

Recensioni

Veronica Riavis

La Chiesa di Sant'Ignazio a Gorizia tra architettura e pittura.

Analisi geometrica e restituzioni per la rappresentazione tattile

EUT Edizioni Università di Trieste

Trieste 2020

226 pp.

ISBN 978-88-5511-210-9



Le architetture 'dimenticate' nel cas-set Molte importanti istituzioni museali guardano oggi con attenzione alle più recenti tecnologie di realtà virtuale (VR) e realtà aumentata (AR) con lo scopo di offrire ai propri visitatori opportuni approfondimenti culturali e formativi. Ma, nonostante l'interesse che le nuove strategie di rappresentazione digitale dell'architettura e dell'arte suscitano in questi contesti, la loro diffusione non appare ancora sufficiente. Per ora le tecnologie restano quasi esclusivamente rivolte a un pubblico di individui privi di disabilità, sebbene il mondo digitale – per sua stessa natura – possa agevolmente superare (o quanto meno aggirare) i problemi più comuni generati dalle limitazioni fisiche.

Si può considerare come un vero e proprio controsenso il fatto che oggi esistano leggi nazionali che obbligano le istituzioni ad adeguare gli accessi agli edifici in modo da permettere a tutti di usufruire di determinati spazi (ad esempio le rampe per le sedie a rotelle e i percorsi in rilievo per i ciechi), ma non sia ancora stata promulgata una normativa che regolamenti una condivisione più democratica dei contenuti che quegli spazi "accessibili" ospitano. Il libro di Veronica Riavis, intitolato *La Chiesa di Sant'Ignazio a Gorizia tra architettura e pittura. Analisi geometrica e restituzioni per la rappresentazione tattile*, dimostra che un utilizzo alternativo e più inclusivo delle tecnologie VR e AR è possibile.

Nella *Parte I* si affrontano proprio queste tematiche, delineando lo stato dell'arte e focalizzando l'attenzione sui problemi legati alle disabilità visive. Da una tabella a p. 25, che riporta il numero di coloro i quali soffrono di cecità invalidante in Italia, si deduce che a una sezione non trascurabile della nostra popolazione è precluso il godimento della quasi totalità dei beni architettonici e artistici. L'autrice, dopo aver individuato gli ausili di assistenza e leggibilità per i non vedenti, individua le tecnologie che permettono agli invalidi di visivi di superare la propria disabilità nel mondo della cultura. Lo scopo di questa sezione del libro è delineare una strategia di rappresentazione tattile delle arti attraverso l'educazione dei sensi per mezzo della creazione di immagini mentali.

È curioso che l'autrice abbia scelto proprio una chiesa gesuita come caso studio per sperimentare tecniche di prototipazione 3D in grado di far percepire agli ipovedenti, col tatto, quanto gli occhi non permettono loro di vedere. Infatti, dopo il concilio di Trento, fu proprio l'Ordine dei Gesuiti a farsi portavoce dell'inclusivo rinnovamento devozionale che la Controriforma aveva innescato. A partire dalla prima metà del Seicento (la chiesa di Sant'Ignazio a Gorizia fu fondata nel 1626) nuove precise regole disciplinarono l'architettura religiosa e la pittura sacra. Gli spazi chiesastici abbattono i limiti fisici

precedentemente previsti tra religiosi e fedeli, mentre le storie che decoravano gli altari si liberavano dei simboli esegetici per restituire stati d'animo dei personaggi che tutti potevano interpretare e riconoscere. In sostanza, la Controriforma rese l'esperienza religiosa più inclusiva.

Tra i maggiori protagonisti del secolo troviamo proprio uno scienziato gesuita e un artista cattolico, rispettivamente François d'Aguilon e Pieter Paul Rubens. La collaborazione tra loro non si limitò alla redazione di un importante trattato di ottica [d'Aguilon 1613], che nei secoli successivi avrà grande influenza per la scienza della rappresentazione, ma si estese probabilmente anche all'edificazione della chiesa del Gesù ad Anversa e alla sua decorazione. Questa chiesa controriformista rientrerà tra i prototipi da imitare ovunque i gesuiti riuscirono a insediarsi, e all'autrice non è sfuggito quanto fosse opportuno contestualizzare storicamente la chiesa di Sant'Ignazio a Gorizia guardando ad altri edifici eretti in altri luoghi dai gesuiti.

Nella *Parte II* del libro troviamo una disamina sull'architettura religiosa connessa ai principi della Controriforma e, in particolare, un approfondimento sulla chiesa del Gesù a Roma di Jacopo Barozzi da Vignola e Giacomo della Porta. Nella stessa sezione segnaliamo uno spaccato biografico di Christoph Tausch, allievo di Andrea Pozzo e autore del progetto e della decorazione principale della chiesa di Sant'Ignazio a Gorizia. Veronica Riavis ripercorre i debiti dell'allievo nei confronti del maestro e analizza le opere pittoriche di Tausch con un'attenzione speciale alle sue quadrature, disseminate nelle principali città dell'Europa dell'Est.

Rileggendo la trattatistica di Andrea Pozzo e Giulio Troili, Veronica Riavis

propone nella *Parte III* del suo libro la restituzione prospettica delle partiture architettoniche dipinte, che accolgono illusionisticamente le storie dell'altare maggiore della chiesa di Sant'Ignazio a Gorizia. La ricostruzione virtuale non riguarda solo questo prezioso apparato decorativo ma interessa l'intero edificio religioso. In entrambi i casi, i modelli 3D sono ancorati a un'opportuna campagna di rilievo digitale. Alla ricostruzione virtuale della chiesa di Sant'Ignazio a Gorizia e dell'architettura illusoria del suo altare maggiore segue la descrizione della progettazione e dell'esecuzione dei prototipi tattili che consentono agli ipovedenti di percepire - attraverso la sensibilità delle dita e gli "occhi" della mente - l'opera nella sua interezza, che altrimenti resterebbe loro preclusa.

Il grande pregio di questo libro è ravvisabile nella maniera in cui l'autrice sia rimasta, in un certo senso, fedele allo spirito inclusivo della Controriforma. Infatti, modellando virtualmente la chiesa di Sant'Ignazio a Gorizia e l'architettura illusionistica dell'altare maggiore, Veronica Riavis intraprende un percorso innovativo, ancora non adeguatamente esplorato nel campo delle applicazioni di realtà virtuale e realtà aumentata, con scopo inclusivo, rivolgendosi a tutti, quindi, ai diversamente abili ma non solo.

I mezzi eidomatici, così come quelli tradizionali-analogici, non sono infatti artefatti neutri, essendo necessario avere una consapevolezza metodologica ed epistemica per il loro corretto utilizzo. Richard White ha dimostrato che la rappresentazione dello spazio nel corso della storia non ha avuto solo lo scopo di generare immagini in grado di veicolare informazioni sui luoghi studiati, ma è servita nel tempo come vero e proprio strumento di ri-

cerca [White 2010]. Se la conclusione dello studioso americano è corretta per i metodi e le tecniche tradizionali della rappresentazione, lo è ancor più per le nuove tecnologie, le quali, grazie all'ampia gamma di possibilità che offrono, possono essere considerate come strategie integranti i processi di studio e di apprendimento, non solamente come semplici visualizzatori dei risultati.

Il supporto fornito dalla tecnologia permette oggi la creazione di modelli 3D ricchi di dati che possono essere adoperati per l'analisi di opere artistiche e impostare simulazioni relative alle trasformazioni dello spazio urbano e dell'architettura. L'uso avanzato di modelli intelligenti 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 ecc. Un modo semplice per comprendere l'ampia gamma di possibilità che si apre nel mondo virtuale consiste nel considerare il modello 3D come una piattaforma su cui sia possibile, al di là del dato formale, caricare molte altre informazioni, che a loro volta possono essere organizzate e stratificate nel tempo, oltre che interrogate. Le discipline del Disegno e della Rappresentazione raccolgono questa nuova sfida, fornendo una ricostruzione dei documenti per mezzo di modelli 3D atti alla divulgazione delle interpretazioni analitiche a diversi livelli di complessità, coinvolgendo il turista disabile e non, ma anche lo studente e lo studioso.

La prototipazione tattile delle ricostruzioni digitali proposte da Veronica Riavis per la chiesa di Sant'Ignazio a Gorizia accoglie pienamente questa sfida: così, se da una parte il suo la-

voro si pone lo scopo di valorizzare un bene culturale e diffonderne la sua conoscenza attraverso l'educazione al tatto degli ipovedenti e la creazione di

immagini mentali, dall'altra può fungere da luogo immateriale e sintetico dove le analisi compiute donano una forma fruibile a tutti e a tutti i livelli di co-

noscenza delle idee architettoniche e artistiche di Christoph Tausch.

Andrea Giordano

Autore

Andrea Giordano, Dipartimento di Ingegneria Civile, Edile e Ambientale, Università degli Studi di Padova, andrea.giordano@unipd.it

Riferimenti bibliografici

d'Aguilon, F. (1613). *Opticorum Libri Sex*. Antuerpiae: ex Officina Plantiniana, apud viduam et filios Io. Moreti.

White, R. (2010). *The Middle Ground: Indians, Empires, and Republics in the Great Lakes Region, 1650-1815*. Cambridge: Cambridge University Press.