realtà. «Non ho mai visto una tecnologia di così alto valore - ha commentato Guderzo - Siamo i primi. Con i nostri 50 mila visitatori, continuiamo a crescere». Le nuove possibilità con la rivoluzione digitale si apriranno anche con l'avvio del restauro conservativo del tetto dell'ala ottocentesca della Gipsoteca. «I lavori partiranno a giorni e dureranno alcuni mesi. In condizioni normali, la visita all'area interessata dal restauro sarebbe stata limitata, grazie a Canova Experience il museo resterà aperto e i visitatori attraverso i tour virtuali potranno scoprire anche la zona in restauro». «Si potranno guardare con i "visori oculus" i danni subiti dalla Gipsoteca nel 1917 durante la Prima Guerra Mondiale, per una visita emozionale nella storia». Canova Experience è stato realizzato con il parziale contributo dei fondi Regione Veneto Por-Fers 2014-2020 portando il museo in una futuristica dimensione digitale.

Maria Chiara Pellizzari

**SUPPORTI DIGITALI
CONSENTONO
DI APPROFONDIRE
LA VISITA, AIUTANDO
A CONOSCERE STORIA
E SEGRETI DELLE OPERE**

► 2 dicembre 2017 - Edizione Treviso



LA SFIDA Gipsoteca e Museo si potranno vivere in modo diverso grazie alle tecnologie virtuali

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



Arte

Canova in 3D
La gipsoteca diventa
multimediale

a pagina 21 **Pigozzo**

Arte e tecnologie La gipsoteca di Possagno darà agli studiosi la possibilità di consultare a distanza i 730mila 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 tecnologi-

ca 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



Capolavori La gipsoteca canoviana a Possagno, in provincia di Treviso



Hi-tech

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



Canova, un'esperienza digitale

Archivio on line e tour virtuale

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



Arte

Canova in 3D
La gipsoteca diventa
multimediale

a pagina 21 **Pigozzo**

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

Arte e tecnologie 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

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 tecnologi-

ca 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».

Hi-tech

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





► 2 dicembre 2017 - Edizione Vicenza



Capolavori La gipsoteca canoviana a Possagno, in provincia di Treviso



► 2 dicembre 2017

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

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



Capolavori La gipsoteca canoviana a Possagno, in provincia di Treviso



Canova, il turismo e la gipsoteca digitale

► Nuovi allestimenti per il museo e fondi per il restauro
«Pronti i pacchetti Possagno per trattenere qui i visitatori»

POSSAGNO

Valerio Favero si è insediato da cinque mesi, e senza dubbio ha avuto la grande fortuna di diventare sindaco del piccolo comune pedemontano che su Antonio Canova e la sua fortuna sta costruendo un indotto turistico a più cifre. E l'autunno intende confermare questo trend, con l'avvio della "Canova experience" che partirà l'8 novembre con il riallestimento della Sala degli Specchi per dare accoglienza al modello in gesso di Paolina Borghese, sorella di Napoleone, ritratta da Canova come Venere Vincitrice, donna fascinosissima già ai suoi tempi, bellissima dea per sempre.

L'INDOTTO

260 anni dalla morte del divino Antonio e il felice paradosso di uno dei centri culturali più conosciuti nel mondo dove si conservano non solo i dipinti, le incisioni, le memorie di Canova, ma soprattutto la collezione pressoché completa dei modelli originali in gesso dello scultore. Possagno conta 2.200 abitanti e 60 mila visitatori l'anno. «Lo stabile della casa natale e il museo è di proprietà del Comune

di Possagno- conferma il sindaco- questo luogo è per noi un

onore e un onere. Ma per la manutenzione siamo riusciti ad accedere a bandi pubblici e la prossima primavera procederemo al restauro dell'ala Lazzari. Un impegno da 500 mila euro che garantirà la nuova copertura del tetto». Il principale problema è oggi che i visitatori che da tutta Europa salgono alle pendici del Grappa per visitare la celebre Gipsoteca creano un indotto bassino per le attività economiche del territorio. «E' anche vero però- riprende Favero- che Possagno offre solo tre ristoranti e un b&b». Anche volendo, dunque, i turisti non saprebbero dove alloggiare.

PACCHETTO POSSAGNO

Per questo la nuova amministrazione sta creando un pacchetto Possagno. «L'obiettivo

della nuova amministrazione è quello di trattenere i visitatori sul territorio, abbinando alla visita del museo esperienze eno-gastronomiche». Una partita centrale in questo senso è il restauro dell'ex albergo Socal. «La struttura è di proprietà per metà della Fondazione Canova e per metà dell'opera del Tempio. La promessa è quella di trovare i finanziamenti per il restauro e ripartire da qui con il progetto di accoglienza del turismo culturale» chiude Favero. Intanto Fondazione Canova dal



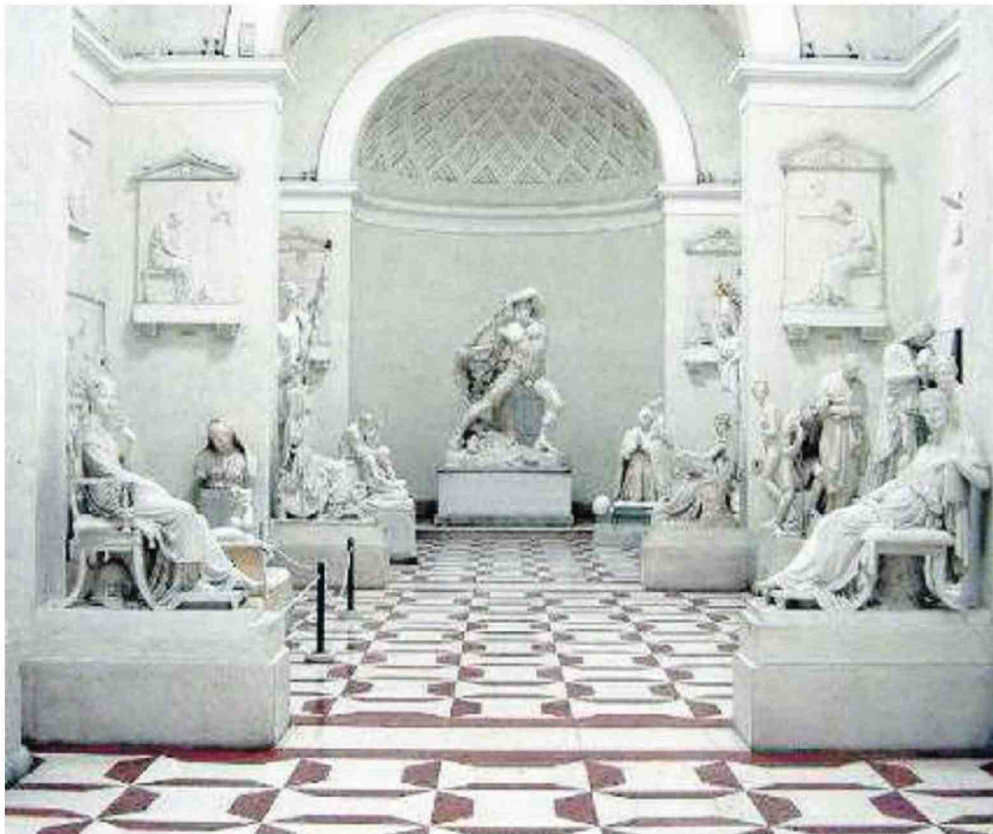
► 3 novembre 2017 - Edizione Treviso

prossimo primo dicembre avrà una sua versione digitale grazie alla quale l'esperienza di una visita alla sede museale diventerà alla portata di tutti, compresi i portatori di handicap motori che oggi allo spazio fisico non possono accedere. L'iniziativa, che arricchisce la conoscenza dell'artista veneto attraverso evolute soluzioni di realtà aumentata, è di **Asolana Group**, azienda della comunicazione riferibile a Marco Zanesco, che si è fatta carico, come operazione iniziale, di eseguire una scansione tridimensionale di tutte le opere conservate nella Gypsotheca utilizzando tecnologia 3D e virtual reality.

Elena Filini

© riproduzione riservata

UN INDOTTO QUELLO DEL PAESE DELLO SCULTORE CHE PORTA 60 MILA PRESENZE OGNI ANNO



UN TESORO alcune delle meravigliose opere di Canova conservate nella gipsoteca di Possagno

POSSAGNO. Dal primo dicembre visita al museo con realtà aumentata

Nella Gypsotheca di Canova le opere diventano digitali

POSSAGNO (TREVISO)

La Gypsotheca di Possagno, che accoglie sculture di Antonio Canova, dal prossimo primo dicembre avrà una sua versione digitale grazie alla quale l'esperienza di una visita alla sede museale diventerà alla portata di tutti, compresi i portatori di handicap motori che oggi allo spazio fisico non possono accedere.

L'iniziativa, che contiene molti altri aspetti e che arricchisce la conoscenza dell'artista veneto attraverso evolute soluzioni di realtà aumentata, è di Asolana Group, azienda della comunicazione riferibile a Marco ZanESCO, che si è fatta carico, come operazione iniziale, di eseguire una scansione tridimensionale di tutte le opere conservate nella Gypsotheca.

Questo, è stato spiegato, anche per ottenere l'esatta riproduzione matematica di ogni singolo oggetto e dunque un documento indistruttibile nel caso in futuro si rendesse necessaria una ricostruzione esatta delle opere.

Il lavoro si è tuttavia esteso alla traduzione in formato digitale di tutta la documentazione cartacea prodotta dallo scultore, e oggi non consultabile, per la sua fruizione sul web, ambito in cui si potrà effettuare anche una visita da remoto alle sale di Possagno attraverso l'impiego di tecnologie video 3D, oltre che un ingresso virtuale nello studio che Canova aveva a Roma.

Tutte le possibilità di interazione, in ogni caso, saranno presentate al pubblico fra poche settimane. Il progetto chiamato «Canova Experience» applicato alla Gypsotheca ha carattere di donazione. •



Canova, il tempio di Possagno



► 1 novembre 2017

Canova digitalizzato, svolta firmata da Asolana

E' una totale rivoluzione comunicativa quella che Marco ZanESCO, ceo di **Asolana Group**, ha creato per la **Gypsotheca** e Museo Antonio Canova di Possagno. Si chiama "Canova Experience", è un progetto pilota, un format di comunicazione integrata innovativa che, utilizzando tecnologia 3D e virtual reality, permetterà un'esperienza interamente innovativa del sito e delle opere contenute nelle due strutture.

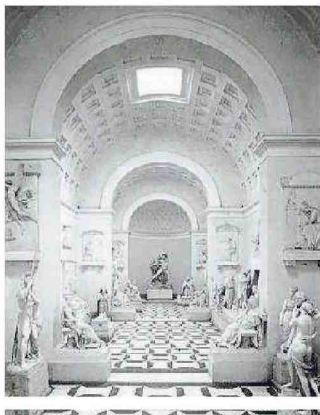
Venerdì 1 Dicembre per la **Gypsotheca** di Possagno e con l'apertura del nuovo digital

show room di **Asolana Group**, sarà il digital day dell'innovazione: qui l'arte scultorea incontra il digitale e verrà presentato ufficialmente il progetto. **Asolana Group** lo donerà al Museo, rendendo l'esperienza culturale accessibile a tutti. Il progetto è realizzato in collaborazione con la Fondazione Canova e con il parziale finanziamento della Regione Veneto. Asolana

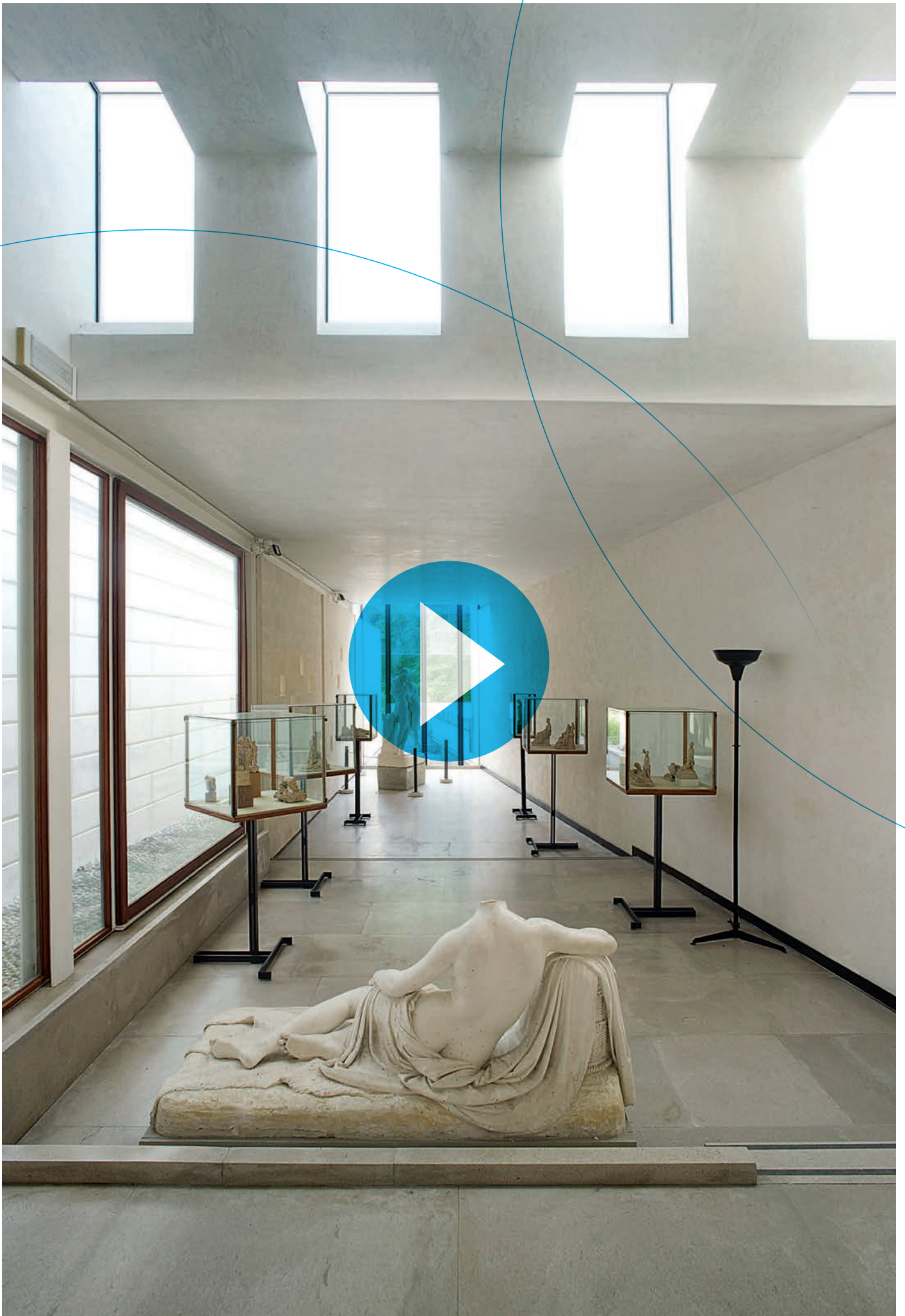
si è dotata di sofisticata tecnologia digitale, 3D e realtà virtuale come il sistema Oculus, scanner 3d - video 360 software 3d - sistemi di ripresa 3d, e della collaborazione dei professionisti di Interiors 3D che vantano un know how acquisito in Silicon Valley, diventando un unicum nel suo territorio. Canova Experience è il progetto pilota di un programma più ampio ideato

per gestire canali comunicativi digitali e integrati arricchendo l'offerta culturale tradizionale.

Il Progetto è realizzato per la **Gypsotheca** di Possagno, che, tra i vari vantaggi, vedrà la digitalizzazione dell'immenso e prezioso archivio storico del Canova qui conservato e l'accesso all'esperienza museale anche alle persone con disabilità motoria.



La gypsotheca canoviana





asolanagroup.com