

La chiesa di Sant'Andrea della Valle a Roma tra tradizione pittorica e innovazione tecnologica

Simone Lucchetti
Roberto Barni
Adriana Caldarone
Rossana Ravesi

Abstract

La chiesa di Sant'Andrea della Valle, uno dei più significativi esempi del barocco romano, è stata al centro di un progetto innovativo di valorizzazione digitale del suo apparato pittorico, promosso dall'Ordine dei Chierici Regolari Teatini e realizzato da Janus s.r.l., startup di Sapienza Università di Roma. Attraverso l'acquisizione di immagini *gigapixel* ad altissima risoluzione, è stato realizzato un archivio interattivo accessibile tramite un tavolo *touch*. Questa piattaforma consente al pubblico non solo di esplorare ogni dettaglio iconografico e stilistico delle decorazioni, ma anche di approfondirne i significati artistici e teologici tramite descrizioni testuali. Il progetto si inserisce nel solco della tradizione dell'*èkphrasis*, declinandola in chiave contemporanea: la forza descrittiva e l'accuratezza delle rappresentazioni digitali amplificano l'esperienza visiva, rendendo tangibile l'unità tra rappresentazione iconografica e visuale. Il contributo analizza le scelte metodologiche, le sfide tecniche e i risultati ottenuti, sottolineando come strumenti innovativi possano favorire una comprensione più profonda del patrimonio artistico e stimolare nuovi approcci interdisciplinari nel campo della rappresentazione, della storia dell'architettura e della comunicazione dei beni culturali.

Parole chiave

Èkphrasis digitale, *gigapixel imaging*, Sant'Andrea della Valle, *interaction design*, Storia dell'architettura.

Homepage dell'applicazione
realizzata (elaborazione degli
autori).



Introduzione

Fin dall'antichità l'*èkphrasis* è stata impiegata per materializzare le immagini di un racconto, attraverso un'accurata descrizione; essa nel tempo ha poi raggiunto una sua autonomia narrativa, divenendo parte compiuta del racconto utilizzata per dividere due eventi distinti, per ritardare il sopraggiungere di un avvenimento, per arricchire una scena di colori e forme più definiti [Faedo 1994].

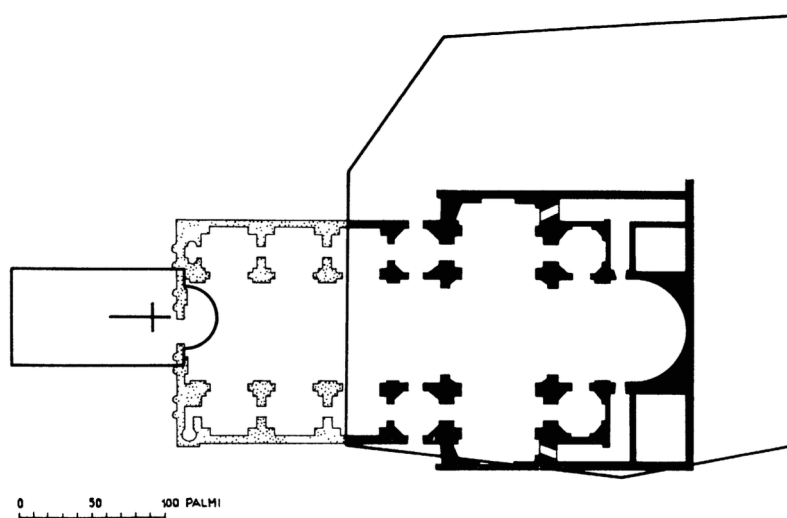
Da un punto di vista concettuale possiamo trovare delle analogie tra l'*èkphrasis* e le immagini *gigapixel*, in quanto entrambi gli strumenti condividono la capacità di poter rendere visibile ciò che normalmente resta lontano della percezione diretta; possiamo dunque definire le *gigapixel* come una sorta di '*èkphrasis* digitale', che non utilizza le parole per arricchire l'esperienza percettiva, ma le immagini stesse, elaborate in altissima definizione, che permettono dunque di estendere la capacità visiva dell'osservatore.

Nell'ambito della celebrazione del cinquecentesimo anniversario dalla nascita dell'Ordine dei Chierici Regolari Teatini, è stato realizzato un progetto, denominato *Vedere l'invisibile*, che ha avuto per obiettivo la valorizzazione del patrimonio artistico e spirituale della chiesa di Sant'Andrea della Valle a Roma, casa Generalizia dell'Ordine [1]. Il progetto, frutto di un'accurata ricerca storica e un'approfondita campagna di rilevamento fotografica, è stato declinato in un'installazione multimediale, attraverso la quale è possibile esplorare in alta definizione l'apparato iconografico che adorna i soffitti della chiesa, permettendo dunque al fruitore di poter scoprire dettagli dei dipinti normalmente inaccessibili.

Il contesto storico-architettonico di Sant'Andrea della Valle

L'ordine dei Teatini, fondato nel 1524 da Gaetano da Thiene, Gian Pietro Carafa (poi eletto papa Paolo IV), Bonifacio de' Colli e Paolo Consiglieri nacque in un periodo di profonde trasformazioni per la Chiesa cattolica. Questo ordine religioso si proponeva di promuovere una riforma spirituale del clero e dei fedeli, in risposta alle sfide poste dalla Riforma protestante e alle crescenti critiche alla moralità del clero romano. La spiritualità teatina, caratterizzata da un forte rigore ascetico e da un profondo impegno nella predicazione e nell'assistenza ai poveri, si tradusse in una serie di iniziative volte a rafforzare la presenza della Chiesa nei contesti urbani e di restaurare la regola primitiva della vita apostolica [Andreu 1975, pp. 978-999]. Nel maggio del 1555 i teatini, grazie alla concessione del neo eletto papa Paolo IV, si insediarono nella chiesa di San Silvestro al Quirinale, già affidata ai domenicani da Giulio II, con l'obiettivo di renderla un polo urbano riconoscibile [2] probabilmente sulla scia del forte dinamismo architettonico e culturale promosso in quegli anni dai gesuiti. Tuttavia, gli ambiziosi programmi del papa non ebbero seguito a causa della sua morte sopraggiunta nel 1559, nonostante l'edificio dovette essere stato profondamente restaurato poiché risulta riconsacrato nel 1566 [Torresì 1989, p. 281; Ciofetta 1999, pp. 25-32]. Nel 1582 Costanza Piccolomini d'Aragona [3], duchessa di Amalfi, contessa di Celano e appartenente all'antica famiglia papale senese, donò ai teatini il palazzo Piccolomini, nei pressi del palazzo della Sapienza, a condizione che essi erigessero un edificio di culto in onore di Sant'Andrea, protettore di Amalfi dal XIII secolo. Nel maggio del 1586 i teatini si insediarono effettivamente nel palazzo, con l'obiettivo di spostare nella zona la propria area di influenza e costruirono nell'ottobre dello stesso anno una piccola chiesa nel cortile dell'edificio, dedicandola appunto all'apostolo [Costamagna et al. 2003, p. 21]. Nonostante le dimensioni della piccola chiesa, i chierici regolari riuscirono ad attirare l'attenzione di numerosi fedeli, sia grazie alla posizione centrale e strategica (l'edificio si trovava sulla via papale, tra la chiesa del Gesù e la Vallicella) che al profondo impegno pastorale assunto, rendendo dunque matura l'idea di realizzare una nuova chiesa. Nel 1590 Sisto V, fautore dell'ordine teatino, concesse ai chierici regolari la chiesa di San Sebastiano, prospiciente il palazzo Piccolomini, con l'obiettivo di demolirla per realizzare la nuova Sant'Andrea (fig. 1): il progetto del nuovo edificio si andava a sovrapporre in parte al palazzo, occupava la piazza antistante e includeva la parte terminale di San Sebastiano, la cui volumetria venne quasi

Fig. 1. Roma, chiesa di Sant'Andrea della Valle. Pianta ricostruttiva dell'isolato prima dell'edificazione della chiesa: in nero la parte di chiesa che si sovrappone al palazzo Piccolomini; in puntinato la parte che ha occupato la piazzetta antistante; a fil di ferro il perimetro della chiesa di San Sebastiano (rielaborazione da Hibbard 1961, p. 292).



totalmente destinata alla creazione di una piazzetta antistante la nuova chiesa [Hibbard 1961, p. 311]. La costruzione della chiesa di Sant'Andrea della Valle [4] iniziò nel 1591 e venne adottato un impianto planimetrico che guardava direttamente al modello della Chiesa del Gesù di Roma, progettata da Vignola, ovvero uno schema che incarna a pieno i principi emersi dal Concilio di Trento: una navata centrale unica, assenza di navate laterali sostituite da cappelle, una copertura con volta a botte. Nella chiesa gesuita è emblematico il trattamento del transetto, che viene contratto al punto da renderlo impercettibile e di fatto una quarta cappella a pianta allungata; a Sant'Andrea invece, il transetto, seppur anch'esso piuttosto contenuto, riesce a distinguersi dal corpo longitudinale (fig. 2).

L'apparato pittorico di Lanfranco e Domenichino

Nel programma decorativo della chiesa emerge il confronto tra due dei più importanti artisti del tempo, Giovanni Lanfranco e Domenico Zampieri, noto come Domenichino, le cui opere incarnano due approcci distinti al linguaggio barocco. Lanfranco, cui fu affidata la decorazione della cupola, realizzò un'opera che rappresenta uno dei più alti esempi di pittura del primo Seicento [Schleier 2001]: la sua *Gloria del Paradiso* si distingue per l'uso magistrale dello sfondato prospettico e per la dinamica disposizione delle figure, che sembrano librarsi nello spazio al di sopra dello spettatore. Le figure dipinte nel registro superiore presentano una stesura nitida e ben definita, mentre nel registro inferiore, verso la base della cupola, le pennellate appaiono più rapide e sommarie (fig. 3). La Vergine, incoronata con una ghirlanda di rose da due putti, si distingue visivamente dalla massa vorticoso di nuvole e dalle figure di santi, profeti, apostoli, patriarchi ed eroine bibliche grazie al suo abito rosso e al mantello blu dai toni vivaci. Il modello ispiratore per Lanfranco è il Correggio delle cupole parmensi del Duomo e di San Giovanni Evangelista, ma vi sono anche numerosi riferimenti a Rubens, specialmente nei panneggi, e a Bernini nella gestualità in movimento delle figure. In contrasto, Domenichino [Strinati, Tantillo 1996, p. 47] si occupò della decorazione dei pennacchi della cupola, raffiguranti i Quattro Evangelisti, e la zona absidale, rappresentando le scene della vita e del martirio di Sant'Andrea. Le sue opere si caratterizzano per un classicismo equilibrato e una compostezza formale che riflettono l'influenza di Annibale Carracci: a differenza di Lanfranco, infatti, Domenichino privilegia una rappresentazione più razionale e ordinata, dove la solenne posa delle figure e l'attenzione al dettaglio conferiscono un senso di maestosa dignità.

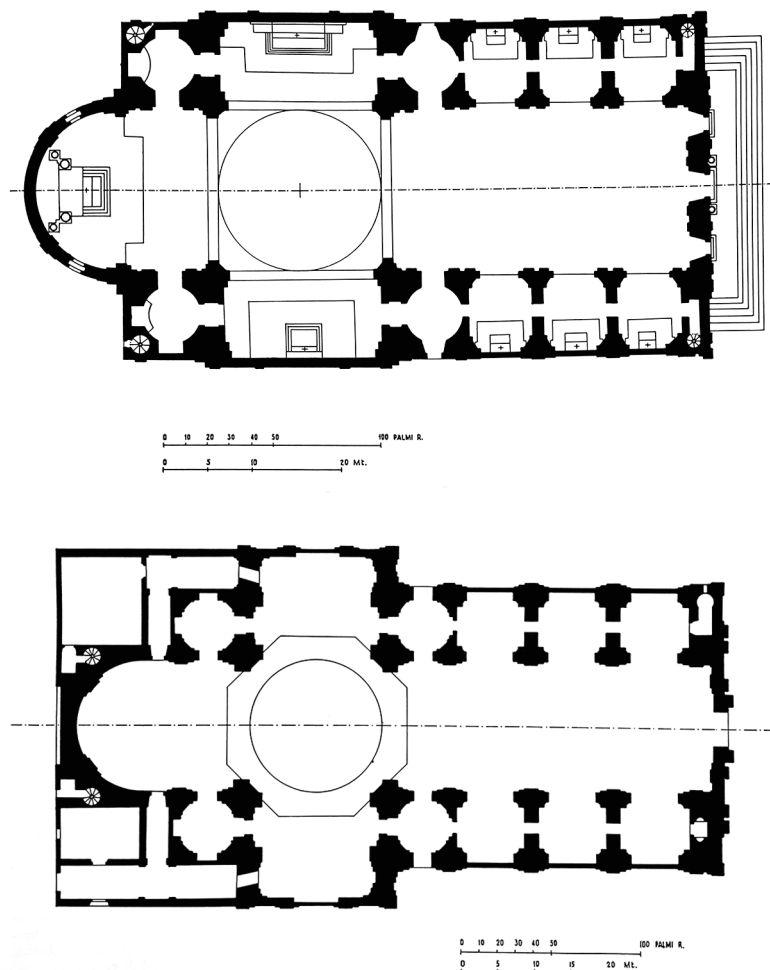


Fig. 2. Confronto tra le piante della chiesa del Gesù (in alto) e la chiesa di Sant'Andrea della Valle (in basso) (rielaborazione da Hibbard 1961, p. 299).

Acquisizione dei dati e digitalizzazione delle opere

La Chiesa di Sant'Andrea della Valle a Roma rappresenta uno degli esempi più significativi dell'architettura barocca italiana, celebre per la sua imponente volta affrescata. Documentare e analizzare accuratamente tali capolavori richiede un approccio innovativo che unisca competenze tecnologiche e sensibilità artistica. Tra le tecniche più avanzate spicca il rilievo tramite *Structure from Motion* (SfM), tecnica di rilevamento fotogrammetrico ormai consolidata in grado di generare modelli tridimensionali dettagliati e materiali multimediali di grande impatto visivo, come immagini *gigapixel* e tour virtuali. Questi strumenti non solo facilitano la conservazione del patrimonio, ma lo rendono accessibile a un pubblico più ampio, creando nuove opportunità di fruizione e valorizzazione. In questo progetto, la tecnica è stata utilizzata in maniera particolarmente spinta, con l'obiettivo di raggiungere risoluzioni elevate. Questo approccio ha permesso di ottenere dettagli estremamente precisi della superficie affrescata, trasformati successivamente in una *mesh texturizzata* e in immagini ad altissima risoluzione [Bianchini 2001]. Tali immagini sono state ideali non solo per applicazioni scientifiche, ma anche per la creazione di materiali multimediali capaci di restituire al pubblico una visione senza precedenti della volta (fig. 4).

La prima fase ha previsto un'accurata pianificazione. Sono state identificate le aree di interesse, con particolare attenzione agli affreschi e agli elementi architettonici più significativi. Sono stati definiti i punti strategici per l'acquisizione delle immagini, assicurando una copertura completa e un'adeguata sovrapposizione tra gli scatti. La chiesa è stata fotografata in due diverse condizioni operative: durante le ore mattutine,



Fig. 3. Giovanni Lanfranco, *Gloria del Paradiso*, confronto tra la definizione del registro superiore (a) e il registro inferiore (b) (elaborazione degli autori).

quando era chiusa al pubblico, è stato impiegato un drone per catturare immagini delle aree difficilmente accessibili da terra; nelle ore di apertura, invece, si è operato con fotocamere montate su cavalletto, sfruttandone la stabilità per ottenere scatti di alta precisione delle aree facilmente fotografabili da terra. Questo approccio ha consentito di adattarsi alle diverse condizioni, senza interferire con le attività liturgiche né con la fruizione pubblica del luogo.



Fig. 4. Ipografia. Gigapixel della volta di copertura di Sant'Andrea della Valle (elaborazione degli autori).

Fig. 5. Elaborazione fotogrammetrica. Da sinistra a destra; modello 3D solid e texturizzato derivante da SfM (elaborazione degli autori).

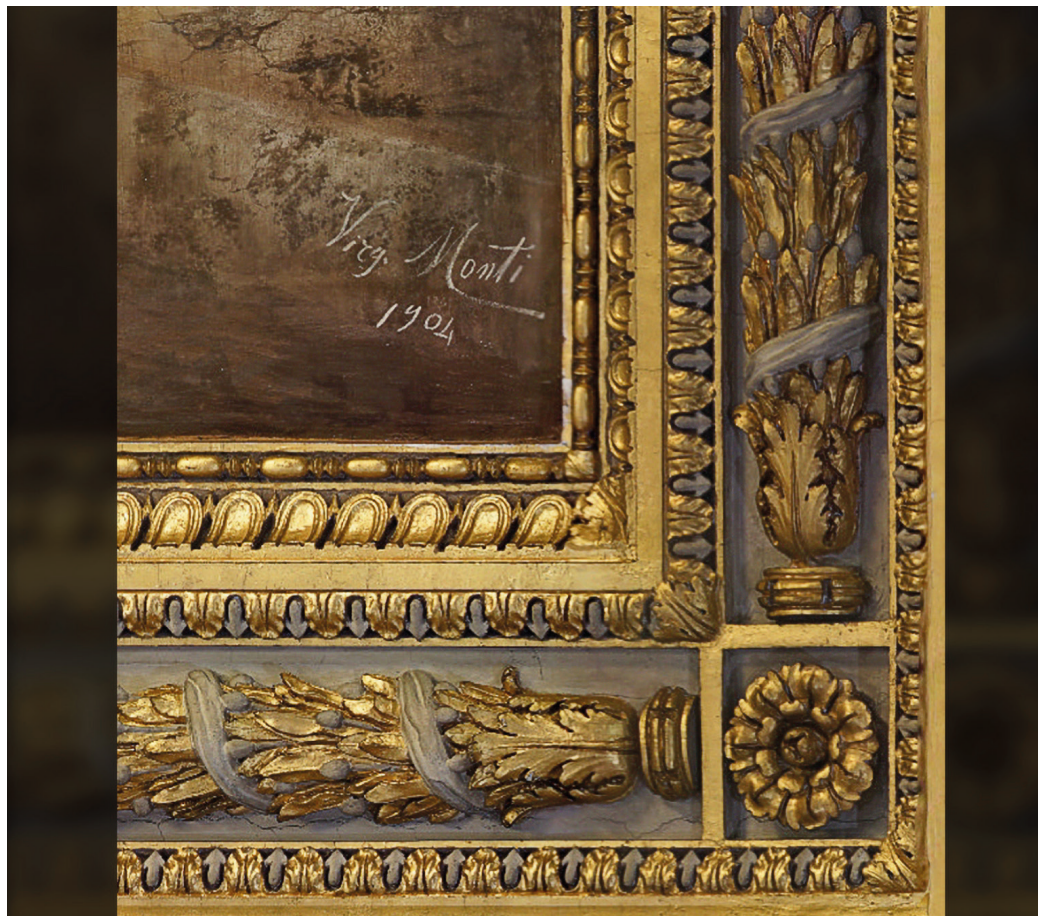


L'acquisizione delle immagini è stata un momento cruciale e ha richiesto un'attenta combinazione di tecnologie e strategie operative. Per la copertura completa della volta, si sono utilizzate fotocamere full frame ad alta risoluzione equipaggiate di teleobiettivo montate su cavalletti, che hanno garantito stabilità e precisione nella cattura delle immagini. Nelle aree della volta più vicine all'imposta, sono stati impiegati droni equipaggiati con sistemi di ripresa di alta qualità, in grado di operare in sicurezza e di raggiungere angolazioni difficilmente accessibili con mezzi tradizionali. Non essendo possibile utilizzare illuminazione artificiale, per evitare interferenze o alterazioni cromatiche, si è deciso di sfruttare al meglio la luce naturale. L'acquisizione è stata organizzata in fasce orarie specifiche, selezionate



Fig. 6. Porzione della gigapixel: un esempio del livello di dettaglio accessibile attraverso l'esplorazione dei contenuti multimediali (elaborazione degli autori).

Fig. 7. Porzione della *gigapixel*: un esempio del livello di dettaglio accessibile attraverso l'esplorazione dei contenuti multimediali (elaborazione degli autori).



in base all'incidenza della luce solare, per garantire uniformità e minimizzare la presenza di ombre o riflessi indesiderati. Inoltre, i parametri della fotocamera, come ISO, apertura e velocità dell'otturatore, sono stati mantenuti costanti durante l'intero processo per assicurare omogeneità e qualità elevata dei dati raccolti [Remondino 2006].

Una volta acquisite le immagini sono state elaborate in software di fotogrammetria come *Agisoft Metashape*. Questi strumenti elaborano i dati creando una nuvola di punti densa, che rappresenta fedelmente la geometria della volta. Dopo aver scalato il modello con la nuvola derivante da scanner laser si è proceduto alla generazione di una mesh tridimensionale, su cui vengono applicate *texture* ad alta risoluzione derivanti dalle immagini scattate [De Luca 2011] (fig. 5). La fase finale è stata dedicata alla trasformazione dei dati raccolti in prodotti multimediali. Tra questi, le immagini *gigapixel* hanno rivestito un ruolo principale. Grazie alla loro risoluzione estremamente elevata, permettono una visualizzazione ravvicinata dei dettagli più minuti degli affreschi, evidenziando particolari spesso invisibili a occhio nudo (figg. 6, 7). Queste immagini possono essere esplorate digitalmente, consentendo ai fruitori di ingrandire specifiche sezioni e di apprezzare la bellezza degli affreschi con una precisione senza precedenti. Inoltre, i modelli bidimensionali sono stati integrati da testi e spiegazioni all'interno dell'applicazione multimediale creata *ad hoc*, offrendo un'esperienza immersiva della chiesa. Questi strumenti rappresentano un ponte tra tradizione e innovazione, rendendo il patrimonio artistico fruibile anche a distanza.

Design dell'installazione interattiva

Il sovraccarico informativo visivo tipico della società odierna, caratterizzata da una produzione prolifica di immagini, determina una stratificazione di significati, rendendo arduo

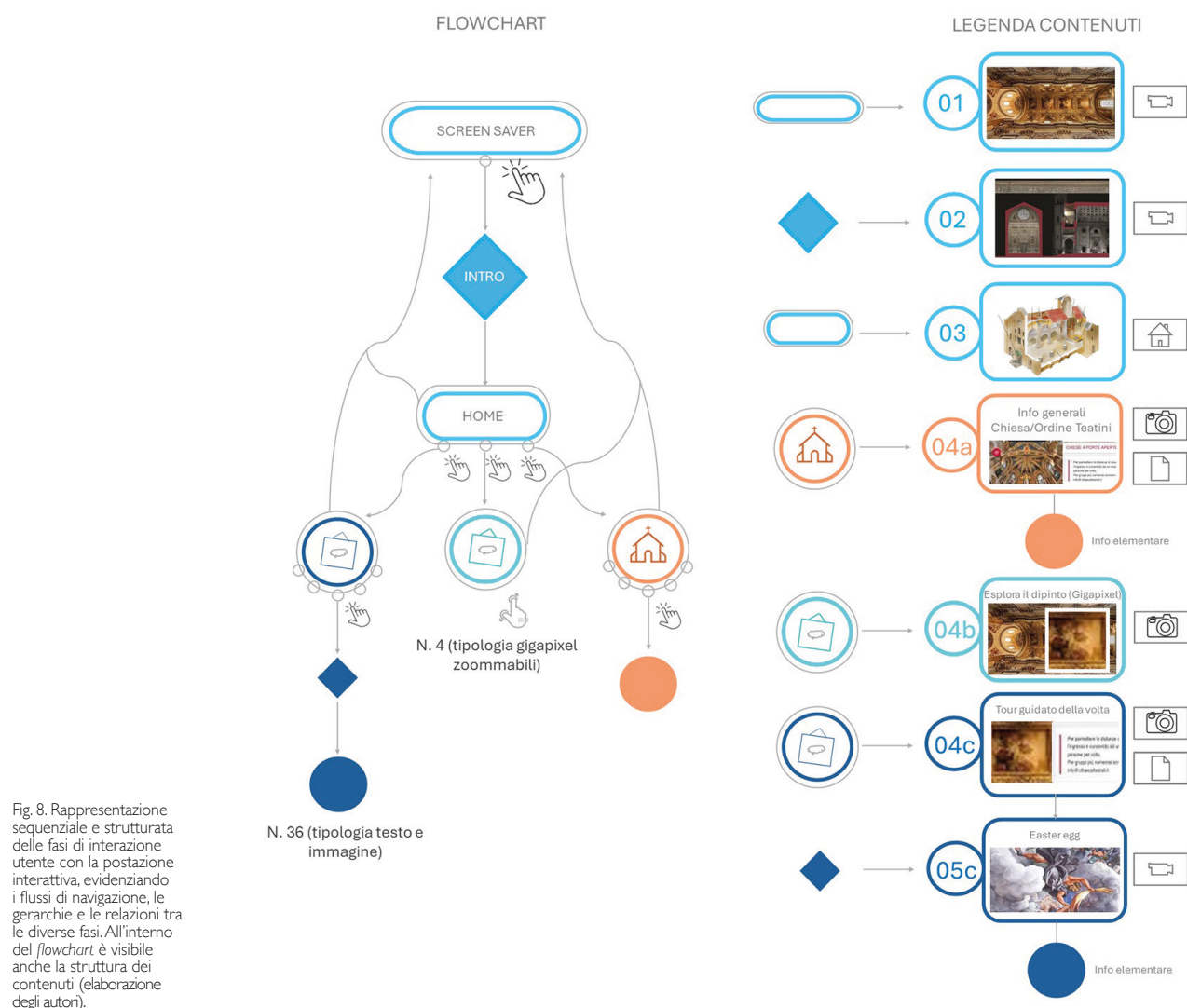


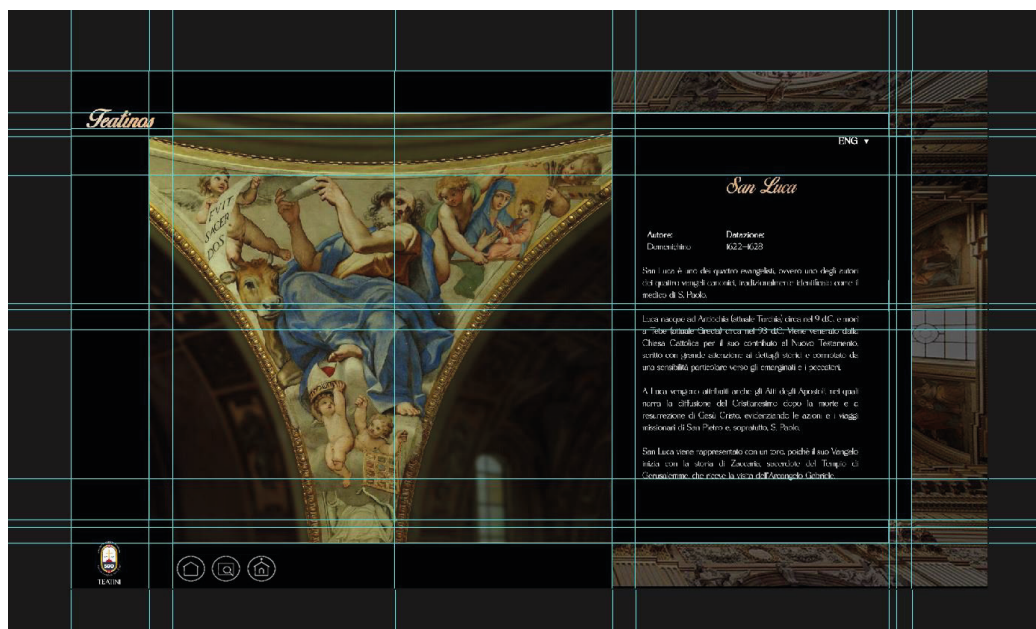
Fig. 8. Rappresentazione sequenziale e strutturata delle fasi di interazione utente con la postazione interattiva, evidenziando i flussi di navigazione, le gerarchie e le relazioni tra le diverse fasi. All'interno del flowchart è visibile anche la struttura dei contenuti (elaborazione degli autori).

il processo di decodifica e fruizione delle immagini stesse. Tale fenomeno si accentua in contesti che richiedono una lettura integrata di sistemi iconografici complessi, come i cicli pittorici ecclesiastici, dove la dimensione visiva si intreccia in modo indissolubile con quella simbolica e narrativa.

Le installazioni interattive e multimediali, in questo contesto, fungono da potenti mediatori della conoscenza, trasformando le decorazioni pittoriche in veri e propri dataset visivi ed informativi. Tali sistemi consentono di esplorare e comprendere i significati iconografici, le relazioni spaziali, il contesto storico-culturale e sociale in cui gli apparati pittorici sono nati. La realizzazione dell'installazione implica una gestione integrata di molteplici variabili che concorrono a definire l'interazione, ottimizzare la comprensibilità delle informazioni e garantire un'esperienza efficace. Pertanto, per lo sviluppo sono stati considerati diversi parametri: usabilità, intesa come insieme di caratteristiche che rendono un prodotto utilizzabile dagli utenti per raggiungere specifici obiettivi con efficienza e soddisfazione; applicabilità, intesa come grado di rispondenza della piattaforma agli obiettivi per cui è stata progettata [Battarbee, Koskinen 2008]; accessibilità, ovvero la misura in cui la piattaforma è in grado di fornire un'esperienza d'uso equa e inclusiva.

Nella direzione della 'usabilità' e dell'applicabilità particolare importanza assume l'architettura dell'applicazione, cui corrisponde l'*user flow* o flusso di interazione dell'utente (fig. 8).

Fig. 9. Esempio un layout grafico utilizzato all'interno dell'installazione. L'applicazione dei principi di percezione visiva e gerarchia visuale insieme alla composizione grafica basata su simmetrie e griglie consentono di strutturare efficacemente le informazioni, guidando l'attenzione dell'utente verso gli elementi più rilevanti e facilitando la navigabilità all'interno dell'applicazione (elaborazione degli autori).



In questo senso, al fine di garantire una fruizione ottimale delle informazioni visive ad alta risoluzione, sono state implementate specifiche procedure tecniche per la gestione delle immagini *gigapixel*. In primo luogo, le immagini sono state elaborate per consentirne la visualizzazione in streaming, eliminando la necessità di caricamento integrale nella memoria RAM del dispositivo touch utilizzato. In secondo luogo, l'archiviazione delle immagini è stata strutturata secondo un sistema piramidale multi-risoluzione. Tale approccio segmenta l'intera navata in unità elementari (*tiles*) a differenti livelli di dettaglio. In tal modo, durante l'operazione di zoom da parte dell'utente, la libreria software carica dinamicamente solo i *tiles* pertinenti alla risoluzione richiesta, assicurando la massima fluidità nell'elaborazione grafica e nella visualizzazione, in funzione della scala di ingrandimento.

Nella direzione dell'usabilità e dell'accessibilità rientra l'interfaccia grafica. La sua progettazione si configura come una mediazione tra utente e sistema e definisce una sorta di 'membrana osmotica' [Anceschi 1993] che regola gli scambi informativi e le interazioni. Tale processo implica la progettazione attenta dei layout e degli elementi grafici, al fine di facilitare l'adattamento dell'utente all'interfaccia e di creare un'esperienza fluida e intuitiva. Gran parte del flusso di navigazione è affidato alla comprensibilità dei sistemi visivi, intesi nella loro composizione all'interno del *layout* (fig. 9), e nell'uso di segni grafici sintetici. Questi ultimi, nella maggior parte dei casi, assumono valore simbolico: come in un reciproco dell'*èkphrasis*, in cui si stabiliscono modalità di interscambio verbo-visivo, le 'icone' utilizzate (fig. 10) hanno la capacità di sostituire efficacemente il testo, associandosi a specifiche funzionalità e azioni all'interno dell'interfaccia [Menchetelli 2024].

Dal punto di vista della struttura dei contenuti, l'applicazione è organizzata in tre sezioni distinte: una sezione è dedicata alla chiesa nel suo complesso, una sezione interattiva focalizzata sull'esplorazione dettagliata della volta attraverso l'utilizzo di immagini *gigapixel*, e infine una sezione analitica incentrata sull'interpretazione iconografica di selezionati dipinti.

La navigazione dell'immagine *gigapixel*, se da un lato consente un'esplorazione approfondita e dettagliata dei cicli pittorici, dall'altro favorisce una lettura globale degli affreschi: permette, infatti, una consapevolezza maggiore della collocazione spaziale delle singole scene all'interno della navata, evidenziando le relazioni e le connessioni tra le sue parti per ricostruire il significato complessivo dell'opera (fig. 11).

Infine, nell'analisi iconografica dei cicli pittorici (fig. 12), l'*èkphrasis* si rivela uno strumento fondamentale per la decodifica dei significati visivi: la descrizione verbale svolge un ruolo

Fig. 10. Alcune icone realizzate appositamente per l'installazione, visibili nell'applicazione sotto forma di gif animate. In qualità di elementi semiotici, le icone veicolano informazioni attraverso una codifica visiva semplificata: ciascuna icona rappresenta un'azione o una funzionalità specifica, costituendo un codice visivo che l'utente utilizza per navigare efficacemente nell'interfaccia (elaborazione di A. Ponzi e L. Barberis).



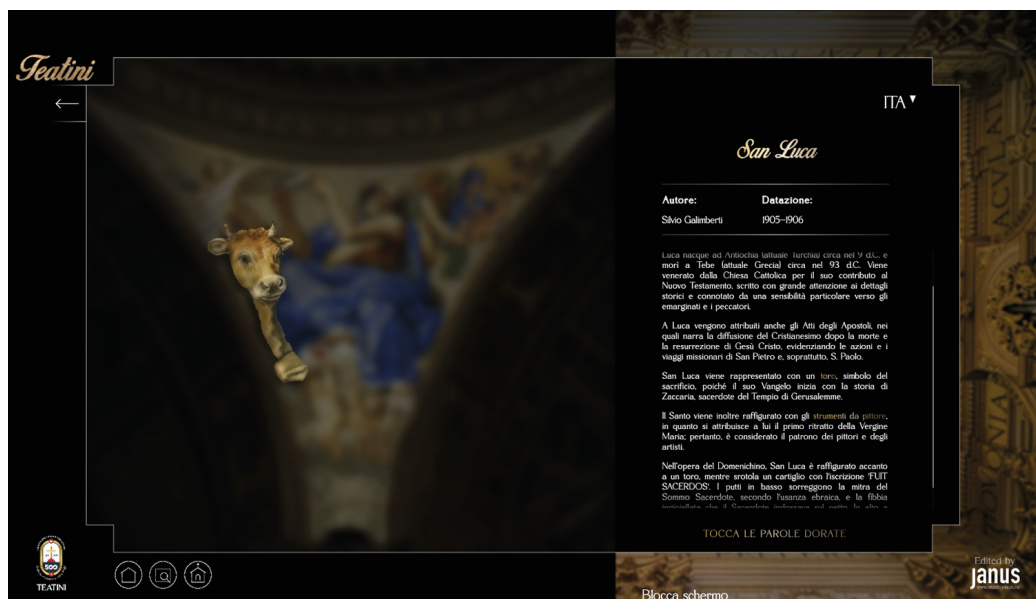
di mediazione tra l'opera d'arte e il suo interprete rendendo espliciti i significati impliciti delle immagini, senza tradirne la complessità.

Tuttavia, la trasformazione dell'informazione scientifica in conoscenza per l'utente non è sempre automatica, bensì il risultato di un'elaborazione attiva e contestualizzata del dato. Tale processo di apprendimento è spesso mediato dal digital *storytelling* o dalla *user experience*. Nello specifico contesto dell'applicazione creata, la possibilità di esplorare i cicli pittorici secondo scelte individuali da parte dell'utente favorisce un progressivo



Fig. 11. Esplorazione della gigapixel da parte di un utente (fotografia degli autori).

Fig. 12. Interfaccia utente dedicata all'analisi iconografica dettagliata. Alcuni elementi, come ad esempio il toro nello specifico caso, sono evidenziati sia nell'immagine che nel testo, in quanto fungono da punto di accesso a informazioni aggiuntive. In tal modo si consente una focalizzazione selettiva e la sinergia tra l'immagine e il testo scritto favorisce un'analisi comparativa e multimodale dell'opera d'arte (elaborazione di A. Ponzi e L. Barberis).



accrescimento della sua autonomia interpretativa nel dialogo razionale con i manufatti artistici, sollecitandone spirito critico e propensione alla conoscenza.

Conclusioni

Il progetto di valorizzazione digitale della chiesa di Sant'Andrea della Valle rappresenta un modello significativo di integrazione tra nuove tecnologie e patrimonio culturale.

La declinazione contemporanea dell'*èkphrasis*, ottenuta attraverso il linguaggio digitale, apre nuove prospettive per la fruizione e lo studio del patrimonio artistico: la possibilità di esplorare in profondità le opere di Lanfranco e Domenichino consente di cogliere la complessità stilistica e simbolica che caratterizza il barocco romano, offrendo strumenti che amplificano l'esperienza percettiva e la comprensione teologica delle opere, promuovendo allo stesso tempo un dialogo interdisciplinare tra storia dell'arte, architettura, teologia e comunicazione dei beni culturali.

Infine, l'esperienza di *Vedere l'invisibile* si pone come esempio virtuoso per future iniziative, evidenziando come la tradizione possa essere reinterpretata e rilanciata attraverso strumenti contemporanei, rafforzando il legame tra passato e presente e invitando a una riflessione più profonda sul significato del patrimonio culturale e spirituale nel contesto odierno.

Ringraziamenti

Un sentito ringraziamento va all'Ordine dei Chierici Regolari Teatini nella sua interezza, in particolar modo al Padre Generale Salvador Rodea González, C.R., per aver promosso il progetto; al rettore della Basilica di Sant'Andrea della Valle, João Marcos Boranelli, C.R., e al Primo Consultore e Vicario Generale Marcelo Raúl Zubía, C.R., per il prezioso supporto. Ringraziamo inoltre i dottori Lorenzo Barberis e Andrea Ponzi con i quali è stata sviluppata l'applicazione.

Crediti

Questa ricerca è frutto del lavoro di gruppo di tutti gli autori, che ne hanno condiviso impostazione, metodologia e applicazione al caso studio. Nella stesura dell'articolo, in particolare, i paragrafi sono stati così scritti: *Introduzione* e *Il contesto storico-architettonico di Sant'Andrea della Valle* da Simone Lucchetti; *L'apparato pittorico di Lanfranco e Domenichino* e *Conclusioni* da Rossana Ravesi; *Acquisizione e digitalizzazione delle opere* da Roberto Barni; *Design dell'installazione interattiva* da Adriana Caldaroni.

Note

[1] Il progetto è stato sviluppato nell'ambito di un accordo siglato tra l'Ordine dei Chierici Regolari Teatini (resp. scientifico R.P. Salvador Rodea González) e Janus s.r.l., startup di Sapienza Università di Roma (resp. scientifico Simone Lucchetti).

[2] Nell'idea progettuale di Paolo IV vi era l'intenzione di collegare la chiesa e il convento di San Silvestro con la zona di piazza Venezia mediante una scalinata a tre rampe e affidare i lavori a Michelangelo, che tuttavia rifiutò: Del Tufo 1609, pp. 52-53; Ackerman 1992, p. 21.

[3] Sull'ammirazione per i teatini da parte della Piccolomini si veda Giovanni Battista Del Tufo 1609, p. 216.

[4] Per un'approfondita lettura sulle vicende storiche della chiesa si vedano in particolare Hibbard 1961; Costamagna et al. 2003.

Riferimenti Bibliografici

Ackerman, J. (1992). La chiesa del Gesù alla luce dell'architettura religiosa contemporanea. In I.B. Jaffe, R. Wittkower (a cura di), *Architettura e arte dei gesuiti*, pp. 20-29. Milano: Mondadori Electa.

Anceschi, G. (a cura di). (1993). *Il progetto delle interfacce. Oggetti colloquiali e protesi virtuali*. Milano: Domus Academy.

Andreu, F. (1975). Chierici Regolari Teatini. In *Dizionario degli Istituti di Perfezione*, vol. II, pp. 978-999.

Battarbee, K., Koskinen, I. (2008). Co-experience: Product experience as social interaction. In *Product experience*. Amsterdam: Elsevier, pp. 461-476.

Bianchini, C. (2001). Modelli discreti e modelli continui nel rilievo e rappresentazione informatizzata dell'architettura. In *Disegnare. Idee, immagini*, n. 22, pp. 51-60.

Ciofetta, S. (1999). San Silvestro al Quirinale. In *Roma Sacra*, V, 16, pp. 25-32.

Costamagna, A., Ferrara, D., Grilli C. (2003). *Sant'Andrea della Valle*. Milano: Skira.

De Luca, L. (2011). *La fotomodellazione architettonica. Rilievo, modellazione, rappresentazione di edifici a partire da fotografie*. Palermo: Dario Flaccovio.

Faedo, L. (1994). Voce Ekphrasis. In *Enciclopedia dell'Arte Antica*, vol. III, pp. 432-444.

Del Tufo, G. B. (1609). *Historia della religione de' padri cherici regolari*. Roma: Facciotto e Paolini.

Hibbard, H. (1961). The Early History of Sant'Andrea della Valle. In *Art Bull*, pp. 289-318.

Menchetelli, V. (2024). *Forma immagine. Pratiche dello sguardo*. Alghero: Publica.

Remondino, F., El-Hakim, S. (2006). Image-based 3D modeling: a review. In *The Photogrammetric Record Journal*, 21, 115, pp. 269-291.

Schleier, E. (a cura di). (2001). *Giovanni Lanfranco, Un pittore barocco tra Parma, Roma e Napoli*. Milano: Mondadori Electa.

Strinati, C., Tantillo, A.M. (a cura di). (1996). *Domenichino 1581-1641, catalogo della mostra*. Roma, Museo Nazionale del Palazzo di Venezia, ottobre 1996 - gennaio 1997. Milano: Mondadori Electa.

Torresi, B. (1989). Interventi tardo-cinquecenteschi in S. Silvestro a Montecavallo. In G. Cimboli Spagnesi (a cura di). *L'architettura a Roma e in Italia (1580-1621)*. Atti del XXIII Congresso di Storia dell'Architettura. Roma, 24-26 marzo 1988, pp. 277-284. Roma: Centro di studi per la Storia dell'architettura.

Autori

Simone Lucchetti, Sapienza Università di Roma, simone.lucchetti@uniroma1.it

Roberto Barni, Sapienza Università di Roma, roberto.barni@uniroma1.it

Adriana Caldarone, Sapienza Università di Roma, adriana.caldarone@uniroma1.it

Rossana Ravesi, Sapienza Università di Roma, rossana.ravesi@uniroma1.it

Per citare questo capitolo: Simone Lucchetti, Roberto Barni, Adriana Caldarone, Rossana Ravesi (2025). La chiesa di Sant'Andrea della Valle a Roma tra tradizione pittorica e innovazione tecnologica. In L. Carlevaris et al. (a cura di), *èkphrasis. Descrizioni nello spazio della rappresentazione/èkphrasis. Descriptions in the space of representation*. Atti del 46° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione. Milano: FrancoAngeli, pp. 3879-3902. DOI: 10.3280/oa-1430-c957.

The Church of Sant'Andrea della Valle in Rome between Pictorial Tradition and Technological Innovation

Simone Lucchetti
Roberto Barni
Adriana Caldarone
Rossana Ravesi

Abstract

Sant'Andrea della Valle Church, one of the most significant examples of Roman Baroque, has been the focus of an innovative digital enhancement project of its pictorial apparatus, promoted by the Order of Clerics Regular Theatines and realized by *Janus s.r.l.*, a startup of Sapienza University of Rome. Through the acquisition of ultra-high resolution gigapixel images, an interactive archive has been created, accessible via a touch table. This platform allows the public not only to explore every iconographic and stylistic detail of the decorations but also to delve deeper into their artistic and theological meanings through textual descriptions. The project is part of the tradition of *èkphrasis*, reinterpreted in a contemporary key: the descriptive power and accuracy of digital representations amplify the visual experience, making tangible the unity between iconographic and visual representation. The contribution analyzes the methodological choices, the technical challenges, and the results obtained, highlighting how innovative tools can foster a deeper understanding of artistic heritage and stimulate new interdisciplinary approaches in the fields of representation, architectural history, and cultural heritage communication.

Keywords

Digital *èkphrasis*, gigapixel imaging, Sant'Andrea della Valle, interaction design, history of architecture.



Homepage of the application created (authors' elaboration).

Introduction

Since antiquity, *èkphrasis* has been used to materialize the images of a story through a detailed description; over time, it has then acquired its own narrative autonomy, becoming a complete part of the story used to divide two distinct events, to delay the occurrence of an event, to enrich a scene with more defined colors and shape [Faedo 1994].

From a conceptual point of view, we can find analogies between *èkphrasis* and gigapixel images, as both tools share the ability to make visible what normally remains beyond direct perception; we can therefore define gigapixels as a kind of 'digital *èkphrasis*', which does not use words to enrich the perceptual experience, but the images themselves, processed in very high definition, which therefore allow to extend the visual capacity of the observer.

To celebrate the 500th anniversary of the Order of Clerics Regular Theatines, a project called 'Seeing the Invisible' was created with the aim of enhancing the artistic and spiritual heritage of the Church of Sant'Andrea della Valle in Rome, the Order's General House [1]. The project, the result of careful historical research and an in-depth photographic survey, has been translated into a multimedia installation, through which it is possible to explore in high definition the iconographic apparatus that adorns the church ceilings, thus allowing the viewer to discover details of the paintings that are normally inaccessible.

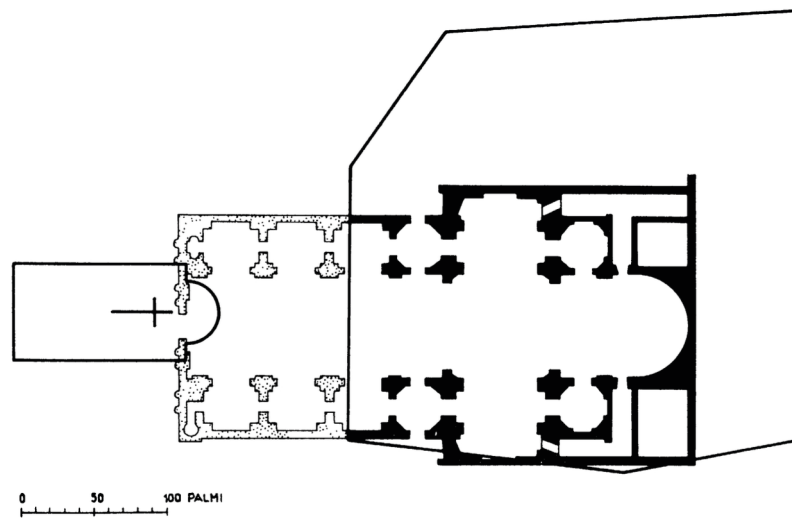
Historical and architectural context of Sant'Andrea della Valle

Founded in 1524 by Gaetano da Thiene, Gian Pietro Carafa (later elected Pope Paolo IV), Bonifacio de' Colli, and Paolo Consiglieri, the Theatines were established at a time of profound transformation for the Catholic Church. This religious order aimed to promote a spiritual reform of the clergy and the laity, in response to the challenges posed by the Protestant Reformation and the growing criticisms of the morality of the Roman clergy. The spirituality of the Theatines, characterized by a strong ascetic rigor and a deep commitment to preaching and assisting the poor, translated into a series of initiatives aimed at strengthening the Church's presence in urban contexts and restoring the primitive rule of apostolic life [Andreu 1975, pp. 978-999].

In May 1555, thanks to a concession from the newly elected Pope Paolo IV, the Theatines settled in the church of San Silvestro al Quirinale, which had already been entrusted to the Dominicans by Julius II, with the aim of making it a recognizable urban center, [2] probably following the strong architectural and cultural dynamism promoted in those years by the Jesuits. However, the pope's ambitious plans were not followed through due to his death in 1559, although the building must have been deeply restored since it was reconsecrated in 1566 [Torresi 1989, p. 281; Ciofetta 1999, pp. 25-32]. In 1582 Costanza Piccolomini d'Aragona [3], Duchess of Amalfi, Countess of Celano, and a member of the ancient Sienese papal family, donated the Piccolomini Palace to the Theatines, near the Sapienza Palace, on the condition that they erect a place of worship in honor of Saint Andrew, the patron saint of Amalfi since the 13th century.

In May 1586, Theatines effectively settled in the palace, with the aim of shifting their area of influence to the area and built a small church in the courtyard of the building in October of the same year, dedicating it to the apostle [Costamagna et al. 2003, p. 21]. Despite the small size of the church, the regular clerics managed to attract the attention of numerous faithful, both thanks to the central and strategic location (the building was located on the papal road, between the church of the Gesù and the Vallicella) and to the deep pastoral commitment assumed, thus maturing the idea of creating a new church. In 1590, Sixtus V, a supporter of the Theatines, granted the regular clerics the church of San Sebastiano, overlooking the Piccolomini Palace, with the aim of demolishing it to build the new Sant'Andrea (fig. 1): the project of the new building partially overlapped with the palace, occupied the square in front of it and included the terminal part of

Fig. 1. Rome, Church of Sant'Andrea della Valle. Reconstructed plan of the block before the church was built: in black, the part of the church that overlaps the Piccolomini Palace; in stipple, the part that occupied the former small square; in wireframe, the perimeter of the Church of San Sebastiano (reworked from Hibbard 1961, p. 292).



San Sebastiano, whose volume was almost entirely destined to the creation of a small square in front of the new church [Hibbard 1961, p. 311].

Construction of the Church of Sant'Andrea della Valle [4] began in 1591, adopting a floor plan that directly referenced the model of the Church of the Gesù in Rome, designed by Vignola, a scheme that fully embodies the principles emerging from the Council of Trent: a single central nave, the absence of side aisles replaced by chapels, and a barrel-vaulted ceiling. In the Jesuit church, the treatment of the transept is emblematic, as it is contracted to the point of being almost imperceptible and, in fact, a fourth elongated chapel; in Sant'Andrea, on the other hand, the transept, although also quite contained, manages to distinguish itself from the longitudinal body (fig. 2).

The pictorial ensemble by Lanfranco and Domenichino

The decorative ensemble of the church highlights the contrast between two of the most important artists of the time, Giovanni Lanfranco and Domenico Zampieri, known as Domenichino, whose works embody two distinct approaches to the Baroque language. Lanfranco, who was entrusted with the decoration of the dome, created a work that represents one of the highest examples of early seventeenth-century painting [Schleier 2001]: his *Glory of Paradise* is distinguished by the masterful use of perspective and the dynamic arrangement of figures, which seem to float in space above the viewer. The figures painted in the upper register have a clear and well-defined brushstroke, while in the lower register, towards the base of the dome, the brushstrokes appear more rapid and summary (fig. 3). The Virgin, crowned with a garland of roses by two putti, is visually distinguished from the swirling mass of clouds and figures of saints, prophets, apostles, patriarchs, and biblical heroines by her red dress and vibrant blue cloak. The inspirational model for Lanfranco is the Correggio of the Parma domes of the Duomo and San Giovanni Evangelista, but there are also numerous references to Rubens, especially in the draperies, and to Bernini in the moving gestures of the figures. In contrast, Domenichino [Strinati, Tantillo 1996, p. 47] dealt with the decoration of the dome's pendentives, depicting the Four Evangelists, and the apse area, representing scenes from the life and martyrdom of Saint Andrew. His works are characterized by a balanced classicism and a formal composure that reflect the influence of Annibale Carracci: unlike Lanfranco, in fact, Domenichino favors a more rational and ordered representation, where the solemn pose of the figures and the attention to detail confer a sense of majestic dignity.

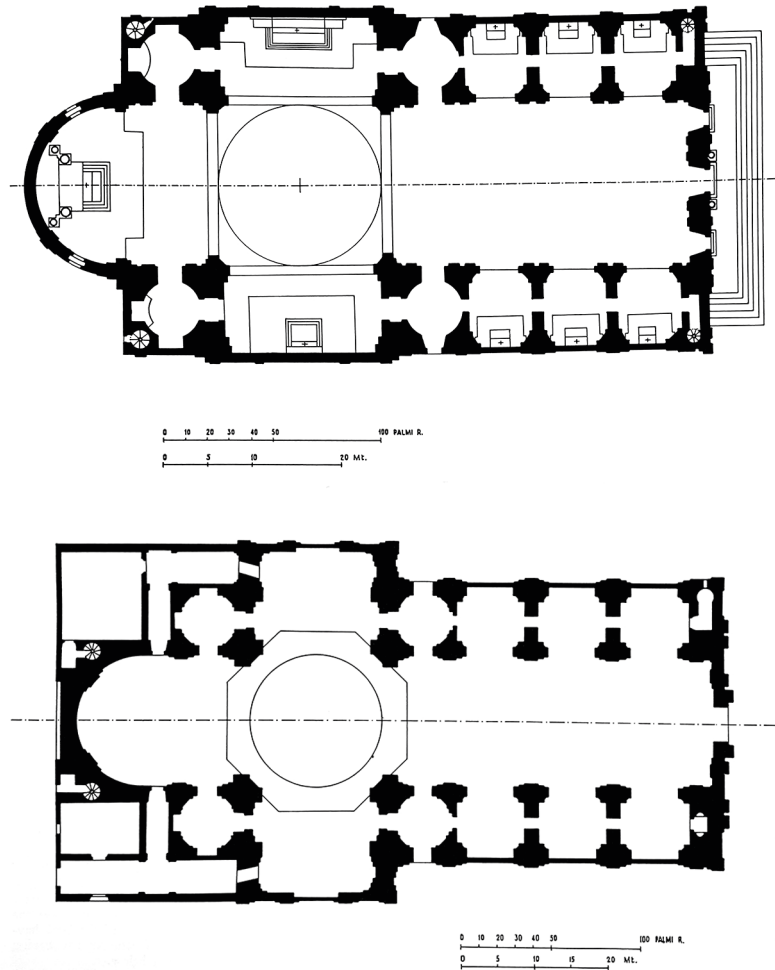


Fig. 2. Comparison of the plans of the Church of the Gesù (above) and the Church of Sant'Andrea della Valle (below) (reworked from Hibbard 1961, p. 299).

Data acquisition and digitization of artworks

The Church of Sant'Andrea della Valle in Rome is one of the most significant examples of Italian Baroque architecture, renowned for its impressive frescoed vault. Documenting and accurately analyzing such masterpieces requires an innovative approach that combines technological expertise with artistic sensitivity. Among the most advanced techniques is SfM (Structure from Motion), a well-established photogrammetric method capable of generating detailed 3D models and visually striking multimedia materials, such as gigapixel images and virtual tours. These tools not only facilitate heritage preservation but also make it accessible to a wider audience, creating new opportunities for appreciation and enhancement. In this project, the technique was employed with particular rigor to achieve high resolutions. This approach allowed for the capture of extremely precise details of the frescoed surface, which were subsequently transformed into a textured mesh and ultra-high-resolution images [Bianchini 2001]. These images proved ideal not only for scientific applications but also for creating multimedia materials that offer the public an unprecedented view of the vault (fig. 4).

The first phase involved meticulous planning. Areas of interest were identified, focusing on the most significant frescoes and architectural elements. Strategic points for image acquisition were defined to ensure complete coverage and adequate overlap between shots. The church was photographed under two different operational conditions: during morning hours, when it was closed to the public, a drone was used to capture images of areas that were difficult to access from the ground; during opening hours, cameras



Fig. 3. Giovanni Lanfranco's *Glory of Paradise*: a comparison between the detail and definition in the upper (a) and lower (b) sections of the painting (authors' elaboration).

mounted on tripods were employed, leveraging their stability to achieve high-precision shots of areas easily photographable from the ground. This approach allowed adaptation to varying conditions without interfering with liturgical activities or public access to the site.

Image acquisition was a crucial step that required a careful combination of technologies and operational strategies. To fully cover the vault, high-resolution full-frame cameras



Fig. 4. Hypography. Gigapixel of the vaulted ceiling of Sant'Andrea della Valle (authors' elaboration).

Fig. 5. Photogrammetric processing. From left to right: solid 3D model and textured model derived from SfM (authors' elaboration).



equipped with telephoto lenses were mounted on tripods to ensure stability and precision. For areas closer to the impost of the vault, drones equipped with high-quality imaging systems were employed, operating safely to reach angles inaccessible by traditional means. Since artificial lighting could not be used to avoid interference or color alteration, natural light was optimized. The process was scheduled during specific time slots based on the incidence of sunlight, ensuring uniformity and minimizing shadows or unwanted reflections. Additionally, camera settings such as ISO, aperture, and shutter speed were kept consistent throughout to maintain homogeneity and high quality in the collected data [Remondino 2006]. Once captured, the images were processed using photogrammetry software like Agisoft



Fig. 6. Portion of the gigapixel: an example of the level of detail accessible through multimedia content exploration (authors' elaboration).



Fig. 7. Portion of the gigapixel: an example of the level of detail accessible through multimedia content exploration (authors' elaboration).

Metashape. These tools generated a dense point cloud that accurately represented the geometry of the vault. After scaling the model with data from laser scans, a 3D mesh was created and textured with high-resolution images [De Luca 2011] (fig. 5).

The final phase focused on transforming the collected data into multimedia products. Among these, gigapixel images played a central role. Thanks to their extremely high resolution, they enable close-up visualization of the finest details of the frescoes, highlighting features often invisible to the naked eye (figs. 6, 7). These images can be digitally explored, allowing users to zoom into specific sections and appreciate the frescoes' beauty with unparalleled precision. Additionally, the 2D models were integrated with explanatory texts within a custom-designed multimedia application, providing an immersive experience of the church.

These tools serve as a bridge between tradition and innovation, making artistic heritage accessible even remotely.

Interactive exhibit design

The visual information overload typical of today's society, marked by a prolific output of images, leads to a layering of meanings, making the process of decoding and understanding these images challenging. This phenomenon is particularly pronounced in contexts requiring an integrated reading of complex iconographic systems, such as ecclesiastical pictorial cycles, where the visual dimension is inextricably linked with the symbolic and narrative ones.

Interactive and multimedia applications, in this context, act as powerful knowledge mediators, transforming pictorial decorations into veritable visual and informational datasets. These systems enable the exploration and comprehension of iconographic meanings, spatial

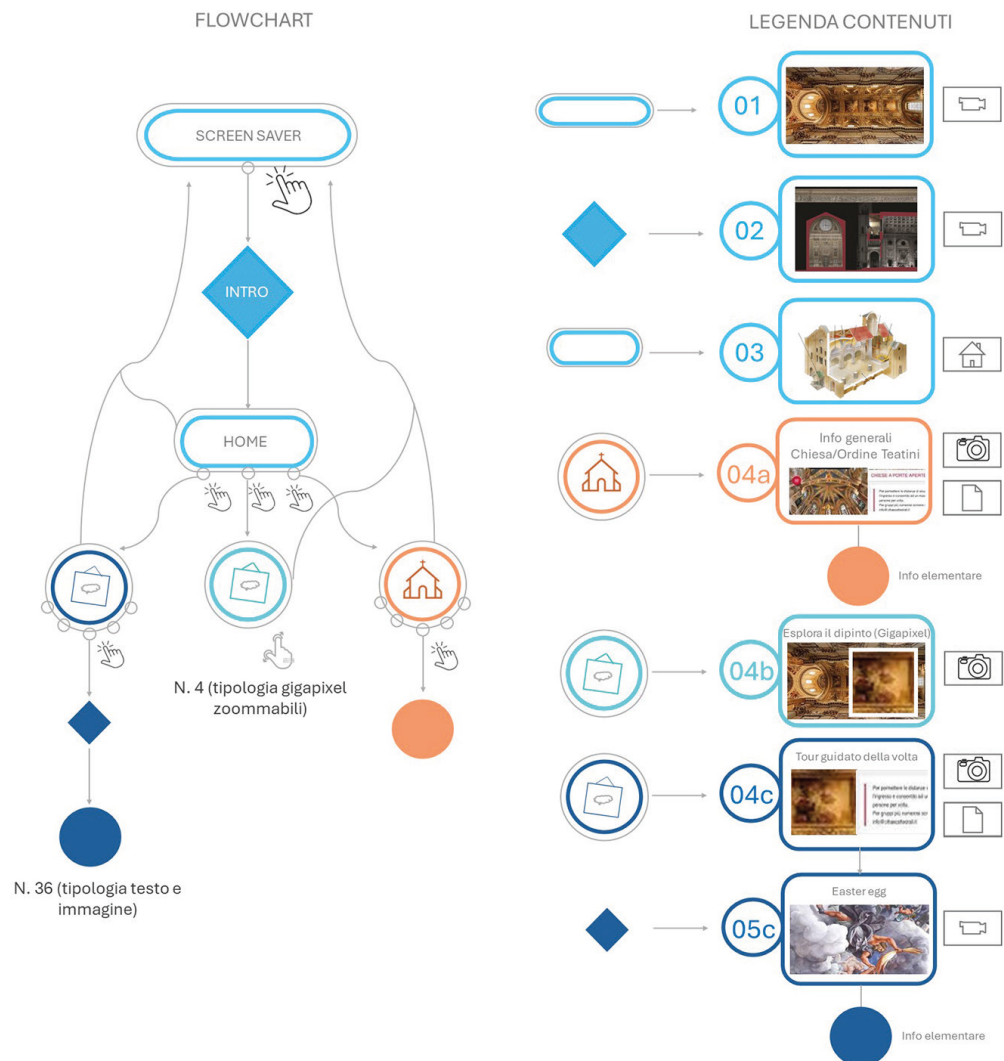


Fig.8. A visual flowchart illustrating the sequential and structured user interactions at the interactive station, showcasing navigation flows, hierarchical levels, and connections between various stages. The content structure is also represented within the flowchart (authors' elaboration).

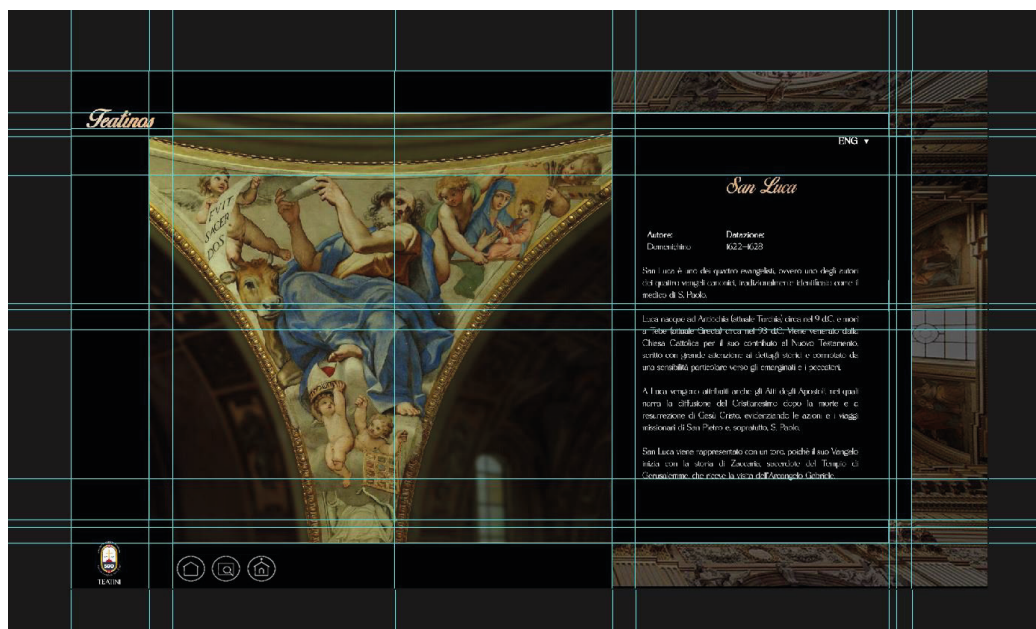
relationships, and the historical-cultural and social context in which the painted works originated.

The creation of this kind of application involves the integrated management of multiple variables that contribute to defining the interaction, optimizing the understandability of the information, and ensuring an effective experience. Therefore, several parameters were considered during development: usability, understood as the set of characteristics that make a product usable by users to achieve specific goals efficiently and with satisfaction; applicability, understood as the degree to which the platform meets its design objectives [Battarbee, Koskinen 2008]; accessibility, meaning the extent to which the platform can provide a fair and inclusive user experience.

Regarding 'usability' and 'applicability', the application's architecture, which corresponds to the user flow or interaction sequence (fig. 8), is particularly important.

In this sense, to ensure optimal viewing of high-resolution visual information, specific technical procedures for managing gigapixel images were implemented. First, the images were processed to allow for streaming, eliminating the need for full loading into the RAM of the touch device used. Second, image storage was structured according to a multi-resolution pyramid system. This approach segments the entire nave into basic units ('tiles') at different levels of detail. In this way, during user zooming, the software library dynamically loads only the 'tiles' relevant to the requested resolution,

Fig. 9. Example of the graphic design used in the installation. By using visual perception and hierarchy principles, along with a grid-based layout, we were able to organize the information in a way that draws the user's eye to the most important parts and makes it easy to navigate (authors' elaboration).



ensuring maximum fluidity in graphic processing and display, depending on the magnification level.

The graphic user interface falls under the umbrella of 'usability' and 'accessibility'. Its design acts as a mediation between the user and the system, defining a kind of 'osmotic membrane' [Anceschi 1993] that regulates information exchange and interactions. This process involves the careful design of layouts and graphic elements to facilitate user adaptation to the interface and create a fluid and intuitive experience. Much of the navigation flow relies on the comprehensibility of the visual systems, understood in their composition within the layout (fig. 9) and in the use of concise graphic signs. These signs, in most cases, take on symbolic value: similar to an ekphrasis reciprocity, where verbal-visual exchange modalities are established, the 'icons' used (fig. 10) can effectively replace text, associating with specific functionalities and actions within the interface [Menchetelli 2024].

From the perspective of content structure, the application is organized into three distinct sections: one section is dedicated to the church as a whole, an interactive section focuses on the detailed exploration of the vault using gigapixel images, and finally, an analytical section centers on the iconographic interpretation of selected paintings.

While the navigation of the gigapixel image allows for in-depth and detailed exploration of the pictorial cycles, it also promotes a global reading of the frescoes. In fact, it allows for a greater awareness of the spatial placement of individual scenes within the nave, highlighting the relationships and connections between its parts to reconstruct the overall meaning of the work (fig. 11).

Finally, in the iconographic analysis of the pictorial cycles (fig. 12), ekphrasis proves to be a fundamental tool for decoding visual meanings: verbal description acts as a mediator between the artwork and its interpreter, making the implicit meanings of the images explicit without betraying their complexity.

However, the transformation of scientific information into knowledge for the user is not always automatic but rather the result of active and contextualized data processing. This learning process is often mediated by digital storytelling or user experience. In the specific context of the created application, the possibility for users to explore the pictorial cycles according to individual choices fosters a progressive increase in their interpretive autonomy in the rational dialogue with the artistic artifacts, encouraging their critical thinking and propensity for knowledge.

Fig. 10. Custom-made icons, visible as animated GIFs within the application. As semiotic elements, these icons convey information through a simplified visual code: each icon represents a specific action or function, forming a visual language that the user employs to navigate the interface effectively (image developed by A. Ponzi and L. Barberis).



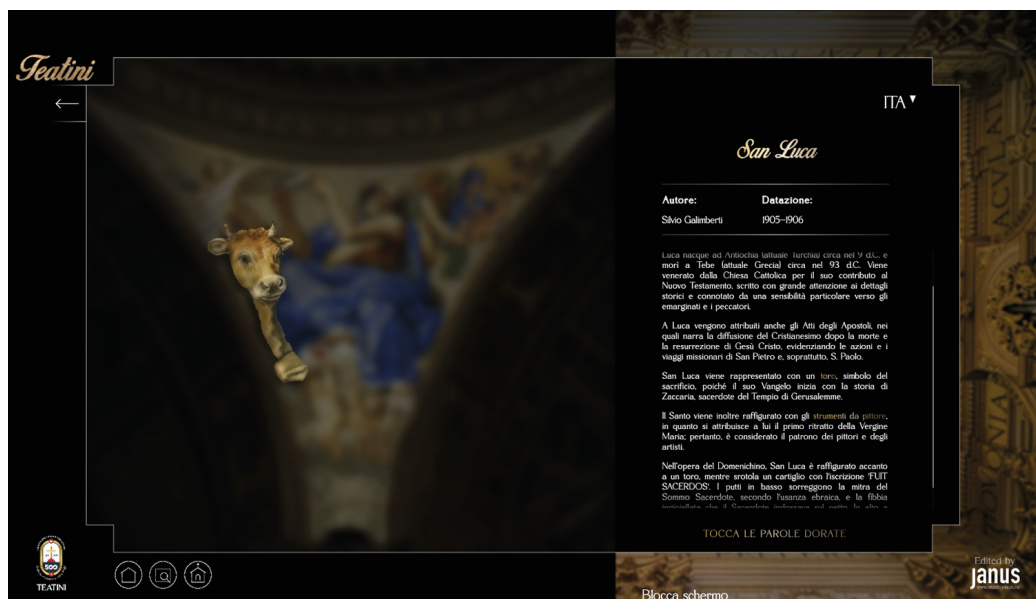
Conclusions

The digital enhancement project of the Church of Sant'Andrea della Valle represents a significant model for integrating new technologies and cultural heritage. The contemporary reinterpretation of *èkphrasis*, achieved through digital language, opens up new perspectives for the enjoyment and study of artistic heritage: the ability to explore in depth the works of Lanfranco and Domenichino allows us to grasp the stylistic and symbolic complexity



Fig. 11. User exploration of a gigapixel image (authors' photograph).

Fig. 12. An interactive interface designed for in-depth image analysis. Key elements, like the bull in this example, are highlighted and linked to additional information. This interactive approach allows for focused exploration and a deeper understanding of the artwork by comparing visual and textual elements (image developed by A. Ponzi and L. Barberis).



that characterizes Roman Baroque, offering tools that amplify the perceptual experience and theological understanding of the works, while promoting an interdisciplinary dialogue between art history, architecture, theology, and cultural heritage communication. Finally, the experience of 'Seeing the Invisible' serves as a virtuous example for future initiatives, highlighting how tradition can be reinterpreted and relaunched through contemporary tools, strengthening the link between past and present and inviting a deeper reflection on the meaning of cultural and spiritual heritage in today's context.

Acknowledgment

Sincere thanks go to the Order of Clerics Regular Theatines as a whole, in particular to Padre Generale Salvador Rodea González, C.R., for promoting the project; to the Rector of the Basilica of S. Andrea della Valle, João Marcos Boranelli, C.R., and to the First Consultor and Vicar Generale Marcelo Raúl Zubía, C.R., for their valuable support. We would also like to thank Dr. Lorenzo Barberis and Dr. Andrea Ponzi with whom the application was developed.

Credits

This research is the result of a collaborative effort by all authors, who shared the overall approach, methodology, and application to the case study. Specifically, the article was written as follows: *Introduction and Historical and architectural context of Sant'Andrea della Valle* by Simone Lucchetti; *The pictorial ensemble by Lanfranco and Domenichino and Conclusions* by Rossana Ravesi; *Data acquisition and digitization of artworks* by Roberto Barni; *Interactive exhibit design* by Adriana Caldarone.

Notes

[1] The project was carried out as part of an agreement between the Order of Clerics Regular Theatines (scientific director: Rev. Fr. Salvador Rodea González) and Janus s.r.l., a startup from Sapienza University of Rome (scientific director: Simone Lucchetti)

[2] Paolo IV intended to connect the church and convent of San Silvestro to Piazza Venezia with a three-flight staircase and to commission Michelangelo for the work, but Michelangelo declined: Del Tufo 1609, pp. 52-53; Ackerman 1992, p. 21.

[3] Regarding the Piccolomini's admiration for Theatines, see Giovanni Battista Del Tufo 1609, p. 216.

[4] For further reading on the historical events of the church, please refer to Hibbard 1961; Costamagna et al. 2003.

Reference List

- Ackerman, J. (1992). La chiesa del Gesù alla luce dell'architettura religiosa contemporanea. In I.B. Jaffe, R. Wittkower (a cura di), *Architettura e arte dei gesuiti*, pp. 20-29. Milano: Mondadori Electa.
- Anceschi, G. (a cura di). (1993). *Il progetto delle interfacce. Oggetti colloquiali e protesi virtuali*. Milano: Domus Academy.
- Andreu, F. (1975). Chierici Regolari Teatini. In *Dizionario degli Istituti di Perfezione*, vol. II, pp. 978-999.
- Battarbee, K., Koskinen, I. (2008). Co-experience: Product experience as social interaction. In *Product experience*. Amsterdam: Elsevier, pp. 461-476.
- Bianchini, C. (2001). Modelli discreti e modelli continui nel rilievo e rappresentazione informatizzata dell'architettura. In *Disegnare. Idee, immagini*, n. 22, pp. 51-60.
- Ciofetta, S. (1999). San Silvestro al Quirinale. In *Roma Sacra*, V, 16, pp. 25-32.
- Costamagna, A., Ferrara, D., Grilli C. (2003). *Sant'Andrea della Valle*. Milano: Skira.
- De Luca, L. (2011). *La fotomodellazione architettonica. Rilievo, modellazione, rappresentazione di edifici a partire da fotografie*. Palermo: Dario Flaccovio.
- Faedo, L. (1994). Voce Ekphrasis. In *Enciclopedia dell'Arte Antica*, vol. III, pp. 432-444.
- Del Tufo, G. B. (1609). *Historia della religione de' padri cherici regolari*. Roma: Facciotto e Paolini.
- Hibbard, H. (1961). The Early History of Sant'Andrea della Valle. In *Art Bull*, pp. 289-318.
- Menchetelli, V. (2024). *Forma immagine. Pratiche dello sguardo*. Alghero: Publica.
- Remondino, F., El-Hakim, S. (2006). Image-based 3D modeling: a review. In *The Photogrammetric Record Journal*, 21, 115, pp. 269-291.
- Schleier, E. (a cura di). (2001). *Giovanni Lanfranco, Un pittore barocco tra Parma, Roma e Napoli*. Milano: Mondadori Electa.
- Strinati, C., Tantillo, A.M. (a cura di). (1996). *Domenichino 1581-1641, catalogo della mostra*. Roma, Museo Nazionale del Palazzo di Venezia, ottobre 1996 - gennaio 1997. Milano: Mondadori Electa.
- Torresi, B. (1989). Interventi tardo-cinquecenteschi in S. Silvestro a Montecavallo. In G. Cimbolli Spagnesi (a cura di). *L'architettura a Roma e in Italia (1580-1621)*. Atti del XXIII Congresso di Storia dell'Architettura. Roma, 24-26 marzo 1988, pp. 277-284. Roma: Centro di studi per la Storia dell'architettura.

Authors

Simone Lucchetti, Sapienza Università di Roma, simone.lucchetti@uniroma1.it
Roberto Barni, Sapienza Università di Roma, roberto.barni@uniroma1.it
Adriana Caldarone, Sapienza Università di Roma, adriana.caldarone@uniroma1.it
Rossana Ravesi, Sapienza Università di Roma, rossana.ravesi@uniroma1.it

To cite this chapter: Simone Lucchetti, Roberto Barni, Adriana Caldarone, Rossana Ravesi (2025). The Church of Sant'Andrea della Valle in Rome between Pictorial Tradition and Technological Innovation. In L. Carlevaris et al. (Eds.), *èkphrasis. Descrizioni nello spazio della rappresentazione/èkphrasis. Descriptions in the space of representation*. Proceedings of the 46th International Conference of Representation Disciplines Teachers. Milano: FrancoAngeli, pp. 3879-3902. DOI: 10.3280/oa-1430-c957.