

RIVISTA DI SCIENZE, LETTERE ED ARTI

ATENEIO VENETO

ESTRATTO

anno CCV, terza serie, 17/II (2018)



ATTI E MEMORIE DELL'ATENEIO VENETO

Elena Svalduz

PER UNA STORIA DELLA CITTÀ PIÙ INCLUSIVA.
VENEZIA DALLA “CARITÀ” ALLE GALLERIE DELL’ACCADEMIA

Negli ultimi anni alcune esperienze di ricerca maturate in ambito accademico e legate alla diffusione delle *digital humanities* hanno consentito di definire un’ampia gamma di attività dal carattere intrinsecamente interdisciplinare. Facilitando l’accesso ai contenuti degli studi in campo umanistico, gli strumenti digitali hanno fornito nuovi mezzi d’indagine anche ai settori disciplinari tradizionalmente legati a rappresentazioni statiche delle dinamiche trasformative. Come la storia dell’architettura, dove le immagini da sempre costituiscono un efficace strumento di comunicazione e, allo stesso tempo, di attivazione del pubblico. Domandandosi come si potesse rappresentare un «continuum straordinariamente articolato e contraddittorio, in perenne stato di trasformazione», Bruno Zevi stimolava già nel 1960 una riflessione sugli strumenti più idonei a «saper vedere la città». Nonostante l’ammirazione suscitata in lui dal grande plastico di Roma antica realizzato da Paul Bigot tra 1933 e 1942, egli esprimeva la sua insoddisfazione di fronte a un dispositivo tutto sommato statico e che non era in grado di procurare «l’esperienza del vivere entro la città»¹. Affermava poi come nell’ambito della rappresentazione dello spazio urbano ci fosse «ancora tutto da fare» e come servisse «inventare nuovi mezzi comunicativi ed intanto perfezionare, integrandoli, quelli disponibili»². A distanza di tempo, possiamo considerare pioneristiche le considerazioni di Zevi: tecnologia e innovazione digitale hanno infatti progressivamente cambiato le forme di apprendimento tradizionale, oltre che le modalità di fruizione della cultura.

Per comprendere e illustrare i processi di cambiamento e di trasformazione di architetture e realtà urbane le *digital humanities* costitui-

¹ BRUNO ZEVI, *Saper vedere la città. Ferrara di Biagio Rossetti, la prima città moderna europea*, Torino, Einaudi, 1960 (ed. cons. 2006), pp. 7-8.

² Ivi, p. 8.

scono un mezzo potente, ma allo stesso tempo pericoloso, se non supportato da una sedimentata conoscenza della storia dei manufatti, degli spazi e delle città indagate. Senza la complessità della storia, senza la lettura filologica dei cambiamenti l'analisi di qualunque spazio o di qualunque architettura resta però un esercizio di pura forma; e più in generale, come è stato più volte sottolineato, prive di riscontro nel sapere umanistico le nuove tecnologie rischiano di apparire aride³. Nel rapporto tra contenuti e tecnologia, inoltre, il mezzo non va confuso con il fine: si tratta di sperimentare e promuovere l'uso "intelligente" degli strumenti digitali, che presentano il vantaggio di raggiungere più facilmente il pubblico e di amplificare la fruizione culturale.

A partire da questi presupposti alcune esperienze descrivono, forse in maniera non del tutto consapevole, una declinazione della storia della città che potremmo definire più inclusiva, accessibile, "open access"⁴: i diversi strumenti d'osservazione (e d'interpretazione) multimediale aprono infatti nuovi orizzonti alla comprensione della storia della città e delle vicende artistiche, culturali, istituzionali, politiche che stanno alla base dell'attuale configurazione urbana, garantendo la possibilità a nuove identità (multietniche, per esempio) non solo di accedervi, ma anche di esserne coinvolte⁵. Se la digitalizzazione dei documenti scritti e cartografici conservati presso archivi, biblioteche o musei ha da tempo favorito l'avvicinamento a contenuti prima riservati quasi esclusivamente agli studiosi, è tuttavia nella dimensione della "documedialità", dove artefatti tecnologici e fonti storiche interagiscono, che questo processo di apertura a un pubblico ampio, costituito non solo da specialisti ed esperti, subisce una notevole accelerazione. Non c'è dubbio che que-

³ LORENZO TOMASIN, *L'impronta digitale. Cultura umanistica e tecnologia*, Roma, Carocci, 2017.

⁴ *Built city, Designed City, Virtual city. The Museum of the city*, edited by Donatella Calabi, Roma, Croma, 2013; *Digital Methods for Urban History*, edited by Keti Lello and Eva Chodějovská, numero monografico di «Città e storia», 2014, n. 1; *Digital urban history. Telling the history of the city in the age of the ICT revolution*, edited by Rosa Tamborrino, Roma, Croma, 2014; ROSA TAMBORRINO, *The Public Use of History in the Digital Society*, «DigitCult/Scientific Journal on Digital Cultures», vol. 1, 2016, pp. 49-58; *Visualizing Venice: Mapping and Modeling Time and Change in a City*, edited by Andrea Giordano, Kristin Huffman and Caroline Bruzelius, London-New York, Routledge, 2018.

⁵ DONATELLA CALABI, *The history of cities and the digital revolution*, in *Digital urban history*, pp. 19-28; ROSA TAMBORRINO, *The making and the sharing history of the city for a human digital age*, in *Digital urban history*, pp. 7-18.

sto possa avvenire prevalentemente all'interno di *team* multidisciplinari e collaborativi, in grado di organizzare i contenuti della ricerca in *open access* e di sperimentare nuovi linguaggi per divulgarne gli esiti. Uno spazio di lavoro nuovo, come quello di una bottega rinascimentale, aperta a sperimentare nuovi modelli, linguaggi innovativi basati sull'Antico, e ora proiettata nell'orizzonte della rete in una dimensione di "umanesimo hi-tech". Il lavoro di ricostruzione storica, d'interpretazione e visualizzazione dei dati richiede molti scambi di idee e di opinioni: è diventata un'abilità sociale⁶, perché per superare lo scollamento tra tecniche informatiche e conoscenze storico-filologiche è necessaria una larga base d'intesa.

Con il supporto di modelli tridimensionali, mappe digitali e animazioni è stato possibile mettere a punto nuovi sistemi di comunicazione della storia dell'architettura e della città presentati nell'arco di pochi anni in una serie di mostre e piattaforme digitali. Queste attività sono state colte dal gruppo di lavoro coinvolto come vere e proprie occasioni di ricerca e di validazione del metodo utilizzato⁷, oltre che come momento di interazione con la società, con il territorio e i suoi attori, mediante la valorizzazione e il trasferimento delle conoscenze.

Mostre, conferenze e più in generale eventi pubblici, definite "terza missione" (terza rispetto all'insegnamento e alla ricerca), svolte attraverso azioni di cooperazione con organizzazioni esterne⁸, hanno costituito un impegno importante per i componenti del *team*: tutti consapevoli del fatto che il ruolo «di chi lavora in università» non sia solo quello di insegnare e fare ricerca, «ma soprattutto quello di fare

⁶ RICHARD SENNET, *Insieme. Rituali, piaceri, politiche della collaborazione*, Milano, Feltrinelli, 2012.

⁷ Queste riflessioni sono state presentate in una serie di seminari, convegni e conferenze, l'ultima delle quali, con Andrea Giordano, *Comunicare la storia dell'architettura e del design nell'era delle Digital Humanities*, a cura di Giulia Ceriani Sebgondi, Università degli studi della Campania Luigi Vanvitelli, Dipartimento Architettura e Disegno Industriale, Aversa, 29 maggio 2019. Con Cristina Guarnieri ho curato la sessione *Digital Humanities for Cultural Heritage I-II* all'interno dell'Annual Meeting Rsa (The Renaissance Society of America), Boston 31 March-2 April 2016. Più nello specifico, abbiamo discusso l'esperienza relativa alle trasformazioni dell'*insula* dell'Accademia, con Ludovica Galeazzo, Cosimo Monteleone e Isabella Friso durante la conferenza pubblica *Visualizzare la storia urbana di Venezia. Dalla "Carità" alle Gallerie dell'Accademia*, (31 ottobre 2018 presso il Salone Selva), introdotta da Paola Marini e Toto Bergamo Rossi.

⁸ La definizione anglosassone appare più efficace: «research impact in the effect research has beyond academia».

da apripista, creando dei modelli per risolvere problemi» per poi verificare che funzionino; se sono efficaci, «l'università non li tiene per sé ma li condivide con il mondo esterno, che li fa suoi e li mette in pratica», scrive Cristina Cattaneo nel volume dedicato al sistema di identificazione delle vittime del Mediterraneo che ha vinto il premio letterario Galileo proprio per la divulgazione scientifica 2019⁹.

Il metodo utilizzato per comunicare, ma anche per intervenire e gestire il patrimonio architettonico, passa attraverso alcuni momenti che possono essere così riassunti: la ricerca storica e la sistemazione critica dell'apparato documentale; il rilievo dell'oggetto studiato per la definizione dei dati materiali; la modellazione semantica e interoperabile (modelli 3d, animazioni); la creazione di supporti comunicativi (*app* per *device* interattivi). Nel restituirci oggetti o luoghi non più esistenti, oppure mai esistiti o esistenti, ma non nella forma originaria, i modelli digitali sono strumenti non solo rappresentativi, ma anche analitici: ci costringono infatti a misurare la validità delle nostre conoscenze¹⁰. Pensiamo a quanto possano essere utili per esempio nel definire la diagnostica preliminare necessaria a ogni futuro intervento.

A partire dal “progetto pilota” legato a Venezia, che ha trovato proprio nella città lagunare sottoposta a continue trasformazioni nel corso dei secoli un fertile terreno di sperimentazione¹¹, il metodo è stato applicato ad altri casi di studio, su sollecitazione di musei o istituzioni culturali particolarmente sensibili ai temi della valorizzazione del patrimonio culturale e alla diffusione della conoscenza: città “virtuose”, ben consapevoli del fatto che non sia solamente la rigenerazione del patrimonio culturale a garantire e promuovere lo sviluppo inclusivo di comunità¹², ma che lo sia anche la conoscenza stessa di quel patrimonio,

⁹ CRISTINA CATTANEO, *Naufraghi senza volto. Dare un nome alle vittime del Mediterraneo*, Milano, Raffaello Cortina, 2018, p. 54.

¹⁰ FEDERICO BELLINI, Introduzione al seminario internazionale *e-kphrasis. Strumenti digitali per la conoscenza e la divulgazione del patrimonio architettonico, urbano, ambientale*, a cura di Federico Bellini e Giuseppe Bonaccorso, Università di Camerino, Ascoli Piceno, 24 febbraio 2017.

¹¹ Visualizing Venice/Visualizing Cities è il progetto ideato da Donatella Calabi e Caroline Bruzelius nel 2010 e basato sulla collaborazione tra Università Iuav di Venezia, Duke University e Università degli studi di Padova. Sulle metamorfosi di Venezia, che è sempre stata «l'opposto della cartolina al chiaro di luna della caricatura marinettiana», MASSIMO CACCIARI, *Prefazione*, in RENATA CODELLO, *Architetture contemporanee a Venezia*, Venezia, Marsilio, 2014, p. 10.

¹² ANTONI VIVES, *Restituire la città alla città. La sfida dell'urbanizzazione nel XXI secolo*, Padova, Padova University Press, 2018.

specie se basata su ricostruzioni storiche affidabili ottenute attraverso l'applicazione di nuove tecnologie. Per Stefano Rodotà sarebbe questa la vera chiave per lo sviluppo dei diritti umani¹³.

Sotto questo punto di vista, l'elaborazione del video *Storia di un sito e delle sue trasformazioni: dalla "Carità" alle Gallerie dell'Accademia*, realizzato per raccontare come uno spazio urbano di grandi dimensioni pari a 12 mila metri quadri di superficie, oggi occupati dall'istituzione museale, si sia trasformato nel tempo, ha offerto ampi spazi alla riflessione e al confronto metodologico¹⁴. Il complesso costituito da chiesa e scuola Grande (della Carità) con l'annesso convento dei canonici lateranensi, riprogettato intorno alla metà del Cinquecento da Andrea Palladio, è oggi sede di uno dei musei di Venezia più noti e frequentati. Eppure la storia del sito e la conoscenza degli elementi che lo definiscono non sono sempre noti ai visitatori del museo; talvolta non lo sono nemmeno ai cittadini veneziani. Realizzato, dunque, con l'intenzione di aiutare il visitatore a muoversi tra spazi e architetture, compiendo un'esplorazione virtuale¹⁵, e più in generale per comprendere la storia di una città in continua trasformazione, il video è presto diventato nelle mani del gruppo di ricerca uno strumento per comprendere a sua volta, semplificandone la complessità, il lungo processo di trasformazione di quegli stessi luoghi. A monte dell'operazione, come ci racconta Ludovica Galeazzo, è l'incessante raccolta di documenti tra i quali si sono volutamente privilegiati quelli prodotti da magistrature tecniche d'antico regime, con competenze urbane, al fine di privilegiare punti di vista "esterni" al complesso edilizio.

Grazie al supporto della cartografia storica si sono potute ricostruire

¹³ STEFANO RODOTÀ, *Vivere la democrazia*, Roma-Bari, Laterza, 2018.

¹⁴ Punto di partenza per l'elaborazione del video è stata la ricerca condotta tra 2012 e 2013 nell'ambito del team di *Visualizing Venice* da me coordinato (Isabella di Lenardo, Ludovica Galeazzo, Marco Pedron, Iara Dundas, Elisabeth Narkin, Joseph Williams). La produzione del video è avvenuta all'interno del Laboratorio di disegno e rappresentazione dell'Università degli studi di Padova, attraverso un confronto tra studiosi di storia dell'architettura e di rappresentazione per la modellazione: Andrea Giordano, Paolo Borin, Maria Rosaria Cundari, Isabella Friso, Gianmario Guidarelli, Cosimo Monteleone, Federico Panarotto, Elena Svalduz, Stefano Zaggia.

¹⁵ LUDOVICA GALEAZZO, MARCO PEDRON, *Dinamiche di trasformazione urbana: l'insula dell'Accademia a Venezia tra ricostruzione storica e percezione visiva*, in *Città mediterranee in trasformazione. Identità e immagine del paesaggio urbano tra Sette e Novecento*, a cura di Alfredo Buccaro e Cesare de Seta, atti del VI convegno internazionale di studi Cirice 2014 (Napoli, 13-15 marzo 2014), Napoli, Edizioni Scientifiche Italiane, 2014, pp. 657-667.

le dinamiche dell'assetto viario e della rete di canali, presentate attraverso rielaborazioni digitali con piante e modelli tridimensionali. Una volta ristabilito virtualmente il tessuto urbano che ruota intorno al complesso della Carità, e le sue trasformazioni, sono stati esaminati alcuni spazi (il campo e il cortile) e visualizzati alcuni percorsi perimetrali all'area nella fase in cui essa si presentava completamente circondata dall'acqua e servita da un'unica via pedonale: un asse di collegamento di fondamentale importanza che convogliava la viabilità secondaria da ovest a est scorrendo parallelamente alla "strada" principale, acqua (il canal Grande).

In tutte le fasi di trasformazione del complesso l'*insula* variamente composta, ci ricorda qui Galeazzo, si presenta come un diaframma che si allunga tra il canal Grande e il canale della Giudecca. Ma se tra XVI e XVIII secolo l'elemento prevalente è l'acqua, che penetra attraverso la rete canalizia minore fino a garantire l'accessibilità al convento (resta oggi il segno della "cavana" – la porta d'acqua – lungo il rio interrato), a partire dai primi anni dell'Ottocento esso lascerà posto alla terra: nel 1817 a essere interrato è il rio della Carità; nel 1863 lo sarà quello di Sant'Agnese. L'animazione proposta rende più semplice la comprensione di queste modifiche viarie con la visualizzazione inscenata graficamente dalla progressiva eliminazione dell'acqua, rappresentata in azzurro, che viene sostituita dalle strade.

Il rapporto tra percorsi reali e ricostruzioni virtuali, cioè la trasformazione terra-acqua di rii che diventano percorsi pedonali, si conclude con un "*virtual trip around the now filled-in canals*", un tour digitale che dà vita ai documenti d'archivio, collocati nella loro dimensione spazio-temporale. Nel video, per esempio, il rilievo delle proprietà del convento di Santa Maria della Carità realizzato da Pietro Angelo Fossati nel 1729 e conservato presso l'Archivio di Stato di Venezia è mostrato nel contesto originario per il quale era stato effettuato. Passeggiando lungo i rii interrati è possibile riconoscere in alcuni edifici le medesime caratteristiche presentate nel video attraverso l'animazione delle carte d'archivio: il passaggio dal reale al virtuale sollecita l'attenzione dello spettatore e lo spinge, rientrando nella dimensione reale, a guardare con curiosità spazi e architetture nei loro rispettivi contesti.

Grazie al programma Unesco-Comitati privati internazionali per la salvaguardia di Venezia, nell'ambito del progetto d'allestimento avviato e completato dalla fondazione Venetian Heritage onlus, con il supporto

di Samsung Electronics Italia s.p.a., il *video wall* è stato esposto sulla parete di una delle nuove cinque sale, al piano terra del complesso della Carità, già sede dell'attività dell'Accademia di Belle Arti, a sua volta trasferita nel 2004 nel complesso degli Incurabili. Si tratta di un ambiente aperto, nel corso dei lavori di restauro del complesso (2005-2013) progettati da Tobia Scarpa e Renata Codello, con un'ampia vetrata con vista sulla facciata del cortile palladiano¹⁶, che permette il passaggio immediato dallo spazio virtuale a quello reale (*"look through the window"*). Durante l'organizzazione dei materiali, uno dei problemi dibattuti circa la diffusione dei contenuti di ricerca in accesso aperto è stato quello di far interagire e di integrare i diversi codici comunicativi, utilizzando frasi brevi, sintetiche, di forte impatto e con conseguente effetto immediato sull'osservatore¹⁷.

In definitiva, con questo progetto relativo a un sito particolarmente significativo per la storia della città di Venezia, crediamo di aver contribuito non solo alla valorizzazione di un patrimonio urbano di grande rilevanza, promuovendone la conoscenza, ma di aver anche prodotto uno di quei modelli che secondo Cattaneo devono essere donati alla società: non belle rappresentazioni basate su storie inventate, sempre più legate all'*appeal* della novità tecnologica a scapito dei contenuti, ma costruite su una piattaforma solida, perché fondata sull'attendibilità delle fonti di partenza e verificabile attraverso il continuo intreccio tra percorsi reali e virtuali. Un modello replicabile alla scala architettonica: è questo un obiettivo che contiamo di poter conseguire nell'immediato futuro implementando i contenuti storico-narrativi per inserire, nell'ambito delle trasformazioni urbane di lungo periodo, il volume previsto da Palladio per i canonici regolari di Santa Maria della Carità nella sua effettiva realizzazione e attraverso le successive modifiche. È in un particolare contesto che il progetto di Palladio si inserisce: lo «spazio liminale» descritto da Galeazzo nel contributo che segue, caratterizzato da vincoli urbani che ne hanno impedito il pieno sviluppo. E che hanno stimolato la creatività dell'architetto se, come sostiene Dana Katz, nella

¹⁶ GIULIO MANIERI ELIA, *Nuove prospettive per le Gallerie dell'Accademia di Venezia*, in *Comunicar il museo oggi. Dalle scelte museologiche al digitale*, a cura di Lida Branchesi, Valter Curzi e Nicolette Mandarano, Skira, Milano, 2017, pp. 85-97.

¹⁷ GINO RONCAGLIA, *Nuove forme per la scrittura accademica: l'avvio di una sperimentazione*, «DigitCult/Scientific Journal on Digital Cultures», 2018, n. 3, pp. 1-4.

Venezia del Cinquecento le aree marginali possono essere considerate veri e propri «laboratories of urban planning»¹⁸.

I contributi di Cosimo Monteleone e Isabella Friso spiegano attraverso una serie di esperienze, alcune delle quali presentate all'interno delle Gallerie dell'Accademia, come la componente visiva produca nuovi contenuti, stimolando una visione nuova, più inclusiva, della storia di una città come Venezia, condizionata nei suoi movimenti dal suo rapporto con l'acqua: «in aquis fundata/aquarum ambitu circumspecta»¹⁹, come annuncia l'*incipit* del video.

Restituendo virtualmente le trasformazioni avvenute non solo all'interno del convento, con la distruzione di una consistente parte di quanto realizzato su progetto di Palladio, ma anche nello spazio urbano circostante, dove s'impone nettamente il volume della «maravigliosa e notabilissima» fabbrica che aveva tanto colpito Vasari, ci auguriamo sia possibile comunicare efficacemente all'osservatore anche l'originaria connotazione del complesso: quella di un'antica residenza come dichiara lo stesso architetto nei *Quattro Libri*²⁰. Una visione che possa «appagare lo spirito», infine, recuperando la «bella armonia» di una parte di città e delle sue architetture, come si augurava Wolfgang Goethe scrivendo il 2 ottobre 1786 proprio dalla «Carità», la prima tappa veneziana del suo viaggio in Italia: «si dovrebbe stare per anni a contemplare un'opera simile»²¹.

¹⁸ DANA E. KATZ, *The Jewish Ghetto and the Visual Imagination of Early Modern Venice*, Cambridge, Cambridge University Press, 2017; ELENA SVALDUZ, *L'altra Venezia: ai margini della città del Rinascimento*, in *La Città Altra. Storia e immagine della diversità urbana: luoghi e paesaggi dei privilegi e del benessere, dell'isolamento, del disagio, della multiculturalità*, atti del VIII convegno internazionale di studi Cirice 2018, (Napoli, 25-27 ottobre 2018) (<http://www.fedoabooks.unina.it/index.php/fedoapress/catalog/book/102>); LUDOVICA GALEAZZO, *Venezia e i margini urbani. L'insula dei Gesuiti in età moderna*, Venezia, Istituto Veneto di Scienze Lettere ad Arti, 2018.

¹⁹ Dall'iscrizione dettata da Giovanni Battista Egnazio per la sede del magistrato alle acque in palazzo Ducale, in *Laguna, lidi, fiumi*, catalogo della mostra (10 giugno-2 ottobre 1983), a cura di Maria Francesca Tiepolo, Venezia, Archivio di Stato, 1983, p. 17.

²⁰ GUIDO BELTRAMINI, *Il refettorio di San Giorgio e il convento della Carità*, in *Palladio*, a cura di Guido Beltramini e Howard Burns, catalogo della mostra, Venezia, Marsilio, 2008, pp. 156-161.

²¹ JOHAN W. GOETHE, *Viaggio in Italia*, traduzione di Emilio Castellani, Milano, Oscar Mondadori, 1993, p. 75.

ABSTRACT

Le *digital humanities* aprono nuovi orizzonti alla visualizzazione dei contenuti storici, offrendo la possibilità di presentare i risultati delle ricerche a un pubblico più ampio e diversificato. Verificando le trasformazioni del vasto complesso della “Carità”, oggi sede delle Gallerie dell’Accademia, è stato possibile esplorare nuove forme di narrazione multimediale, per visualizzare tra l’altro i cambiamenti della rete viaria e canalizia. Il passaggio dalla dimensione statica a quella dinamica implica una riflessione sugli strumenti per una storia, più inclusiva, della città di Venezia.

Digital humanities open new horizons for displaying historical content, giving us multimedia tools that make a wider audience able to visualize research outcomes. By verifying site transformations of the vast building complex called the ‘Carità’, that is now an integral part of the Gallerie dell’Accademia, the team explored new forms of storytelling and of representing the history, reconstructing the dynamics of the traffic system and the network of canals. Moving from a static to a dynamic form of representation means changing the traditional tools of architectural and urban history in a more inclusive history of the city of Venice.