

# ATENEIO VENETO

*Rivista di scienze, lettere ed arti*  
*Atti e memorie dell'Ateneio Veneto*



1 8 1 2

ATENEVO VENETO  
*Rivista semestrale di scienze, lettere ed arti*  
*Atti e memorie dell'Ateneo Veneto*  
CCX, terza serie 23/II (2024)

Autorizzazione del presidente  
del Tribunale di Venezia,  
decreto n. 203, 25 gennaio 1960  
ISSN: 0004-6558  
iscrizione al R.O.C. al n. 10161

direttore responsabile: Michele Gottardi  
direttore scientifico: Gianmario Guidarelli  
segreteria di redazione:  
Carlo Federico dall'Omo  
e Silva Menetto  
e-mail: rivista@ateneoveneto.org

comitato di redazione  
Antonella Magaraggia, Shaul Bassi,  
Linda Borean, Michele Gottardi  
Simon Levis Sullam,  
Filippo Maria Paladini

comitato scientifico  
Michela Agazzi, Bernard Aikema,  
Antonella Barzazi, Fabrizio Borin,  
Giorgio Brunetti, Donatella Calabi,  
Ilaria Crotti, Roberto Ellero,  
Patricia Fortini Brown, Martina Frank,  
Augusto Gentili, Michele Gottardi,  
Michel Hochmann, Mario Infelise,  
Mario Isnenghi, Paola Lanaro,  
Maura Manzelle, Paola Marini, Piero Martin,  
Stefania Mason, Letizia Michielon, Daria Perocco,  
Dorit Raines, Michelangelo Savino,  
Antonio Alberto Semi, Luigi Sperti, Elena Svalduz,  
Xavier Tabet, Camillo Tonini, Alfredo Viggiano,  
Guido Zucconi

editing e impaginazione  
Livio Cassese

stampato dalla tipografia  
Grafiche Veneziane soc. coop.  
Spedizione in abbonamento



ATENEVO VENETO onlus  
Istituto di scienze, lettere ed arti  
fondato nel 1812  
211° anno accademico

Campo San Fantin 1897, 30124 Venezia  
tel. 0415224459  
<http://www.ateneoveneto.org>

presidente: Antonella Magaraggia  
vicepresidente: Filippo Maria Carinci  
segretario accademico: Alvise Bragadin  
tesoriere: Giovanni Anfodillo  
delegato affari speciali: Paola Marini



REGIONE DEL VENETO

Iniziativa regionale realizzata in attuazione  
della L.R. n. 17/2019 – art. 32

I N D I C E

PREMIO *MARIA CAVALLARIN*, IV EDIZIONE (2024)

- 9 Filippo Vigini, *Evoluzione sociale e politica a Trieste fra Due e Trecento. Note storiche sulla formazione del patriziato urbano*

PREMIO *LA CALCINA-JOHN RUSKIN. SCRIVERE DI ARCHITETTURA*,  
III EDIZIONE (2024)

- 35 Angelo Maria Dolcemascolo, *Palermo: Santa Maria dell'Ammiraglio. L'altra faccia del Medioevo*

SAGGI

- 57 Andrea Giordano e Gianmario Guidarelli, *Storia dell'architettura e della città, digital humanities e rappresentazione digitale: il progetto di ricerca sull'insula di San Fantin*
- 63 Erica Baldini, Tommaso Sandon e Carlotta Zaramella, *L'architettura dell'insula di San Fantin a Venezia: l'evoluzione di un'isola tra storia e innovazione digitale*
- 79 Myriam Pilutti Namer & Giulia A.B. Bordi, *The reuse of ancient materials in the Church of San Fantin in Venice*

- 91 Adolfo Bernardello, *Restauro e restauratori di dipinti antichi a Venezia. Una storia sociale dell'arte (1817-1849)*
- 107 Maura Manzelle, *Della natura anti-monumentale/prospettica/geometrica/classica di Venezia. L'allestimento di Carlo Scarpa per il Monumento Venezia alla Partigiana come riflessione sulla venetianitas*

TAVOLE

ATTI DELL'ATENEO VENETO

APPENDICE: codice etico, organigramma, pubblicazioni

*Andrea Giordano e Gianmario Guidarelli<sup>1</sup>*

STORIA DELL'ARCHITETTURA E DELLA CITTÀ,  
DIGITAL HUMANITIES E RAPPRESENTAZIONE DIGITALE:  
IL PROGETTO DI RICERCA SULL'INSULA DI SAN FANTIN

Il ruolo delle *digital humanities* nella narrazione storica e in particolare nella divulgazione di temi inerenti la storia dell'architettura e della città è sempre più importante e presente in pubblicazioni, mostre e *devices* per il turismo.

Utilizzando un modello digitale, i ricercatori possono creare una rete di fonti visive, archivistiche e bibliografiche che possono essere usate sia in sede di ricerca che come base per una adeguata strategia di divulgazione dei risultati. Infatti l'adozione di tecnologie digitali come i sistemi informativi geografici, le tecniche di mappatura geospaziale e le piattaforme di gestione e modellazione dei dati costituisce una straordinaria opportunità di rinnovare la storia dell'architettura e della città e il modo di interfacciarsi con un pubblico di studiosi, ma anche di non addetti ai lavori come cittadini, turisti e utenti di istituzioni culturali.

Una delle caratteristiche più importanti e innovative di questo nuovo approccio è la sua multidisciplinarietà, che richiede un modello di ricerca collaborativo e permette, al contempo, di coinvolgere studenti, laureandi e giovani ricercatori in gruppi di ricerca già consolidati. Un esempio virtuoso di queste opportunità è il gruppo di ricerca, attivato presso l'Università degli studi di Padova (Dipartimento di Ingegneria Civile, Edile e Ambientale-ICEA) coordinato dagli scriventi e formato da Tommaso Sandon, Carlotta Zaramella e Erica Baldini, i cui risultati sono presentati nel saggio pubblicato in questa sede.

*I. Un progetto di ricerca multidisciplinare*

Presso il dipartimento di Ingegneria Civile, Edile e Ambientale (ICEA) è attivo un gruppo di ricerca che, in collaborazione con Duke

<sup>1</sup> I due autori hanno condiviso la redazione del saggio. In particolare Gianmario Guidarelli ha scritto la prima sezione, Andrea Giordano la seconda.

University, lavora da anni su questi temi, nel progetto *Visualizing Venice* (<https://www.visualizingvenice.org>).

Nel contesto di questo progetto, alcune insule di Venezia sono state sottoposte ad un'approfondita indagine storico-archivistica per ricostruire le vicende di urbanizzazione attraverso i secoli e visualizzarne le trasformazioni in appositi filmati e prodotti multimediali. I diversi "cantieri di lavoro" hanno interessato finora le insule della Biennale, di SS. Giovanni e Paolo<sup>2</sup>, di Sant'Agnese (con un videoallestimento nelle Gallerie dell'Accademia)<sup>3</sup> e del Ghetto (nell'ambito della mostra sul Cinquecentenario della istituzione del Ghetto, curata da Donatella Calabi)<sup>4</sup>. Nel 2024 sono state discusse da Tommaso Sandon, Carlotta Zaramella e Erica Baldini tre tesi di laurea in Ingegneria Edile-Architettura che si sono proposte di studiare l'isola di San Fantin e, in particolare, il suo campo con i tre edifici monumentali: la chiesa e la ex Scuola di San Fantin (oggi sede dell'Ateneo Veneto) e il Teatro la Fenice. In base ad una convenzione tra il Dipartimento ICEA e l'Ateneo Veneto i tre giovani ricercatori hanno potuto continuare la loro ricerca realizzando quattro filmati, nell'ambito di un progetto finanziato dal bando "Cultura 2024" della Fondazione di Venezia, in collaborazione con il Patriarcato di Venezia e la Fondazione Gran Teatro La Fenice. I quattro filmati, che costituiscono l'esito di questa ricerca, sono stati presentati nella sede dell'Ateneo Veneto il 13 gennaio 2025 e saranno resi disponibili al pubblico in diverse modalità. A questa ricerca ha collaborato anche Myriam Pilutti Namer, autrice, insieme a Giulia A.B. Bordi, di un saggio presentato in questa stessa sede.

L'isola di San Fantin è una delle aree di più antica urbanizzazione di Venezia. Pur nelle sue limitate dimensioni, presenta una notevole concentrazione di edifici monumentali raccolti intorno al campo, vero e proprio baricentro dell'isola: la chiesa di San Fantin, la Scuola di San Fantin (o dei Picai, oggi Ateneo Veneto) e il teatro La Fenice. Le plurisecolari vicende costruttive di ognuno di questi tre edifici sono caratterizzate da numerose campagne di ricostruzione che ne hanno segnato non solo la forma, ma anche il ruolo che hanno assunto nella società veneziana, ancora oggi al centro della vita della città.

<sup>2</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=Nb3DRfdixSM>.

<sup>3</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=u\\_YbtWzux4](https://www.youtube.com/watch?v=u_YbtWzux4).

<sup>4</sup> <https://www.visualizingvenice.org/visu/archives/249>.

Le vicende di questi edifici monumentali però, sono interrelate strettamente con lo spazio urbano: non solo il campo ma il reticolo di calli e ponti che uniscono l'insula al resto della città. In questo caso è evidente, peraltro, lo stretto rapporto tra l'architettura monumentale e quella cosiddetta "minore", così peculiare del contesto veneziano. Sul campo di San Fantin una chiesa parrocchiale ricostruita grazie alla munificenza del cardinale Zen, un piccolo edificio riconvertito a sede di una delle più prestigiose Scuole veneziane, e uno dei più importanti teatri del mondo edificato nel luogo di un complesso residenziale cinquecentesco della Scuola Grande di San Rocco costituiscono uno dei più significativi complessi monumentali della città.

Il progetto di ricerca si proponeva di riallacciare tutti questi rapporti, ripercorrendo con nuovi affondi archivistici le vicende del campo e dell'insula nella sua completezza, grazie all'uso sistematico degli strumenti delle *digital humanities*. In base a queste ricerche è stato realizzato un modello dell'insula nello stato attuale le cui trasformazioni possono essere visualizzate nelle principali tappe dal medioevo ad oggi. In questo modo è stato possibile visualizzare le trasformazioni del campo nella storia più generale dell'insula.

I quattro filmati che sono stati realizzati in base a queste ricerche sono concentrati rispettivamente sull'insula, il campo, la Scuola di San Fantin e la chiesa. La narrazione dei filmati consiste nella visualizzazione delle trasformazioni di spazi ed edifici secondo modalità multimediali che associano visivamente fotografie, documenti d'archivio e testi plurilingue in modo da coinvolgere ed informare turisti, visitatori dei tre monumenti e cittadini.

## *II. Storia e rappresentazione digitale*

Quanto sviluppato ci fa comprendere l'effettiva trasformazione dei modi in cui possiamo rappresentare il mutamento e lo sviluppo urbano e delle sue architetture nel tempo attraverso le tecnologie digitali: infatti, mappe animate, in relazione a linee temporali, e modelli 3D georeferenziati ci permettono di rappresentare la creazione di una città e dei suoi edifici come un processo continuo, potendo rendere visibile anche come lo spazio urbano/architettonico rispecchi i cambiamenti sociali, economici, religiosi e politici. Quindi le nuove tecnologie convergono verso narrazioni innovative della storia di una città e dei suoi edifici, ma anche della sua popolazione, laddove l'utilizzo di mezzi

innovativi di comunicazione, visualizzazione e realtà aumentata - formati dinamici e coinvolgenti accessibili tramite Internet, dispositivi portatili, mostre interattive e una varietà di strumenti di apprendimento - consentono un racconto esaustivo della storia di luoghi, spazi e società. Pertanto, quanto prodotto risulta potenziato dai mezzi tecnologici con risultati anche "immateriali". Tale operato si accresce inoltre di sfumature ecumeniche, poiché i contenuti digitali, resi pubblici online, possono essere considerati come nuovi punti di partenza per ulteriori approfondimenti da parte di tutti gli interessati. In questa maniera, il sistema di conoscenza innescato da un sapere multimediale si presenta aperto e dinamico; all'interno di questo ambiente scientifico tutti - appassionati, studenti, critici o semplici curiosi - possono contribuire in momenti successivi con i loro apporti e le proprie intuizioni. Quando nel Rinascimento Leonardo mette a confronto il mondo della rappresentazione con quello della scrittura, sostenendo la supremazia del primo sul secondo, egli arriva a considerare la capacità comunicativa della pittura alla stessa stregua di una poesia muta, perché essa è in grado di toccare i sensi e far conoscere i fatti in un solo sguardo e senza l'ausilio delle parole. Viceversa, egli definisce la poesia una pittura cieca, cioè un'immagine che si forma nella mente solo dopo aver ascoltato il lento susseguirsi delle parole. Questo progetto ha quindi come obiettivo il superamento dei limiti cristallizzati di spazio e di tempo della rappresentazione rinascimentale; il supporto fornito dalle Information and Communication Technologies (ICT) permette la creazione di modelli 3D ricchi di dati che possono essere adoperati per l'analisi e le simulazioni relative alle trasformazioni dello spazio urbano e dell'architettura. E non solo. L'uso avanzato di modelli intelligenti ed interoperabili - BIM (Building Information Modeling) - ha esteso il campo di applicazione ben oltre le tre dimensioni, inglobando in sé concetti come il tempo, le misurazioni digitali compiute sul campo, la documentazione storica raccolta in archivio, i materiali costruttivi, etc. Un modo semplice per comprendere l'ampia gamma di possibilità che si apre nel mondo virtuale consiste nel pensare tale modello 3D come una piattaforma in cui è possibile, al di là del dato formale, caricare molte altre informazioni, che a loro volta possono essere organizzate e stratificate nel tempo. Dal punto di vista metodologico, i tre giovani ricercatori, oltre ad una approfondita indagine storico-architettonica, hanno compiuto un rilievo dell'insula a partire dalle basi cartografiche

già esistenti e un rilievo dei tre edifici oggetto della ricerca, per poi arrivare ad un modello interattivo ed interoperabile. Quanto prodotto dai tre ricercatori ci consente quindi di capire l'importanza della collaborazione scientifica tra le discipline della Storia dell'architettura e della città con quelle del Disegno e della Rappresentazione, sviluppando una interazione in tutte le sue fasi, dalla registrazione dello stato di fatto di un ambiente urbano attraverso il suo rilievo digitale – laser scanner e fotogrammetria – all'interpretazione della documentazione storica (catasti, mappe, vedute urbane, incisioni, dipinti, piante, prospetti e sezioni degli edifici); dalla ricostruzione dei documenti nello spazio virtuale per mezzo di modelli 3D alla divulgazione delle interpretazioni analitiche a diversi livelli di complessità, coinvolgendo il turista, lo studente e lo studioso.

La rigida e antica dicotomia che vede contrapposta la pittura (rappresentazione) alla poesia (scrittura/storia) è definitivamente superata, perché la modellazione 3D dell'architettura e della città permette di generare vere e proprie immagini parlanti in un mondo virtuale pluridimensionale e in divenire.

Quindi, il carattere narrativo e non semplicemente descrittivo di ognuno di questi filmati, insieme ad una particolare cura dedicata alla resa grafica delle ricostruzioni storiche, hanno avuto una significativa ricaduta sulla loro qualità estetica.

Ognuno dei video sarà visibile in un website apposito e *in situ* tramite QR code accessibile con comuni devices (telefoni cellulari) o tramite allestimenti multimediali (schermi, proiezioni su parete ecc.); ogni filmato potrà così costituire una base informativa preparatoria alla visita vera e propria. Grazie ad essi i visitatori potranno approfondire i singoli temi esposti nei filmati, costituendosi come base per future ricerche specialistiche e potranno affiancare anche i prossimi usi degli spazi degli edifici monumentali (concerti, mostre, eventi culturali).

#### ABSTRACT

Il saggio, strettamente collegato a quello seguente, si propone di discutere i principi metodologici adottati nella ricerca sull'isola di San Fantin. La relazione tra storia dell'architettura e della città e la disciplina del disegno e della rappresentazione trovano oggi nell'ambito delle digital humanities

un fecondo contesto di collaborazione. Si tratta non solo di garantire un'adeguata cornice narrativa (che si concretizza in output diversificati: video, website, app...) per divulgare i risultati della ricerca storica, ma di costituire un laboratorio di collaborazione tra diversi strumenti interpretativi dove la modellazione non è solo l'esito finale della ricerca, ma ne è parte integrante. Infatti, attraverso l'uso della modellazione i ricercatori possono ottenere due importanti risultati in sede di indagine storico-archivistica; da un lato il modello può costituire la base per organizzare una rete di fonti visive, archivistiche e bibliografiche, che peraltro costituiscono un archivio di dati per impostare un'adeguata strategia di divulgazione dei risultati. Dall'altra, la modellazione permette di visualizzare ipotesi alternative di configurazioni di edifici non più esistenti o di fasi costruttive precedenti di edifici esistenti. Lo storico potrà quindi interagire con l'esperto di rappresentazione per scegliere l'ipotesi più probabile. In questo modo l'adozione di queste tecnologie digitali permette di rinnovare la storia dell'architettura e della città in relazione anche ad un pubblico più vasto.

This essay, closely connected to the following one, aims to discuss the methodological principles adopted in research on the San Fantin insula. The relationship between architectural and urban history and the discipline of drawing and representation finds today, within digital humanities, a fertile context for collaboration. This involves not only ensuring an adequate narrative framework (realized through diversified outputs: videos, websites, apps...) to disseminate historical research results, but establishing a collaborative laboratory between different interpretive tools where modeling is not merely the final research outcome, but an integral part of it. Through modeling, researchers can achieve two important results in historical-archival investigation: on one hand, the model can constitute the basis for organizing a network of visual, archival, and bibliographic sources, which moreover constitute a data archive for establishing an adequate strategy for disseminating results. On the other hand, modeling enables visualization of alternative hypotheses for configurations of no longer existing buildings or previous construction phases of existing buildings. Historians can therefore interact with representation experts to select the most probable hypothesis. In this way, adopting these digital technologies enables the renewal of architectural and urban history in relation to a broader public as well.