

INTRODUZIONE

L'obiettivo della seguente tesi è di rendere visibili e animare le varie tappe costruttive del simbolo indiscusso della città di Pisa: la Torre Pendente. Il progetto ha una duplice natura, storica e informatica: dal punto di vista storico consente di visualizzare le successive tappe di costruzione del campanile, dal punto di vista informatico utilizza strumenti appropriati per la modellazione tridimensionale e l'animazione delle opere modellate. Se da un lato l'elaborazione informatica è stata ovviamente conseguente alla lettura della storiografia sulla torre e all'evidenziazione delle diverse fasi, è però altrettanto vero che il mezzo scelto per la modellazione non è stato neutro: ha implicato scelte e semplificazioni che hanno influito sul prodotto finale.

Nel processo di costruzione del modello, o come meglio dire, del montaggio del campanile, si sono seguite le linee guidate dettate da un documento che dal 2002 cerca di fissare alcuni punti fermi sui metodi di visualizzazione tridimensionale dei beni culturali. Si tratta della *Carta di Londra*¹ documento molto importante perché cerca di dare autorevolezza e rigore al campo della visualizzazione 3D in ambito delle belle arti.

La tesi è stata suddivisa per comodità in due parti, una storica e una tecnica: nella prima si propone una rapida panoramica sulla storia della Torre cercando di concentrarsi di più su ciò che vuole essere descritto (fasi costruttive); la seconda tratta dell'argomento più tecnologico-informatico e mostra le varie fasi operative della modellazione.

¹ Vedere allegato A