

Sommari

Fabrizio Nevola, Chiara Capulli

Florence 4D: localizzare, connettere ed esperire i modelli 3D nel contesto urbano della prima età moderna

I modelli 3D di siti storici tendono a essere presentati ai ricercatori e al grande pubblico come “oggetti” isolati che possono essere liberamente manipolati attraverso piattaforme online, con poca considerazione del loro contesto originario, o delle loro qualità fisiche. Il progetto *Florence 4D* propone nuovi modi di presentare i modelli 3D degli edifici e delle opere d’arte in essi contenuti nella città di Firenze della prima età moderna, attraverso un sito web interattivo che consente agli utenti di navigare nell’ambiente urbano utilizzando mappe storiche, una varietà di geodataset storici, e modelli 3D collegati a un database. Tale approccio consente di ripristinare digitalmente le connessioni tra edifici che sono stati spesso radicalmente trasformati e il loro contesto spaziale. A loro volta, rendendo fruibili questi stessi modelli 3D su una mobile app che permette la geolocalizzazione (*Hidden Florence 3D*), i modelli possono essere utilizzati nel luogo a cui si riferiscono tramite Realtà Aumentata, nonché in connessione con opere d’arte che potrebbero essere state dislocate e ricollocate in collezioni museali, offrendo soluzioni innovative di ricerca in storia dell’arte digitale a un pubblico più ampio.

Modelli 3D
Trasparenza dei dati
Geodati
Storia dell’arte digitale
Riconoscimento automatizzato di testi manoscritti
Pedagogia

Storia urbana n. 173 2022, ISSN 0391-2248, ISSN e 1972-5523, DOI 10.3280/SU2022-173009

Ludovica Galeazzo

Venice's Nissology: mappare e modellare la storia di Venezia e del suo territorio d'acqua

Nella tradizione storica Venezia è città priva di mura e porte e quindi di periferie. Il progetto *Venice's Nissology* (VeNiss) intende scardinare questo paradigma per indagare i rapporti urbani, politici e culturali che un tempo legavano la capitale marciana all'arcipelago lagunare rappresentandoli in una mappa online 3D e interattiva destinata a studiosi e ricercatori ma anche al grande pubblico. Si tratta di un'infrastruttura semantica geospaziale che, come in una sorta di Google maps del passato, permette un viaggio nel tempo e nello spazio per scoprire e visualizzare la stratificazione di vicende storiche relative alle oltre sessanta isole "domestiche" che punteggiano la laguna di Venezia. VeNiss racconta una storia di oltre mezzo millennio che prende avvio nel Cinquecento, momento in cui la città iniziò a strutturare in maniera consapevole il proprio territorio d'acqua come un sistema a rete. Grazie alla possibilità di navigare all'interno della laguna storica in formato digitale, gli utenti sono in grado di esperire la vita di isole un tempo densamente popolate ricostruendone la conformazione fisica ma anche – e soprattutto – le pratiche sociali. Attraverso modelli digitali bi e tridimensionali arricchiti con informazioni storiche di diversa natura, l'infrastruttura permette di studiare, interpretare e rappresentare le dinamiche di lungo periodo di questi ambienti e le relazioni tra il centro e la "periferia" liquida di Venezia, visualizzando i caratteri fisici e funzionali come un flusso in continuo movimento. Nel rileggere la laguna in chiave di grande "frangia urbana" della città, questo progetto ha come scopo primario quello di rivalutare l'arcipelago veneziano come tessuto connettivo fondamentale per le pratiche politiche, socio-economiche e culturali della città.

Laguna di Venezia
Archipelago lagunare
Storia urbana
Digital humanities
Infrastruttura geospaziale
Semantic Web

Nicholas Hammond

Mappatura dei mondi sonori parigini in età moderna

Il progetto digitale che costituisce il fulcro di questo articolo è il sito www.parisiansoundscapes.org. Nell'articolo viene discusso il tentativo di ricreare gli ambienti sonori e in particolare la cultura canora della Parigi della prima età moderna da un punto di vista teorico e pratico, prendendo come punto di partenza il background di ricerca del progetto, con la pubblicazione di due monografie, fino alla collaborazione musicale con l'ensemble di strumenti d'epoca *Badinage*. L'articolo analizza l'importanza del Pont Neuf come spazio auditivo e come ambiente privilegiato per le esecuzioni di canzoni di strada, per poi considerare le varie sfide incontrate nel tentativo di ricreare i mondi sonori del XVI e del XVII secolo. Si evidenziano in particolare le tre principali caratteristiche del sito web – trascrizione di manoscritti, registrazioni di canzoni e melodie – e i futuri sviluppi del progetto.

Canzoni di strada
Parigi
Pont Neuf
Studi sonori
Paesaggi sonori dell'età moderna
Progetto digitale

Margriet Hoogvliet, Marion Boudon-Machuel, Pascale Charron, David Rivaud
Patrimonio digitale e la mappatura di Tours nel Rinascimento. Recenti ricerche del CESR

Questo articolo presenta le recenti iniziative nel campo del patrimonio e della mappatura digitali dei ricercatori del *Centre d'études supérieures de la Renaissance* (CESR) di Tours, in Francia. Durante il XV e all'inizio del XVI secolo la città di Tours, situata nel cuore della Francia nella valle del fiume Loira, fu una delle principali residenze dei re francesi con importanti conseguenze sulla natura della produzione artistica e sugli aspetti sociali della vita urbana. Utilizzando i più recenti sviluppi delle *Digital and Spatial Humanities*, i ricercatori del CESR hanno creato una mappa digitale interattiva della Tours rinascimentale, diversi database incrociati di opere d'arte e fonti archivistiche di Tours, un modello 3D di un capolavoro artistico, il monumento funebre dei figli reali deceduti, una *graphic novel* storica interattiva e infine un'applicazione GPS con una visita guidata storica della città. Tutti questi progetti digitali hanno in comune il fatto di unire i risultati della ricerca scientifica storica e storico-artistica con applicazioni digitali, come punto di partenza per ulteriori ricerche e per attività di divulgazione al pubblico.

Patrimonio digitale
Mappatura
Geolocalizzazione
Realtà aumentata
Modello 3D
Metadati

Chiara Piccoli

Uno sguardo dietro la facciata: L'approccio Virtual Interiors alla visualizzazione di Herengracht 573 nel XVII secolo

L'Archivio della città di Amsterdam ha avviato un vasto piano di digitalizzazione di atti notarili e altra documentazione storica con l'intento di rendere i fondi d'archivio accessibili online e ricercabili parola per parola. Questa e altre iniziative stanno mettendo a disposizione del pubblico una grande mole di informazioni prima sconosciute sulla città di Amsterdam e i suoi abitanti nel corso dei secoli. Le migliaia di documenti digitalizzati devono essere però organizzate in modo tale da facilitarne l'accesso e la consultazione.

Le informazioni spaziali che possono essere estratte con gradi variabili di accuratezza da questi documenti permettono di mapparli per ricostruire storiografie e geografie urbane. Questo contributo prende la casa come punto di partenza per questa spazializzazione e discute l'approccio del progetto *Virtual Interiors* che si propone di creare ricostruzioni virtuali di interni domestici del XVII secolo che fungano da interfaccia d'accesso ai documenti d'archivio usati come fonti primarie per la loro creazione. Il caso di studio che verrà presentato nei dettagli è Herengracht 573 nel centro storico di Amsterdam.

Come verrà dimostrato con la ricostruzione della sala d'entrata seicentesca, il prototipo di un *web viewer* sviluppato nell'ambito del progetto integra i modelli 3D e le informazioni contestuali, dando accesso diretto ai documenti d'archivio digitalizzati.

Questo approccio offre un modo per organizzare le fonti su questa e altre case e la possibilità di far conoscere le storie nascoste dietro le facciate di edifici storici anche nel caso che questi siano chiusi al pubblico.

Ricostruzioni virtuali
XVII secolo
Amsterdam
Interni domestici
Edifici storici

Danielle van den Heuvel, Julia Noordegraaf

Zoomando sulla vita urbana di Amsterdam in epoca moderna: la Time Machine come strumento per la ricerca dell'esperienza urbana quotidiana attraverso lo spazio e il tempo

Come diamo un senso alla vita urbana in passato? Cosa facciamo quando studiamo la storia urbana? Fino a che punto i nostri metodi di ricerca catturano pienamente la complessità della vita cittadina nel passato? Queste sono domande cruciali per qualsiasi studioso interessato alle dimensioni storiche dell'esperienza urbana. Nonostante il grande interesse per il rapporto tra lo spazio urbano e la sua esperienza da parte di abitanti e visitatori, pochissimi studi integrano sistematicamente queste due aree di indagine. Tale ricerca richiede un metodo e uno strumento di accompagnamento in grado di analizzare la vita urbana del passato in un modo più integrato e olistico. L'articolo propone una via da seguire presentando la piattaforma *Time Machine* come strumento di visualizzazione e analisi dei dati per la ricerca dell'esperienza urbana quotidiana attraverso lo spazio e il tempo. Questo articolo si concentra su un caso di studio: l'area della Bloemstraat nella Amsterdam moderna. Analizzando una sezione della Bloemstraat, casa per casa e stanza per stanza, l'articolo mostra come attraverso la *Time Machine* si possano collegare la distribuzione spaziale e la disposizione degli oggetti all'uso pratico e sociale dello spazio da parte di abitanti e visitatori. Gli autori dimostrano anche che questo strumento fornisce informazioni su pratiche spaziali e temporali dinamiche, come il modo in cui persone, beni e attività sono collegati a vari luoghi nel resto della città e altrove.

Storia urbana digitale
Esperienza urbana
Scienze umane spaziali
Time Machine
Amsterdam
Diciottesimo secolo

Umberto Cecchinato, Alessandro Paris

Angelo 1563. La città del Concilio. Un progetto di Public History nella Trento del XVI secolo

Il contributo descrive la realizzazione di walking tour per la app *Hidden Trento*, realizzata nell'ambito del progetto *Public Renaissance: Urban Cultures of Public Space between Early Modern Europe and the Present* (PURE, 2019-2022). L'applicazio-

ne, gratuita e fruibile anche da remoto all'indirizzo www.hiddencities.eu, guida l'utente in quattro diverse passeggiate urbane nei luoghi meno noti di Trento tra Cinque e Seicento. Una di queste è ambientata nel dicembre 1563 nei giorni conclusivi del Concilio di Trento e ha come voce narrante Angelo Massarelli, vescovo e segretario dell'assemblea.

Lo *storyboard* e gli approfondimenti tematici sono basati su quanto lo stesso Massarelli ha lasciato nei suoi ricchissimi *Diari* redatti durante il soggiorno pressoché ventennale nella città. Oltre a riportare preziosi commenti sulla situazione politica e sui lavori conciliari, la fonte è ricca di notizie sulla vita sociale e culturale della città. Fornendo gli elementi principali di storia istituzionale e dottrinale del Concilio, la guida richiama l'attenzione dell'utente su temi afferenti la vita quotidiana e l'uso degli spazi pubblici a Trento durante il Concilio: risse e ordine pubblico, ospitalità e approvvigionamenti, feste, stampa e processi inquisitoriali.

Il contributo descrive la realizzazione del percorso digitale, presentandone i metodi di divulgazione storica, evidenziando le sue applicazioni educative e didattiche e descrivendo i suoi usi in ambito museale.

Concilio di Trento
Storia urbana
Geolocate Media
Public History