

## GROSSETO



di Sara Landi

**Grosseto** Al Polo culturale Le Clarisse si sono conclusi i lavori del progetto Tech & Art che in dieci mesi hanno rivoluzionato la fruizione della struttura di Fondazione Grosseto Cultura attraverso un'infrastruttura tecnologica innovativa che migliora l'accessibilità e la fruibilità degli spazi e dei contenuti, abbattendo qualunque residua barriera (anche di tipo sensoriale e cognitivo oltre che architettonico) e rendendo il polo culturale più appetibile da un pubblico sempre più ampio, comprese le generazioni dei nativi digitali.

Il progetto è stato finanziato con risorse del Pnrr per circa 500mila euro e ha visto la collaborazione tra Comune di Grosseto, Fondazione Grosseto Cultura e Fondazione Polo Universitario Grossetano che al terzo piano delle Clarisse gestisce il Museo-Lab. A curare la rivoluzione tecnologica della struttura di via Vinzaglio la società di progettazione Wav-e di Valeria Fabbroni e Aldo Lazzeri. «Difficile associare al pensiero della pandemia qualcosa di positivo – dice il direttore del polo culturale Mauro Papa – ma in questo caso possiamo dire che tutti i musei grazie al Covid hanno dovuto rimettersi in discussione e cambiare le proprie modalità di fruizione. Il primo spunto per mettere in piedi questa operazione è venuto proprio dall'esperienza pratica e difficile di quei giorni. Poi il resto lo hanno fatto il valore delle persone e dei professionisti coinvolti che hanno fatto la differenza perché era necessario incrociare tante competenze diverse. Ringrazio quindi Va-



## Clarisse Fruizione totale abbattute tutte le barriere

Al Polo di via Vinzaglio migliorata l'accessibilità a spazi e contenuti. Innovazioni finanziate con 500mila euro di risorse del Pnrr

leria Fabbroni, Aldo Lazzeri e Wav-e per aver curato tutto il percorso ma anche la storica dell'arte Eleonora Cotini e le aziende Sincronismi e Olympus Hub per il loro contributo».

Adesso l'ingresso è dominato da due schermi, un monitor 100 pollici per la riproduzione di video e uno schermo touchscreen da 43 pollici con un questionario di gradimento dell'esperienza museale in sostituzione di quello cartaceo e in linea con le richieste della Regione. Nel Museo Luzzetti trovano spazio uno schermo per la guida ai servizi e per l'esposizione di locandine digitali mentre un altro si presta all'interazione con l'utenza perché è dotato di un rilevatore di movimento.

Il progetto Tech & Art in dieci mesi ha rivoluzionato la fruizione degli spazi museali

Sempre al piano terra c'è un monitor digitale dedicato ai piccoli da 86 pollici e è possibile usufruire di un servizio di audioguida accessibile con QR-code per tutte le opere esposte. Al primo piano sono a disposizione altri schermi

### Schermi, proiezioni e opere digitalizzate. Apre una nuova sala con la biblioteca intitolata a Pascucci

per migliorare l'esperienza dei visitatori e una postazione con un visore di realtà aumentata per un'esperienza immersiva nel patrimonio delle opere presenti nel mu-

seo.

Il museo è collegato anche virtualmente con piazza San Francesco su cui affaccia: è stato predisposto un sistema per proiettare immagini digitali sulla parete esterna. In questo modo le opere o altri contenuti culturali escono dalle sale per essere fruiti anche fuori.

Tech & Art ha dedicato anche un grande lavoro alla digitalizzazione delle opere attraverso due scanner, uno 2D e uno 3D. Grazie a questo patrimonio di immagini è stato possibile anche dare vita al nuovo sito web delle Clarisse. In occasione della conclusione del progetto Tech & Art apre inoltre al pubblico una nuova sala al secondo piano, la biblioteca specializzata in

Gli schermi installati all'interno del Polo culturale Le Clarisse e la conferenza stampa di presentazione (foto Agenzia Bf)

arte intitolata al pittore grossetano Paride Pascucci, dotata anche di uno schermo da 43 pollici (questo grazie a Tech & Art) che la mette in collegamento con la rete provinciale delle biblioteche di Maremma. L'allestimento e gli arredi della nuova biblioteca sono stati sostenuti dall'evento del 2022 "Grosseto città del baseball – Batti e corri per la cultura", una partita di baseball a scopo benefico organizzata dal progetto TagMaremma di Rama.

«Tra gli obiettivi di Fondazione Grosseto Cultura c'è quello di aprirsi alle nuove generazioni – dice il presidente Giovanni Tombari – Il sogno di Gianfranco Luzzetti era un museo vivo, aperto alla comunità e propulsore di crescita. Mi pare che con questi interventi siamo andati in questa direzione».

«Questo per noi è un grande risultato ma anche un punto di inizio – spiega Valeria Fabbroni – Il sogno è di poter connettere in questo modo tutti i siti e le istituzioni culturali della città. Per sognare così in grande servono risorse ma noi siamo i Robin Hood dei fondi europei: l'importante è andare a intercettarli per poter costruire progetti come quello di Tech & Art». ●

© RIPRODUZIONE RISERVATA

