

Tra paesaggi dipinti e reali: *StoryMaps* per il racconto dei Campi Flegrei

Greta Attademo, Alessandra Pagliano

Abstract

La ricerca, inserita nell'ambito del più ampio progetto PNRR PE5 – CHANGES – SPOKE 1 – HISTORICAL LANDSCAPES, mira a sviluppare una strategia globale per la conoscenza e valorizzazione dei Campi Flegrei, un territorio che, essendo soggetto a numerosi e incessanti eventi geologici, naturali e antropici, risulta oggi caratterizzato da un elevato grado di fragilità fisica, cognitiva e simbolica. Partendo dalle immagini pittoriche aventi come soggetto il paesaggio flegreo, la ricerca sviluppa specifici percorsi tematici basati sugli aspetti distintivi e identitari del territorio flegreo, al fine di favorire una riscoperta di storie, valori e significati insiti in esso. Sfruttando le nuove tecnologie GIS-based, come StoryMaps di ESRI, è stata costruita una nuova narrazione digitale in cui i dipinti di paesaggio, scardinati dalla linea temporale, sono legati secondo una matrice narrativa comune e raccontati tramite testi descrittivi, contenuti multimediali e mappe interattive.

Nelle mappe, in particolare, i dipinti geolocalizzati divengono le tappe di un itinerario tematico digitale che il fruitore può compiere assumendo lo stesso punto di vista utilizzato dai pittori nelle vedute. In questo modo, si intende sia portare alla luce il valore comunicativo di tali dipinti, depositari di differenti valori paesaggistici, sia costruire nuove relazioni tra rappresentazioni e luoghi reali, rendendo maggiormente leggibile, o, meglio, intellegibile, il paesaggio flegreo contemporaneo.

Parole chiave: Campi Flegrei, paesaggi dipinti, Storymaps, mappe interattive, percorsi tematici.

Introduzione

I Campi Flegrei costituiscono un territorio vasto e variegato, la cui complessa matrice, basata sull'intreccio di valori paesaggistici, naturalistici e culturali, ne ha da sempre consentito il riconoscimento di un carattere di unicità. Si tratta, infatti, di un'ampia caldera configuratasi nel corso dei millenni come un circuito di crateri, laghi e strutture di origine vulcanica – alcuni dei quali presentano ancora manifestazioni gassose effusive e idrotermali – e soggetta a fenomeni bradisismici spesso accompagnati da un'attività tellurica più o meno evidente [Sansivero 2024, p. 1]. Per quanto pericolosi e tumultuosi, i Campi Flegrei hanno da sempre affascinato gli esseri umani che, con i loro insediamenti, hanno consentito lo stratificarsi di un profondo tessuto culturale, intimamente legato alla natura vulcanica

dell'area e ancora oggi visibile nelle numerose testimonianze archeologiche che costellano il territorio. I greci, infatti, fondarono qui Cuma, prima città della Magna Grecia, e in seguito Dicearchia, l'antica Pozzuoli, attratti dalla mitezza del clima, dalla fertilità del terreno e dalla pescosità di mare e laghi; i romani, poi, compresero appieno l'enorme potenziale di ricchezza e benessere che poteva scaturire da questa regione, impiegando le sorgenti idrominerali e i vapori endogeni per la costruzione di porti, cisterne ed edifici termali [Serpentino 1999, p. 7]. L'intimo legame tra i segni dell'uomo e della natura, dunque, ha da sempre costituito il valore identitario del paesaggio flegreo, testimoniato anche dalle opere di numerosi pittori, incisori e vedutisti che, nel corso del tempo, lo resero il soggetto principale delle

loro rappresentazioni [Di Liello 2005, p. 9]. Oggi, tuttavia, il paesaggio risulta profondamente alterato rispetto al passato: l'attività vulcanica, le espansioni urbane non pianificate, i processi di deindustrializzazione del secondo dopoguerra e il più recente abusivismo edilizio, hanno trasformato il paesaggio in un sistema di segni così frammentato e disconnesso che appare difficile riconoscerne gli antichi significati e trasmetterne una percezione d'insieme. Le criticità riscontrate non riguardano solo il tessuto morfologico, ma anche la percezione dei significati che gli individui proiettano su

di esso: si pensi allo stato di degrado in cui versano alcune zone di interesse paesaggistico o agli innumerevoli casi di occultazione di resti archeologici affinché le aree non venissero dichiarate inedificabili [Pagliano et al. 2020, p. 123]. Il patrimonio culturale e paesaggistico, cioè, è stato spesso vissuto come ostacolo, con una conseguente scarsa partecipazione cittadina al suo ciclo di conservazione, valorizzazione e gestione. L'istituzione del Parco regionale dei Campi Flegrei nel 2003 e del Parco Archeologico dei Campi Flegrei nel 2016, ha rappresentato un importante punto di svolta

Fig. 1. Analisi semantica e pittorica de Vista con il vecchio porto e il castello (1861) di Edmund Hottenroth (elaborazione grafica di Alessandra Pagliano).

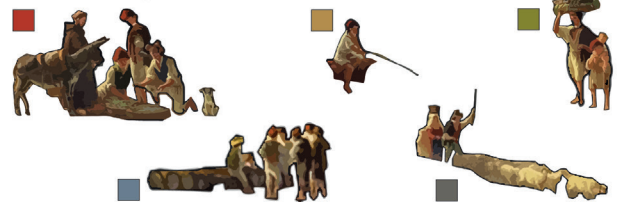
Tema narrativo scene di vita flegrea



I punti di riferimento



Le attività antropiche



legenda

■ commercio	■ pesca	■ Tempio di Venere
■ produzione agricola	■ attività marinaresca	■ Castello di Baia e Faro
■ pastorizia	■ mare	■ costa, isole e Vesuvio

nella definizione di un modello di sviluppo territoriale basato sulla promozione delle caratteristiche paesaggistiche del comprensorio flegreo. Gli istituti, tuttavia, hanno operato sforzi per lo più settoriali, evidenziando l'inefficacia di azioni isolate e circoscritte in un territorio così morfologicamente complesso, largamente esteso e scarsamente dotato di servizi, reti di accesso e di trasporto. I Campi Flegrei appaiono, dunque, come «un puzzle composto da splendidi pezzi che non possono essere “fisicamente” connessi» [Consiglio et al. 2019, p. 41], causando così anche una dispersione di storie, significati e valori insiti nei suoi paesaggi. Partendo da tali premesse, la ricerca, inserita nel più ampio progetto PNRR PE5 – CHANGES [1], intende individuare una strategia globale di conoscenza e valorizzazione del paesaggio flegreo che, attraverso la riconnessione di patrimonio culturale, naturalistico e storico-artistico, consenta di fare sistema nella ri-significazione complessiva del territorio.

Il paesaggio tra immagini e immaginario

Nonostante la definizione di paesaggio non sia univoca, data la sua natura multidimensionale e interdisciplinare che ha portato a un «debordante dibattere» e a una «babele paesaggistica» [Jakob 2009, p. 7], è ormai condivisa la posizione per cui «il concetto di paesaggio rimane connaturato

Fig. 2. Anton Sminck van Pitloo, *Il lago Lucrino*, 1820. Individuazione del punto di vista dell'artista mediante esplorazione del DTM estratto da Land Design (elaborazione grafica di Alessandra Pagliano).

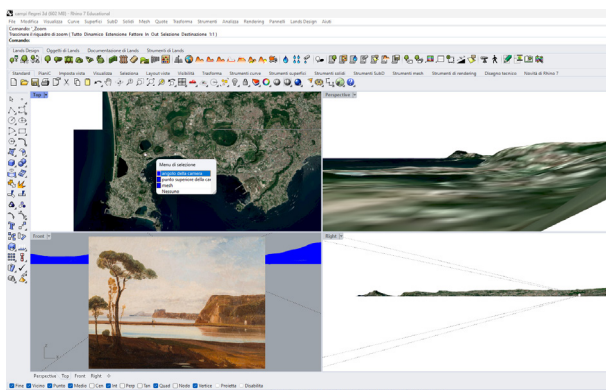
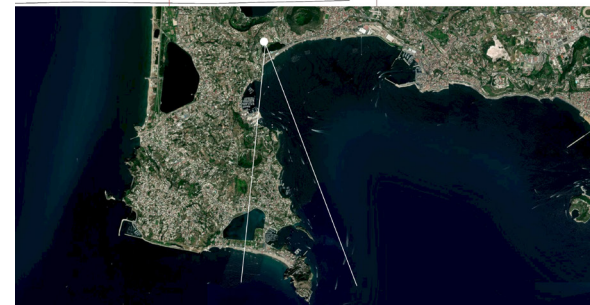
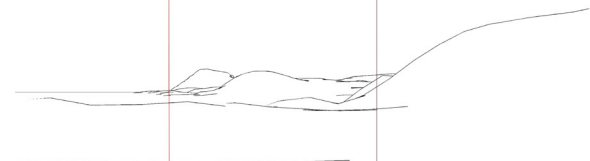
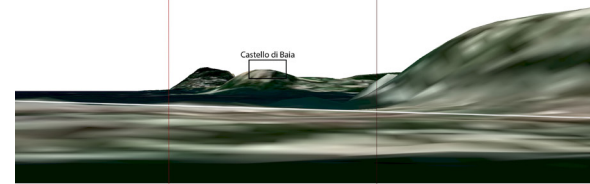
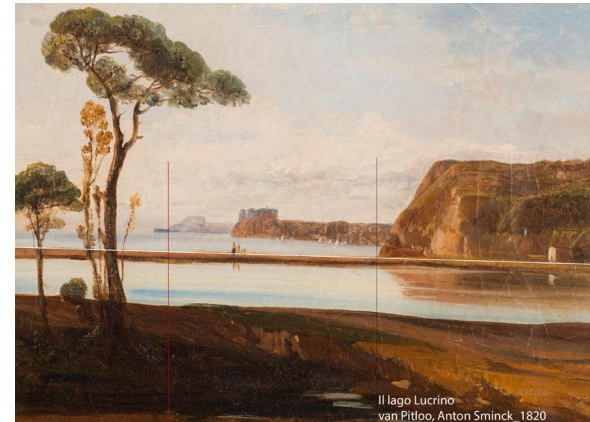


Fig. 3. Comparazione della prospettiva tratta dal DTM e il dipinto di Anton Sminck van Pitloo, *Il lago Lucrino*, 1820: il punto di vista è collocato in una posizione accessibile lungo la costa del lago (elaborazione grafica di Alessandra Pagliano).



Tema narrativo

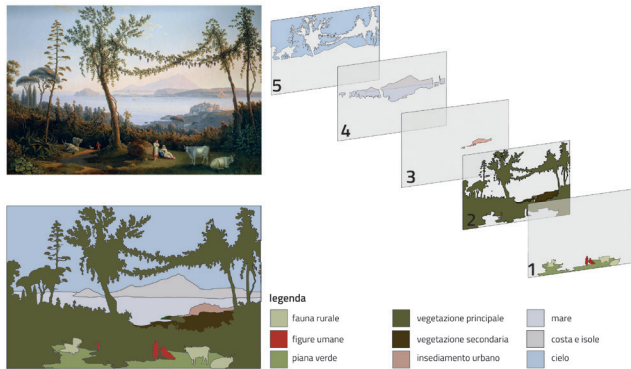
il paesaggio come *locus amoenus*

Fig. 4. Analisi dell'opera *Il golfo di Pozzuoli* (1798) di Jacob Philipp Hackert (elaborazione grafica di Alessandra Pagliano).

alla percezione e alla visualizzazione del territorio e delle sue molteplici dimensioni materiali e immateriali» [Balestrieri, Cicalò 2020, p. 54]. Marinelli affermava che il paesaggio fosse «necessariamente qualcosa di astratto e personale, che dipende dalla nostra facoltà rappresentativa oltre che dalla esteriorità delle cose: un paese può esistere senza di noi, non un paesaggio» [Marinelli 1917, p. 137]. Schama riteneva che «prima di essere riposo dei sensi, il paesaggio è opera della mente. Un panorama è formato da stratificazioni della memoria almeno quanto da sedimentazioni di rocce» [Schama 1995, p. 7]. In tempi più recenti, Meschiari lo descrive come «un paradigma primario di pensiero che ci accompagna da sempre nelle nostre rappresentazioni del mondo» [Meschiari 2008, p. 11]. Lo scopo della ricerca non è certamente arrivare a una definizione ultima di paesaggio, già comunque esplicitata nella Convenzione Europea del 2000 [2]; tale *excursus*, però, evidenzia come il paesaggio sia inteso tanto come reale, ossia la somma dei caratteri geologici, strutturali e morfologici di un territorio, tanto come mentale e, dunque, legato al fare e alla cultura di un popolo, alla sua rappresentazione e visione del mondo. Questi due insieme trovano inevitabile intersezione nel soggetto che guarda: colui che osserva, non solo con gli occhi, ma con le proprie cornici cognitive e paradigmi di pensiero, consente al paesaggio di esistere. La visione, dunque, è un'esperienza capace di racchiudere in sé molteplici aspetti: osservazione,

Tema narrativo

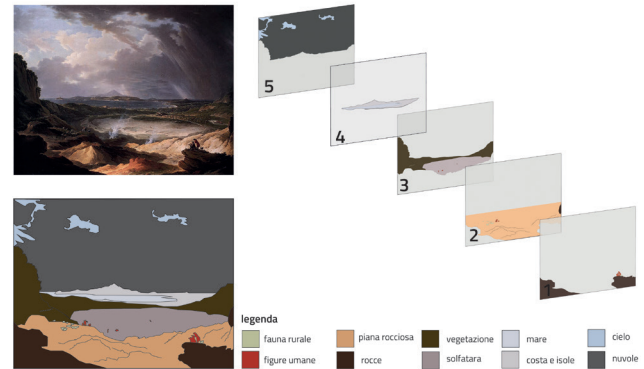
il paesaggio come *locus terribilis*

Fig. 5. Analisi dell'opera *Veduta dei Campi Flegrei* (1780) di Michael Wutky (elaborazione grafica di Alessandra Pagliano).

contemplazione, interpretazione, interiorizzazione. Ed ecco che ci si interroga su come poter esprimere, per i Campi Flegrei, quell'intreccio inscindibile tra ecosistema naturale, immagine estetica e sedimentazione di processi storico-culturali [Gambi 1986, p. 103]. Se si assume che il soggetto osservante sia il nodo cruciale nella comprensione del paesaggio, appare utile servirsi dello "sguardo" di chi ha da sempre saputo coglierne e comunicarne la complessità, ossia gli artisti. L'artista è, infatti, «colui che compie questo atto formativo del guardare e del sentire con tale purezza e potenza che assorbe completamente in sé la sostanza naturale data e la crea di nuovo come da sé; mentre il resto di noi rimane più legato a questo materiale e quindi tende ancora a percepire questo e quell'elemento speciale dove l'artista vede e disegna davvero solo "paesaggio"» [Simmel 2006, p. 28]. Le immagini pittoriche forniscono, da un lato, una cornice e un punto di vista da cui poter osservare il mondo visibile; dall'altro, un inventario degli elementi rappresentativi che costituiscono quel mondo [Thürlemann 2004, p. 29]. In effetti, gli artisti che nel tempo hanno rappresentato i Campi Flegrei, sono stati, talvolta, dei reporter ante-litteram, riproducendo gli scenari osservati con un approccio estremamente dettagliato e fedele alla realtà, talvolta arguti interpreti, evidenziando non ciò che poteva essere visto, ma ciò che si conosceva o era opportuno conoscere di quel paesaggio. In entrambi i casi, le rappresentazioni pittoriche

Tema narrativo

il viaggio nei Campi Flegrei

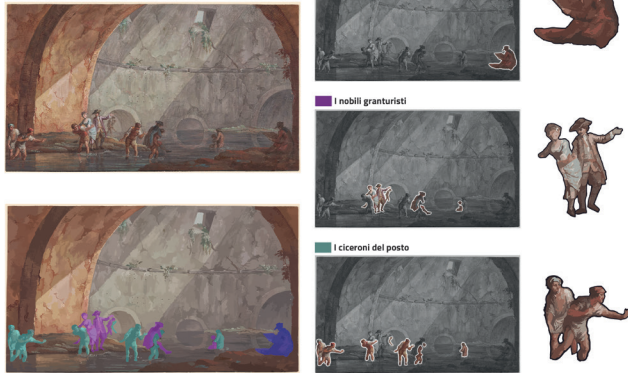


Fig. 6. Analisi dei Viaggiatori nel tempio di Mercurio a Baia (1761) di Charles-Louis Clérissseau (elaborazione grafica di Alessandra Pagliano).

sono state capaci di restituire e sintetizzare la percezione degli elementi distintivi dei Campi Flegrei, contribuendo alla costruzione di un immaginario di valori identitari, peculiarità e memorie di un paesaggio non solo fisico, ma anche mentale. Le rappresentazioni di paesaggio, infatti, non sono esclusivamente il risultato dell'individualità dell'artista, ma anche lo specchio di gusti, conoscenze e tendenze di uno specifico contesto culturale, storico e geografico [Clark 1985, p. 32]. Facendo leva sulle immagini pittoriche, portatrici di una memoria visiva dei mutamenti subiti dal paesaggio reale e contenitrici di storie e archetipi legati al paesaggio mentale, la ricerca intende costruire un nuovo modello narrativo di visione dei Campi Flegrei e di consegnarlo alla comunità contemporanea al fine di vivere un'esperienza del paesaggio più consapevole e cosciente. Conoscere è fondamentale per proteggere il paesaggio, mentre la narrazione delle conoscenze acquisite permette di diffondere tale conoscenza, facilitando la creazione di legami emotivi tra le persone e i luoghi, ricostituendo quel senso di appartenenza e responsabilità verso il patrimonio culturale e naturale, oggi spesso assente. La scomposizione semantica dei paesaggi dipinti per individuare i molteplici nuclei narrativi presenti nella scena, è stato il primo approccio di discretizzazione delle immagini, seguito poi dall'individuazione dell'estensione della veduta paesaggistica e il riconoscimento delle evidenze orografiche riconoscibili (fig. 1). In tale analisi, le possibilità di

Tema narrativo

le archeologie flegree

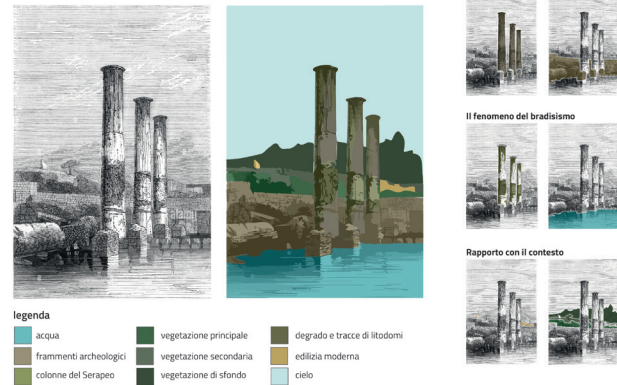


Fig. 7. Analisi della Vista del Tempio di Serapide di Pozzuoli (1836) di Charles Lyell (elaborazione grafica di Alessandra Pagliano).

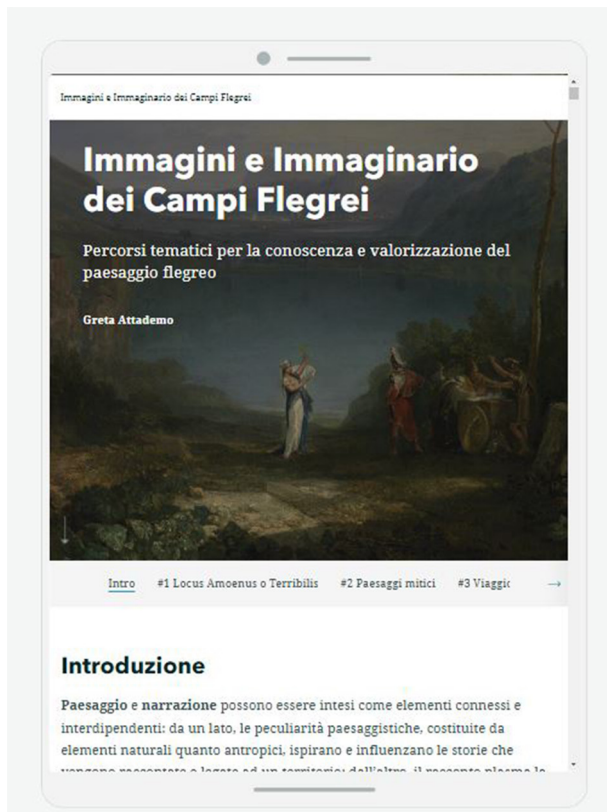
esplorare il territorio in un *Digital Terrain Model* dell'intera area, ottenuto dal software Land Design, *plug-in* di Rhinoceros, (fig. 2) ci ha permesso di individuare quella camera digitale è risultata ritrarre una veduta coincidente con quella del dipinto, paragonando lo skyline e i bordi visibili delle forme territoriali più riconoscibili, così da ritrovare il punto di vista dell'artista (fig. 3).

Le immagini pittoriche per la costruzione di percorsi tematici

È innegabile che, per conoscere un paesaggio, l'essere umano necessita di compiere un'esperienza fisica articolata, caratterizzata da un intreccio di canali sensoriali, motori e comunicativi; nel caso specifico dei pittori, questa esperienza, processata profondamente, viene tradotta in rappresentazioni in grado di raccontarne la multidimensionalità e la complessità. La capacità narrativa costituisce una peculiarità della pittura di paesaggio, differenzialmente da altre, come quella rinascimentale che, fondandosi su un punto di vista privilegiato nello spazio prospettico [Bohme 2010, p. 100], assumono un valore più scenografico che di racconto. Le vedute, in particolare, attuando un'estensione del quadro prospettico, consentono di visualizzare entro un unico quadro le immagini di un paesaggio che, nell'esperienza reale,

potremmo accumulare solo muovendoci in esso [Febe 2017, p. 43]. Se le visioni pittoresche sono risultato di un'esperienza reale, è pur vero che le immagini stesse possono influenzare il nostro pensiero e percezione di un paesaggio; secondo Jakob, infatti, l'esperienza stessa, definita «paesaggio-coscienza», nel nostro secolo viene posticipata alla sua rappresentazione, al «paesaggio-immagine» [Jakob 2009, p. 8]. Le immagini di paesaggio, dunque, se attentamente proposte e sistematizzate, possono divenire un importante strumento di accesso alla conoscenza e alla interiorizzazione dei significati insiti in esso e, dunque, un invito alla visita e un mezzo anticipatore dell'esperienza reale, comunque sempre irrinunciabile e insostituibile [Baule et al. 2014, p. 202].

Fig. 8. La schermata iniziale della Sstorymap dei Campi Flegrei (elaborazione grafica di Greta Attademo).



La ricerca intende, dunque, invertire il tradizionale percorso di conoscenza dal reale alla rappresentazione visiva, trasformando le immagini pittoriche in uno strumento per narrare quei dati percettivi e sensoriali che costituiscono una parte fondamentale del racconto paesaggistico. Se conoscere costituisce la base per salvaguardare il paesaggio, raccontare consente di diffondere quella conoscenza, favorendo la creazione di connessioni emotive tra luoghi e persone e generando un senso di appartenenza e responsabilità verso il patrimonio culturale e naturale. Poiché «il paesaggio non è una narrazione, ma contiene molteplici narrazioni» [Bellini 2008, p. 98], si è deciso di analizzare un campionario di 225 dipinti, incisioni, vedute e scene di genere aventi come soggetto i Campi Flegrei, riconoscendo in ciascuno i principali aspetti narrativi del paesaggio messi in evidenza dall'artista. A tal proposito, i numerosi contributi che compongono il panorama storiografico sull'iconografia flegrea, fondamentali per la lettura delle immagini, sono stati interpretati seguendo un'altra strada, meno ampiamente battuta, legata alla narrazione piuttosto che alla descrizione. Questa operazione ha permesso di costruire cinque percorsi tematici in cui le immagini pittoriche, anche molto differenti e distanti nel tempo, sono connesse attraverso il riconoscimento di una matrice narrativa comune. Il primo percorso tematico, *Locus amoenus o terribilis*, sottolinea la dualità percettiva del paesaggio flegreo in grado di suscitare emozioni contrastanti negli artisti [Di Liello 2005, p. 9]. In alcuni casi, infatti, le vedute e le immagini panoramiche, specialmente riprese dalle colline di Pozzuoli, da Monte di Procida o da Monte Nuovo, raccontano di una natura arcadica e ineguagliabile per la quale rimanere estasiati, designando la percezione di un luogo idilliaco. In primo piano sono spesso rappresentati paesaggi bucolici e campestri, dominati da una ricca vegetazione di piante sempreverdi o da vigneti (fig. 4). Anche la presenza di animali e persone comuni, in armonia con la natura, contribuisce alla stilizzazione del *locus amoenus*. In secondo piano si ritrovano generalmente gli insediamenti urbani e le vestigia antiche; a fare da sfondo, sono mari o laghi, le cui acque tranquille diventano espressione simbolica di sorgente vitale. In altri casi, invece, i dipinti evocano il potenziale pericoloso e imprevedibile della regione flegrea, incarnando il concetto latino di *locus terribilis* (fig. 5). Da qui la scelta di raffigurare specifici luoghi ricchi di vulcani, fumarole e fanghi bollenti, come il Lago d'Avverno, la Grotta del Cane e la Solfatara, mostrati come ambienti inospitali, controllati da una natura selvaggia e indomabile. Il secondo percorso tematico, *Paesaggi mitici* e

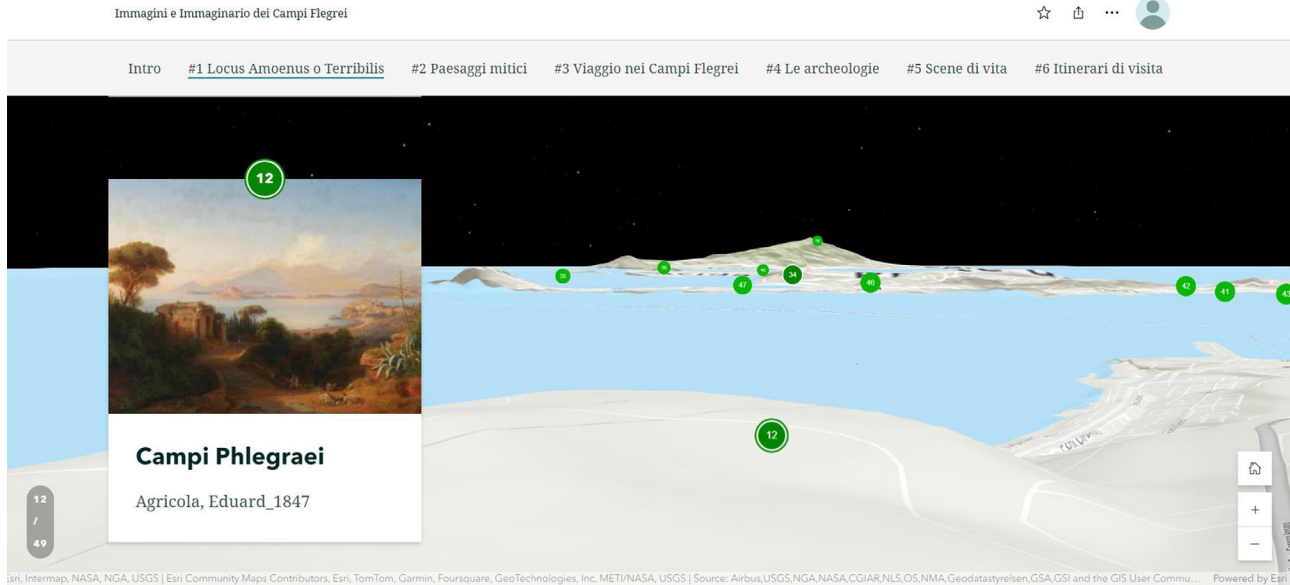


Fig. 9. Una delle tappe nella mappa interattiva del percorso Locus Amoenus o Terribilis (elaborazione grafica di Greta Attademo).

leggendari, evidenzia come le particolarità di questo territorio abbiano alimentato il radicarsi di storie straordinarie che rendono, ancora oggi, i Campi Flegrei intrisi di mito e leggenda. Le avventure epiche di eroi come Eracle, Odisseo ed Enea, localizzate sul territorio flegreo, sono state trasposte dagli artisti in scene narrative che enfatizzano i luoghi più ricchi di mistero, come l'Antro della Sibilla Cumana, Monte Misenò e il Lago d'Averno. Il terzo percorso, *Viaggio nei Campi Flegrei*, rivela invece il ruolo basilare dell'artista quando, a partire dal Settecento, i Campi Flegrei divennero una destinazione fondamentale del *Grand Tour* europeo. Il suo compito era infatti rappresentare fedelmente il paesaggio naturale e la sedimentazione archeologica, al fine sia di documentare le tappe dell'itinerario svolto dai granturisti sia di supportare gli studi e le osservazioni dei viaggiatori eruditi. Per tale motivo, le immagini venivano realizzate *in loco*, unico metodo che consentiva una ripresa autentica dei luoghi [Di Liello 2005, p. 52]. La casistica di soggetti pittorici del *Grand Tour* è ampia, ma comune a questi dipinti è il racconto di un viaggio fatto di momenti sia avventurosi sia contemplativi: Clérisséau, ad esempio, raffigura sé stesso in

atto di disegnare i nobili granturisti sulle spalle dei ciceroni locali mentre visitano la parte sommersa del Tempio di Mercurio a Baia (fig. 6). Nel quarto percorso, *Archeologie flegree*, si evidenzia la straordinaria intensità di rovine archeologiche presenti sul territorio flegreo, principale espressione dell'articolato tessuto culturale sedimentatosi nei secoli in quest'area. Le fonti iconografiche appartenenti a questo percorso possiedono un alto valore documentario: non solo mostrano come doveva verosimilmente essere il paesaggio flegreo in epoche per le quali non avremmo altrimenti altre testimonianze visive, ma anche come si presentavano molti monumenti che oggi non sono più visibili o che lo sono parzialmente. La raffigurazione delle presenze antiche, nel legame inscindibile con l'orografia e il paesaggio naturale, registra sistematicamente il territorio che muta e il differente grado di percezione delle emergenze antiche nei diversi momenti storici. Nelle immagini di primo Ottocento, per esempio, gli artisti, pur riprendendo punti di vista desunti dalla tradizione, mostrano brani inediti del paesaggio, facendo emergere nuovi *landmark* visuali, come l'Arco Felice di Cuma e il Mausoleo di San Vito a Pozzuoli.

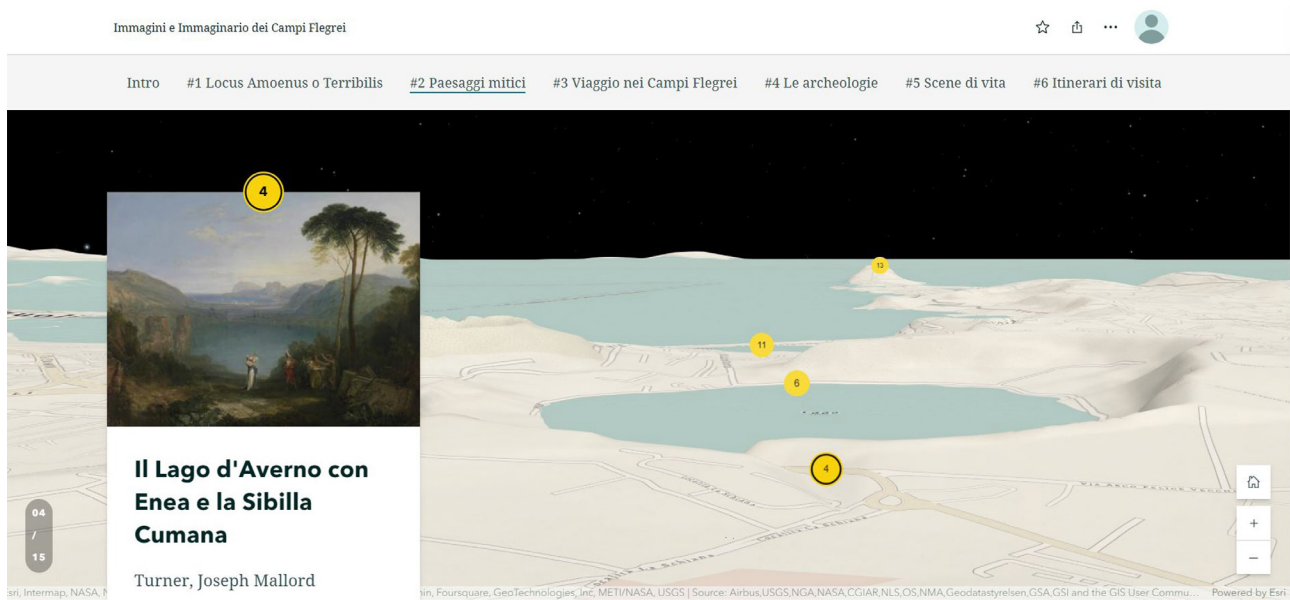


Fig. 10. Una delle tappe nella mappa interattiva del percorso Paesaggi mitici e leggendarie (elaborazione grafica di Greta Attademo).

In altri dipinti, l'attenzione verso alcuni reperti archeologici diminuisce, in quanto questi, perdendo gradualmente la loro reale consistenza fisica, si riducono a elementi rovinistici di secondo piano. Ma le immagini pittoriche servono anche a interpretare meglio il paesaggio attuale. Le rappresentazioni del Tempio di Serapide, ad esempio, mostrando il mercato talvolta sommerso talvolta riemerso dalle acque, aiutano a comprendere le variazioni subite nel corso del tempo dal livello del suolo e l'innalzamento del livello del mare rispetto alle tre grandi colonne di cipollino del Macellum, divenendo uno strumento di misurazione visiva del fenomeno bradisismico (fig. 7). Il quinto e ultimo percorso tematico, *Scene di vita flegrea*, esplicita come il paesaggio non sia definibile esclusivamente attraverso i suoi aspetti materiali; esiste, infatti, anche un patrimonio fatto di usi, costumi, pratiche e culture che contribuisce a determinare l'identità del territorio [Cardone, Papa 1993, p. 12]. Questo insieme di risorse intangibili può essere narrato attraverso le scene di genere. Queste immagini, infatti, senza fini celebrativi ed eroicizzanti, intendono rappresentare quella realtà fatta di gesti quotidiani,

attività, mestieri e abitudini della gente, aiutando a comprendere relazioni, significati e valori che l'uomo ha costruito nel tempo con specifici luoghi dell'area flegrea. Uno degli scenari più rappresentati è il Porto di Baia, anche per la sua peculiare integrazione con il mare del golfo, il Tempio di Venere, il Tempio di Diana e il Castello Aragonese. Hottenroth, per esempio, mostra non solo tutte le attività marinarie legate al porto, ma anche come si sviluppa la vera e propria vita degli abitanti attorno a tale luogo: i pastori passeggiano con al seguito il proprio pascolo, i contadini portano sulla testa le ceste contenenti i prodotti dell'attività agricola, i commercianti vendono legumi ai frati cappuccini (fig. 1). I percorsi tematici prodotti, pertanto, sfuggendo alla linearità della cronaca storica e fattuale, focalizzano l'attenzione sulle relazioni circolari che il racconto visivo stabilisce con il paesaggio. Questa operazione di scardinamento dalla linea temporale e di incardinamento su una matrice narrativa comune consente di ricomporre storie e significati legati al paesaggio flegreo, contrastando quella frammentarietà cognitiva da cui oggi il territorio è segnato.

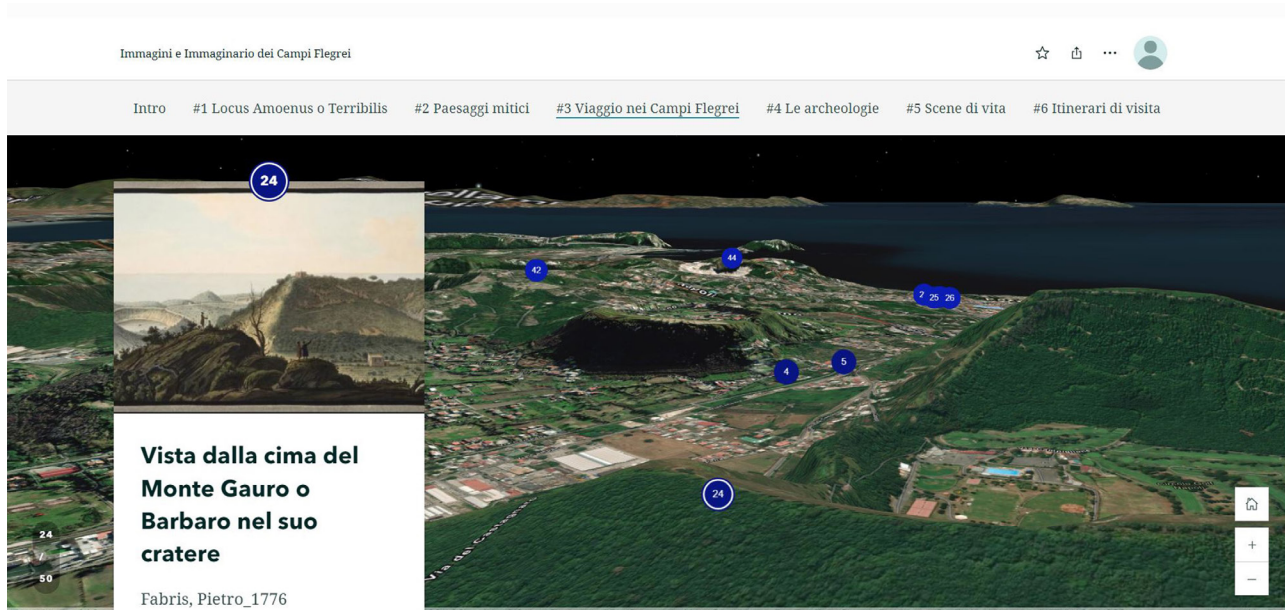


Fig. 11. Una delle tappe nella mappa interattiva del percorso *Il viaggio nei Campi Flegrei* (elaborazione grafica di Greta Attademo).

Storymaps per la fruizione dei percorsi tematici

Se la costruzione di percorsi tematici porta lo sguardo alla conservazione del passato e alla tutela del paesaggio storico, l'esplorazione di nuove modalità fruibili di quegli stessi percorsi spinge verso futuri modelli di valorizzazione del territorio. Tali modalità di fruizione devono, comunque, tener conto del contesto in cui vengono applicate; nel caso dei Campi Flegrei, infatti, è stata più volte richiamata l'attenzione a quella frammentazione fisica e simbolica del paesaggio, difficilmente contrastabile con interventi circoscritti e puntuali. Per questo motivo, il concetto di valorizzazione si va oggi rinnovando grazie alle opportunità legate alle nuove tecnologie di rappresentazione e di comunicazione [Balestrieri, Cicalò 2020, p. 63]: queste, supportando la costruzione di una rete elastica di spazi, dati e informazioni appartenenti tanto al contesto fisico quanto a quello digitale, possono divenire una valida strategia per ricucire legami narrativi tra luoghi, artefatti e paesaggi e per attivare nuove relazioni tra comunità locali e valori culturali basate su esperienze emozionali e interattive. Gli approcci

innovativi più recenti alla geografia narrativa del patrimonio culturale e paesaggistico sono legati all'uso delle nuove tecnologie GIS-based [Mauro et al. 2021, p. 24]. Raccontare storie attraverso le mappe non è certamente una novità; tuttavia, gli attuali applicativi webGIS rivoluzionano la cartografia tradizionale [Kirkby et al. 2014, p. 3] attraverso l'inclusione di contenuti multimediali e informazioni eterogenee sulle mappe, recuperando in questo modo il significato plurale di paesaggio [Casti 2018, p. 28]. A questo proposito, si decide di utilizzare *Storymaps*, un'applicazione della piattaforma ArcGIS online di ESRI che, combinando le specificità di un software webGIS con gli strumenti di *digital storytelling*, consente di associare alle mappe dei contenuti multimediali, come testi, immagini, collegamenti ipertestuali e audio. La struttura dinamica e interattiva di *Storymaps*, infatti, permette di supportare strategicamente la comunicazione e la promozione del paesaggio attraverso metodi creativi e interattivi di *storytelling* o, più correttamente, di *placetelling* [Pollice et al. 2020, p. 33]. È stata dunque costruita una pagina web interattiva (fig. 8) suddivisa in cinque sezioni principali, ciascuna dedicata a uno specifico percorso

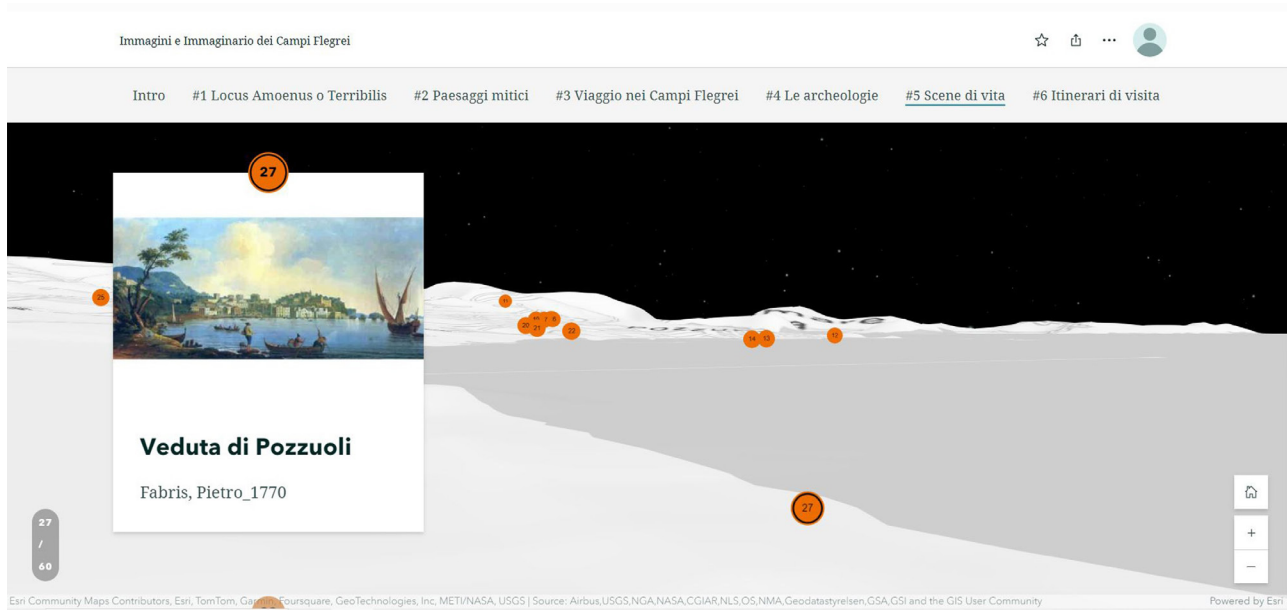


Fig. 12. Una delle tappe nella mappa interattiva del percorso *Le archeologie flegree* (elaborazione grafica di Greta Attademo).

tematico, approfondito attraverso narrazioni testuali, schemi grafici, video, immagini *swipe* e mappe interattive. Queste ultime, in particolare, consentono di narrare il paesaggio flegreo integrando alle carte geografiche differenti layer di dati spaziali e attributivi. Per ogni transetto tematico è stata selezionata una cartografia di base, opportunamente scelta in relazione alle specificità grafiche, sulla quale sono state collocate le immagini pittoriche relative al percorso di appartenenza. Ciò ha richiesto, dunque, l'individuazione del punto di vista assunto dal pittore in ogni singolo dipinto e la sua successiva localizzazione in mappa. La possibilità di utilizzare delle *basemap* 3D ha permesso di verificare visivamente la corrispondenza tra la scena visualizzata in mappa e il punto di vista assunto dall'artista nella ripresa del dipinto, tenendo comunque sempre conto degli espedienti pittorici e rappresentativi impiegati nella costruzione dell'immagine. Per ciascun dipinto è stato poi associato un pin, ossia un indicatore visivo volto a segnalarne la posizione e a facilitare l'esplorazione della mappa. I pin, personalizzati nel colore per una immediata comprensione del percorso tematico di riferimento, sono stati associati ai metadati

dell'opera pittorica, quali l'autore del dipinto e l'anno di realizzazione. La mappa interattiva è stata infine inserita all'interno di un *guided virtual tour* che conduce l'utente nella visita di un itinerario tematico le cui tappe sono percorse assumendo lo stesso punto di vista utilizzato dai pittori nelle vedute (figg. 9-12). Si attiva, in tal modo, una nuova visione sul paesaggio flegreo: facendo coincidere il suo punto di vista con quello dell'artista, infatti, l'utente si trova a vivere quell'esperienza di immedesimazione che in semiotica è definita *embrayage* [Febe 2017, p. 37], in grado di generare un coinvolgimento emotivo e sensoriale con il paesaggio rappresentato e, dunque, con il suo corrispettivo reale. Il contatto tra la visione topografica, necessaria a costruire un quadro di riferimento quantitativo e oggettivo del territorio, e il dipinto prospettico, capace di esprimere la dimensione qualitativa e percettiva dello sguardo umano [Quaini 1991, p. 13], fornisce all'utente del *virtual tour* gli strumenti per costruire una visione complessiva e strutturata dei Campi Flegrei, focalizzando l'attenzione sugli iconemi, ossia quelle unità elementari di percezione attraverso le quali costruiamo l'immagine del paesaggio [Turri 2013, p. 1].

Conclusioni

La ricerca individua nelle immagini pittoriche e nelle ICT degli utili strumenti per conoscere e valorizzare il paesaggio flegreo, con l'obiettivo di contrastare la frammentarietà fisica e cognitiva in cui questo attualmente versa. Si esplorano nuove strategie di narrazione e rappresentazione del paesaggio flegreo, partendo da un progetto di comunicazione che riconosce modalità di fruizione più aderenti al territorio e alle necessità contemporanee, oltre che intento a generare una presa di consapevolezza sull'importanza della memoria e dell'identità collettiva di cui il paesaggio è testimonianza. Le opere pittoriche, non solo tematicamente connesse, ma anche distribuite spazialmente nelle mappe interattive di *Storymaps*,

consentono di trasformare la pura osservazione in un graduale processo di acquisizione della conoscenza, influenzando i meccanismi di percezione dell'utente e consolidando una dimensione mentale altrettanto importante nelle dinamiche di apprezzamento, comprensione e fruizione dei paesaggi [Gazerro 2000, p. 81]. In un paesaggio fragile e discontinuo, caratterizzato da frammentarietà ed elevatissima sedimentazione di tracce storiche, la nostra ricerca ha voluto costruire una nuova geografia di quei luoghi, implementata dalle tecnologie digitali a supporto del superamento di limiti e barriere dello spazio fisico reale, fatta di percorsi reali e mentali, connessioni fisiche e tematiche, paesaggi reali e dipinti, raccontata tramite mappe interattive attraverso le quali favorire lo sviluppo di un nuovo immaginario dei Campi Flegrei [3].

Crediti

Il presente paper ricade nella ricerca *PNRR – PE5 – CHANGES – Spoke 1* – coordinata per il Dipartimento di Architettura (DIARC) dal prof. Michelangelo Russo, resp. scient. del WP4 (CHANGES – Cultural Heritage Active Innovation for Sustainable Society – Project code: PE0000020 – CUP: H53C22000860006; Spoke 1 Historical Landscapes, Traditions and Cultural Identities).

Sebbene questo articolo sia frutto di una collaborazione congiunta, i paragrafi *Introduzione*, *Il paesaggio tra immagini e immaginario* e *Conclusioni* sono scritti da Alessandra Pagliano; i paragrafi *Le immagini pittoriche per la costruzione di percorsi tematici* e *Storymaps per la fruizione dei percorsi tematici* sono scritti da Greta Attademo.

Note

[1] L'ateneo federiciano partecipa allo Spoke 1 – Historical landscape, traditions and cultural identities ed è leader del WP4 – Strategies of interventions on historical landscapes.

[2] Il paesaggio è definito come «una determinata parte di territorio, così come percepita dalle popolazioni, il cui carattere deriva dall'azione di fattori naturali

e/o umani e dalle loro interrelazioni»: <<http://www.premiopaesaggio.beniculturali.it/convenzione-europea-del-paesaggio/>> (consultato il 17 luglio 2024).

[3] Gli esiti della ricerca presentata sono disponibili al link: <<https://storymaps.arcgis.com/stories/c33b7e2315f94c5d84fbccde0488743e>> consultato il 7 novembre 2024).

Autori

Greta Attademo, Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Napoli Federico II, greta.attademo@unina.it
Alessandra Pagliano, Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Napoli Federico II, pagliano@unina.it

Riferimenti bibliografici

Balestrieri, M., Cicalò, E. (2020). *Fruire il paesaggio. Comunicare, visualizzare, percepire e rappresentare: strategie integrate per lo sviluppo socio-economico urbano e territoriale*. Alghero: Publica Press.

Baule, G., Calabi, D. A., Scuri, S. (2014). Narrare il territorio: dispositivi e strategie d'innovazione per gli spazi percepiti. In C. Coletta, S. Colombo, P. Magaudda, A. Mattozzi, L. L. Parolin, L. Rampino (Eds.). *A Matter of Design. Making Society through Science and Technology*. Proceedings of the 5th STS Italia Conference. Milano, 12-14 giugno 2014, pp. 201-215. Milano: STS Italia Publishing.

Bellini, A. (2008). Paesaggi: dalla definizione alla tutela, dall'estetica all'etica. In R. Salerno, C. Casonato (a cura di). *Paesaggi Culturali / Cultural Landscapes. Rappresentazioni esperienze, prospettive*, pp. 91-104. Roma: Gangemi Editore.

Bohme, G. (2010). *Atmosfera, estasi, messe in scena. L'estetica come teoria generale della percezione*. Milano: Marinotti.

Cardone, V., Papa, L. (1993). *L'identità dei Campi Flegrei*. Napoli: CUEN.

Casti, E. (2018). *Cartografia Critica, dal Topos alla Chora*. Milano: Guerini e Associati.

Clark, K. (1985). *Il paesaggio nell'arte*. Milano: Garzanti.

Consiglio, S., D'Isanto, M., Pagano, F. (2019). Il Partenariato Pubblico Privato come obiettivo strategico: il caso del Parco Archeologico dei Campi Flegrei. In Federculture (a cura di), *Impresa Cultura. Politiche, reti, competenze. 15° Rapporto annuale Federculture 2019*. Roma, 31 ottobre 2019, pp. 41-46. Roma: Gangemi Editore.

Di Liello, S. (2005). *Il paesaggio nei Campi Flegrei. Tra realtà e metafora*. Napoli: Electa.

Empler, T. (2018). La rappresentazione del paesaggio: dal sincronico al diacronico. In F. Bianconi, M. Filippucci (a cura di), *Il prossimo paesaggio. Realtà, rappresentazione, progetto*, pp. 45-50. Roma: Gangemi Editore.

Febe, A. W. (2017). *Il paesaggio pittorico. Dispositivo per la composizione di scenari paesaggistici per la comunicazione del territorio*. Tesi di laurea in Design della Comunicazione, relatore prof.ssa D. A. Calabi. Politecnico di Milano.

Gambi, L. (1986). La costruzione dei piani paesistici. In *Urbanistica*, n. 85, pp. 102-105.

Gazzerro, M. L. (a cura di). (2000). *Itinerari multimediali nel paesaggio italiano*. Padova: Cleup.

Jakob, M. (2009). *Il paesaggio*. Bologna: Il Mulino.

Kirkby, J., Faulkner, J., Perrin, J. (2014). 'Once there was a ...': Reclaiming storytelling in the middle years. In *Literacy Learning: The Middle Years*, vol. 22, n. 2, pp. 1-10.

Marinelli, O. (1917). Ancora sul concetto di paesaggio. In *Rivista di Geografia Didattica*, n. 1, pp. 136-138.

Mauro, G., Battaini, C., Segantini, S., Soliani, M. (2021). Cultural heritage and storytelling: didactic applications in Trieste with ESRI Story Maps. In *J-READING. Journal of research and didactics in geography*, n. 1, pp. 23-37.

Meschiari, M. (2008). *Sistemi selvaggi: antropologia del paesaggio scritto*. Palermo: Sellerio.

Pagliano, A., Attademo, G., Pecora, A. L., Borrelli, C. (2020). Un infoscape per i Campi Flegrei: tecnologie digitali per la conoscenza e la valorizzazione dei siti archeologici del Parco. In *TRIA. International Journal of Urban Planning. Urban Acupuncture & Art-Infoscape 2*, vol. 13, n. 24, pp. 121-138: <<http://www.serena.unina.it/index.php/tria/article/view/6959>> (consultato il 7 giugno 2024).

Pittaluga, A. (1987). *Il Paesaggio nel territorio. Disegni empirici e rappresentazioni intuitive*. Milano: Hoepli.

Pollice, F., Rinella, A., Epifani, F., Miggiano, P. (2020). Placetelling® as a strategic tool for promoting niche tourism to islands: the case of Cape Verde. In *Sustainability*, n. 12, pp. 33-43.

Quaini, M. (1991). Per una archeologia dello sguardo topografico. In *Casabella*, n. 575-576, pp. 13-17.

Sansivero, F. (a cura di). (2024). *I Campi Flegrei. Inquadramento*: <<https://www.ov.ingv.it/index.php/monitoraggio-sismico-e-vulcanico/campi-flegrei/flegrei-inquadramento>> (consultato il 7 giugno 2024).

Schama, S. (1995). *Paesaggio e memoria*. Milano: Mondadori.

Serpentino, M. (1999). *I Campi Flegrei*. Napoli: Edizioni Scientifiche Italiane.

Simmel, G. (2006). *Filosofia del paesaggio*. Roma: Armando.

Thürlemann, F. (2004). La doppia spazialità in pittura: spazio simulato e topologia planare. In L. Corrain (a cura di), *Semiotiche della pittura. I classici. Le ricerche*, pp. 29-38. Roma: Meltemi.

Turri, E. (8 ottobre 2013). *Gli iconemi: storia e memoria del paesaggio*: <https://diaridibordi.wordpress.com/2013/10/08/gli-iconemi-storia-e-memoria-del-paesaggio_-eugenio-turri/> (consultato il 7 giugno 2024).