

PUBLICA

VL 2026

International Conference on Visualizing Landscape

a cura di
Vincenzo Cirillo
Margherita Cicala
Riccardo Miele

ISBN 9788899586737

SEZIONE 3
**Visualizzazione digitale,
sensoriale e artistica**

Rappresentare Positano oltre l'estetica dominante: storia, crisi e nuove pratiche

Marisa Allodi

La genealogia della rappresentazione di Positano consente di leggere la trasformazione di un luogo marginale in un'icona globale del Mediterraneo. Il paesaggio è assunto come costruzione culturale orientata da dispositivi di visibilità e, attraverso l'analisi di fonti figurative, fotografiche e letterarie, il contributo ricostruisce il formarsi della percezione della Costiera Amalfitana come *locus amoenus*. Nel secondo Novecento questa costruzione si stabilizza in un quadro visivo che anticipa e guida l'esperienza, riducendo il paesaggio a una superficie che accoglie solo ciò che rientra nell'estetica dominante. Ne derivano zone d'ombra che rendono meno percepibili le dimensioni materiali, stagionali e sociali espulse dall'immagine, generando forme di *locus horribilis* come esito dell'esclusione del resto. In questo orizzonte interpretativo *Marea Art Project*, pratica contemporanea radicata in Costiera e basata su processi di ricerca situata, è

assunto come caso studio per indagare come alcune modalità operative rendano nuovamente leggibili componenti che la visualità turistica ha marginalizzato. Le esperienze sonore, le residenze invernali e i processi di coabitazione riportano attenzione alle relazioni e ai ritmi del luogo. L'obiettivo è restituire le modalità attraverso cui la rappresentazione agisce nella definizione del visibile e indagare come possa diventare strumento conoscitivo capace di far riemergere ciò che la superficie prescrittiva ha finora escluso.

Rappresentazione critica
Dispositivi di visibilità
Visualizzazione multisensoriale
Standardizzazione visiva
Costiera Amalfitana

Origini culturali dell'immagine di Positano

L'attuale percezione della Costiera Amalfitana come *locus amoenus* è l'esito di un processo culturale stratificato. Positano, in particolare, permette di osservare come un luogo marginale sia divenuto un modello iconografico del Mediterraneo moderno. Pur esistendo tracce più antiche, come la villa romana sotto la Chiesa Madre, è tra fine Ottocento e primi Novecento che il borgo entra stabilmente nelle reti artistiche europee, acquisendo una visibilità che oltre a descrivere il luogo, lo reinventa come paesaggio. Un dato spesso omesso riguarda la condizione di fragilità che, nel 1864, portò a dichiarare il comune "chiuso per comprovata miseria" (Romito, 2011, p. 22) [1]. Isolamento, dissesti idrogeologici ed emigrazione caratterizzavano l'abitare. La svolta avvenne con l'apertura della strada Amalfi-Sorrento nel 1889: connettendo fisicamente la Costiera, introdusse una nuova modalità di percezione, trasformando il territorio in oggetto di sguardo. Contestualmente il pittore napoletano Vincenzo Caprile si trasferì nel borgo, diffondendo nei circuiti artistici nazionali un'immagine fondata su verticalità del costruito, luce costiera e quotidianità elevate a estetica (fig. 1). La povertà si tradusse in autenticità, secondo una sensibilità romantica in cerca di altrove non modernizzati.

Fig. 1. Vincenzo Caprile, *Positano*, 1898. La quotidianità del lavoro marinaro e la luce costiera definiscono una delle prime forme di *artialisation* del paesaggio positanese (Romito, 2011, p. 26).





Fig. 2. Irene Kowalska, *Positano, Positano*, Parato di Carta, Ca. 1945. Rielaborazione grafica della vita quotidiana costiera, esito dell'incontro tra artigianato locale e sperimentazioni europee delle arti applicate.

Questa dinamica può essere letta alla luce dell'*artialisation* teorizzata da Roger (1997, 2009) [2]: il paesaggio è un prodotto culturale modellato da dispositivi che orientano la visibilità. Nella fase iniziale, gli artisti non si limitano a ritrarre un contesto: lo producono selezionando ciò che diventa visibile. La visibilità non precede l'immagine, ne è un effetto.

All'inizio del Novecento il processo assunse una scala transnazionale. Le ricerche di Matilde Romito [3] mostrano come l'arrivo di artisti e intellettuali stranieri inserì Positano nelle geografie figurative europee. La presenza di Gilbert Clavel dal 1909 nella torre di Fornillo attivò sperimentazioni in dialogo con le avanguardie mitteleuropee, cui contribuì anche il soggiorno futurista di Depero (1917-1918). Negli anni Venti la morfologia del borgo – rampe, terrazzamenti, masse cubiche – offrì un repertorio formale coerente con le ricerche moderniste del Nord Europa, favorendo letture espressioniste, *Neue Sachlichkeit* e sintesi grafiche della luce mediterranea. Come dichiarato da Craemer nel documentario *I nordici*

del golfo (1956), "a Positano si poteva fare del cubismo davanti alla natura" (Indimenticabile TV, 2023, 28:45). La comunità cosmopolita attiva tra anni Venti e Quaranta non visse la Costiera come mero rifugio dai totalitarismi, ma come laboratorio di linguaggi: artisti formati nelle scuole d'arte e arti applicate di Colonia, Königsberg o Monaco trovano nell'intreccio tra artigianato locale e sperimentazione europea uno spazio ibrido di produzione. Le ceramiche di Irene Kowalska (fig. 2), le pitture di Ivan Zagorujko o le ricerche grafiche di Kurt Craemer e Bruno Marquardt (fig. 3) attestano una relazione in cui il paesaggio divenne attore nella definizione delle poetiche visive.

Questa rete, affine a Monte Verità o Capri, si concretizzò in case-atelier, botteghe e luoghi di socialità come la Buca di Bacco o il Bar Internazionale. In tali scambi prese corpo ciò che Berque (2000) definisce *médience*: una relazione co-costitutiva tra corpo, ambiente e simbolico. La modernità, qui, non fu importata, ma continuamente rinegoziata attraverso il luogo.

Parallelamente pittura e grafica contribuirono a elaborare il canone che codifica la Costiera come paradigma del Mediterraneo moderno: verticalità abitata, luce stratificata sugli intonaci, apparente armonia tra lavoro e bellezza. Questa grammatica percettiva

Fig. 3. Kurt Craemer, *Stille con Limoni e disegno di intestazione, krug e frutta*, Olio Su Masonite, Ca. 1940. Natura morta e grafia sintetica che traducono il paesaggio costiero in repertorio di forme, contribuendo alla modernizzazione del suo immaginario visivo (Romito, 2011, p. 266).



seleziona la realtà enfatizzando lentezza e semplicità, ma rimuovendo conflitti: fatica, vulnerabilità geologica e povertà vennero tradotte in pittoresco. L'armonia fu il risultato di un'assenza costruita.

Dagli anni Quaranta, cartoline, guide e mostre hanno stabilizzato questa estetica come immagine esportabile. Il paesaggio è una maniera di vedere (Cosgrove, 2004): la Costiera cessa di essere margine e diventa icona consumabile. Ogni immagine è anche campo di potere (Mitchell, 2018): ciò che viene rappresentato determina ciò che rimane fuori luce, definendo gerarchie di visibilità e legittimità.

Standardizzazione visiva e produzione del simulacro costiero

Nel secondo dopoguerra la relazione tra immagine e paesaggio subisce una trasformazione strutturale. L'inversione del rapporto tra esperienza e rappresentazione inaugura un regime percettivo in cui non è più il vissuto a generare forme visive, ma sono le immagini preesistenti a prescrivere ciò che può essere esperito. *L'artialisation in visu* viene portata agli estremi: il paesaggio non emerge dall'interazione con il luogo, ma da dispositivi di visibilità che anticipano e orientano le aspettative del visitatore. Un primo indizio di tale mutamento fu la *Mostra degli Artisti di Positano* del 1947 alla Galleria Forti di Napoli, esplicitamente finalizzata a "fare un poco di pubblicità al comune" (Ricci, 1947, p. 3). Pochi anni dopo, la Statale 163, completata nel 1953, assume un ruolo centrale nella riconfigurazione dello sguardo [4]. Oltre a garantire accessibilità, la strada opera come un dispositivo ottico lineare, imponendo sequenze di scorci rapidamente canonizzati dalla fotografia turistica e dal cinema. Ciò che per decenni aveva rappresentato la forza di Positano – isolamento, accessibilità complessa, dimensione rifugiale per artisti ed esuli – si rovescia in attrattore turistico: la modernità entra come trauma percettivo, trasformando l'esperienza in scena e il vissuto in visione.

Goliarda Sapienza, descrivendo la Positano degli anni Cinquanta, osserva: "Guarda, ancora non s'è rimarginata la ferita di quella maledetta strada asfaltata [...] è bella ancora la montagna, ma quanto può durare?" (Sapienza, 2021, p. 12). Nello stesso 1953 John Steinbeck, su *Harper's Bazaar*, definisce Positano "un posto di sogno" (Steinbeck, 1953, p. 4), fissando globalmente un'immagine iconica del desiderio.

La Dolce Vita colloca la Costiera al centro di una nuova economia simbolica: la quotidianità si adatta alla propria rappresentazione. Il *Piccolo Festival di Positano* di Zeffirelli, film come *Leoni al sole* (Caprioli, 1961) e figure eclettiche come Vali Myers o Rudolf Nureyev consolidano l'immaginario di una mediterraneità libera, edonistica, spettacolare (fig. 4). La rappresentazione non sostituisce ancora l'esperienza, ma ne costituisce la matrice: ciò che viene prodotto nel territorio è già pensato per essere guardato.



Fig. 4. Locandina del film *Leoni al Sole*, regia di Vittorio Caprioli, 1961. La spettacolarizzazione della costiera amalfitana segna il passaggio dall'esperienza al simulacro, consolidando un'estetica turistica dominante.

Parallelamente la manualità artigianale si trasforma in linguaggio estetico. La nascente Moda Positano traduce saperi locali in simboli globali; le sperimentazioni di Roberto Mango collocano il borgo tra artigianato, design e industria. Nel 1953 nascono sia l'Art Workshop sia l'Azienda Autonoma di Soggiorno e Turismo: cultura e turismo sono istituzionalizzati come un unico progetto. Da questo momento, ciò che il luogo produce non deriva più da una ricerca introspettiva o contemplativa: oggetti, abiti, ceramiche non rappresentano il paesaggio, ma lo costituiscono come sua estensione desiderabile. La realtà locale è tradotta in segno e il segno immesso nel mercato del desiderio. La visibilità inizia a governare la realtà: il paesaggio entra nel regime dell'estetica dominante, non derivata dall'osservazione ma dalla necessità di renderlo consumabile.



Fig. 5. Positano, 2024. Esposizione di ceramiche decorate su terrazza panoramica, utilizzata come set fotografico a pagamento per lo scatto 'perfetto'. Immagine dal web.

La rappresentazione di Positano entra così nella logica della cartolina: forma-visione standardizzata che anticipa lo sguardo del visitatore. L'esperienza diviene verifica dell'immagine: si giunge sapendo già quale fotografia scattare, quale *pattern* riconoscere, quale porzione di paesaggio assumere come 'vera'. Ciò che non rientra nel quadro scompare dalla percezione collettiva. La bellezza si converte in algoritmo, il paesaggio in superficie, l'identità in marchio, l'abitare in consumo (fig. 5). È qui che il *locus amoenus* si rovescia in *locus horribilis*: non per perdita della qualità estetica, ma per la sistematica rimozione della complessità che consente al paesaggio di esistere come tale.

Gli indicatori quantitativi rendono evidente la trasformazione. Secondo i censimenti ISTAT, nel 1951 Positano contava circa 3.000 residenti; tra 1951 e 1961 le presenze alberghiere crebbero di oltre il 120%. Tra 2001 e 2023 la Costiera registra -9% di residenti a fronte di +45% di presenze turistiche. I rilievi ANAS (2022) segnalano oltre 12.000 veicoli/giorno sulla 163 in estate, mentre i rapporti ISPRA (2023) evidenziano livelli di inquinamento tra i più elevati della regione. Nei mesi invernali, con un'occupazione alberghiera inferiore al 10%, il borgo assume la configurazione di un set disattivato.

La crescente autonomia dell'immagine attiva un processo di standardizzazione: l'artigianato si converte in souvenir seriale, la luce naturale in filtro digitale, la quotidianità in scenografia. Mitchell (2018) osserva che l'immagine genera la propria realtà, definendo ciò che può essere riconosciuto come visibile. Ciò che resta fuori quadro perde peso. La Costiera, da paesaggio dell'esperienza, si trasforma in paesaggio dell'attraversamento: superficie senza profondità, immagine senza abitare. Quando la rappresentazione diventa norma, il paesaggio cessa di mediare e diventa fragile. In questa fragilità si apre la necessità, e la possibilità, di un diverso modo di vedere, capace di restituire al luogo la condizione di essere vissuto.

Rappresentare l'escluso: le pratiche di Marea Art Project

In un paesaggio divenuto simulacro, in cui la superficie visiva sostituisce progressivamente l'esperienza, l'azione di *Marea Art Project* introduce uno scarto critico rispetto ai codici della rappresentazione dominante. Fondato nel 2021 da Imma Tralli e Roberto



Pontecorvo, affiancati da Stefano Collicelli Cagol e Carol LeWitt [5], il progetto assume una posizione ecofemminista, queer e decoloniale che riconosce alla rappresentazione una natura eminentemente politica: ciò che appare definisce ciò che può esistere (Marea Art Project, 2021-2025). In questa prospettiva, la ricerca di *Marea* non mira a produrre nuove icone della Costiera, ma a intervenire sui processi che governano la visibilità, interrogando chi detiene il potere di rappresentare, secondo quali grammatiche e con quali effetti sul territorio.

Tale prospettiva trova una sua applicazione nel progetto *Baci da Awì* (ottobre 2024) [6], in cui *Marea* sovverte la cartolina, trasformandola da dispositivo standardizzante della Costiera a strumento critico. Una missiva indirizzata a Goliarda Sapienza – “Noi anche quest’estate siamo scappate dalla tua amata Costiera [...] Perché, oggi, vivere in una cartolina significa anche un po’ morire” (Marea Art Project, 2024) – decostruisce l’apparente innocenza dell’oggetto, rivelando la violenza simbolica con cui l’estetica dominante pacifica il territorio e ne espelle la complessità dell’abitare reale (fig. 6).

Il baricentro operativo del progetto è Praiano, luogo liminale che, pur partecipe della dinamica turistica, conserva una maggio-

Fig. 6. *Marea 21*. L’artista visiva e performer Giulia Crispiani mentre accende un fumogeno nel mare di Praiano, in dialogo con il curatore Michele Bertolino. Fotografia utilizzata per la cartolina Baci Baci Baci dalla Costiera. Credits: *Marea Art Project*.

re continuità con le pratiche quotidiane rispetto alla vicina Positano. Operare in un interstizio parzialmente sottratto all’iper-visibilità consente di intercettare routine, fragilità e tensioni che la narrazione ufficiale rimuove. L’inverno, in particolare, è il tempo privilegiato dell’indagine: la stagione in cui il paesaggio spettacolare si ritira e riaffiorano infrastrutture, ritmi e forme di vita altrimenti silenziate. Le residenze artistiche attivate da *Marea* si strutturano come processi lenti di coabitazione e ricerca situata. Gli artisti vivono in case messe a disposizione dai residenti, condividono spazi domestici, spostamenti, attività quotidiane; percorrono scale, sentieri e cortili, raccogliendo memorie, tracce e tensioni. Gli spazi della vita quotidiana diventano dispositivi di conoscenza che sostituiscono la distanza osservativa con una prossimità relazionale. La residenza non prevede una restituzione formale intesa come esito concluso, ma momenti pubblici di ascolto in cui la comunità partecipa alla rielaborazione dei materiali raccolti: essa non è oggetto della rappresentazione, ma co-produttrice del processo. Prende forma una *ri-artialisation* intesa, forzando la categoria di Roger, come un ritorno della mediazione estetica all’interno della relazione viva con il territorio. La scelta di Casa L’Orto, proprietà di Carol LeWitt, come sede principale consolida tale impostazione: l’edificio, che conserva i *wall drawing* di Sol LeWitt, mantiene un’eredità di sperimentazione che *Marea* amplifica, trasformando la percezione da atto visivo a gesto corporeo ed ecosistemico.

Nel confronto con il loro team curatoriale, la riflessione sul funzionamento della rappresentazione dominante ha portato a individuare in *Echoing* (inverno 2024-2025) il progetto che più direttamente affronta questa dinamica, riportando in superficie gli elementi espulsi dal quadro visivo. Sostenuto da *Culture Moves Europe* e realizzato con il Goethe-Institut, *Echoing* riconfigura la Costiera come corpo acustico, coinvolgendo quattro sound artist internazionali [7]. A differenza dell’immagine, che tende a fissare punti di vista stabili e riconoscibili, il suono non produce icone, né inquadrature. È selettivo, certo, ma la sua natura diffusa, temporale e situata permette di far emergere ciò che la rappresentazione visiva standardizza o cancella. Attraverso l’ascolto affiorano elementi solitamente esclusi dal quadro: l’attrito dei gradoni, il rumore discontinuo della manutenzione, l’eco dei valloni, il mare, il vociare della comunità, i tempi asincroni del lavoro e del turismo. Il suono restituisce una coesistenza conflittuale che l’immagine dominante

non registra. Le restituzioni pubbliche, a Casa L'Orto, a Marina di Praia e in Piazza Costantinopoli, sono state concepite come camere di risonanza collettiva: processi in divenire che hanno richiesto una partecipazione corporea e relazionale (fig. 7). Durante le giornate del 22-23 febbraio 2025 oltre 180 persone hanno preso parte alle attività, con la riapertura temporanea di spazi e microeconomie locali in bassa stagione, al di fuori dell'iper-visibilità estiva. La residenza si configura quindi come infrastruttura temporale: dilata, invece di saturare; restituisce valore al paesaggio, invece di estrarlo.

La forza del progetto espone tuttavia a una tensione teorica cruciale. Ogni contro-narrazione rischia di essere assorbita dal sistema che critica, trasformata in nuovo *storytelling* destinato a un turismo colto o consapevole. Per evitare questa deriva, *Marea* agisce su una soglia instabile, negoziando tra visibilità e discrezione, tra restituzione pubblica e protezione della relazione. Operare sui processi, più che su esiti formali, è un modo di resistere alla trasformazione della pratica in immagine.

L'obiettivo non è la produzione di un'estetica alternativa, ma l'elaborazione di un'etica percettiva che reintegri ciò che la visualità dominante ha silenziato. *Echoing* mostra come il paesaggio non possa essere compreso se confinato al solo dominio del visivo: far emergere ciò che l'immagine non vede significa restituire al territorio la possibilità di essere nuovamente abitato. Ciò che è escluso non scompare, diventa però meno percepibile, e questa soglia di invisibilità incide sulla comprensione del paesaggio costiero (fig. 8).



Fig. 7. *Echoing*. L'artista Alexis Paul durante la live performance a Casa L'Orto. Credits: *Marea Art Project*.



Fig. 8. *Echoing*. Marina di Praia durante la live performance dell'artista Hugo Mir-Valette. Credits: *Marea Art Project*.

In tale quadro, le pratiche di *Marea Art Project* dimostrano come rappresentare significhi costruire conoscenza: materiali sonori, relazionali e temporali ampliano il campo sensibile dell'interpretazione. Assumere la rappresentazione come pratica aperta permette di restituire ciò che resta sullo sfondo, mostrando che la complessità del luogo non dipende dalla quantità di immagini, ma dalla pluralità delle relazioni che le sostengono.

Conclusioni

Considerare il *locus horribilis* come oggetto di rappresentazione implica spostare l'attenzione dall'immagine del paesaggio ai meccanismi che ne regolano la visibilità. In questa prospettiva, il vuoto non è assenza, ma condizione epistemica: uno spazio in cui le forme dominanti si interrompono, lasciando emergere ciò che era marginale. Rappresentare il vuoto significa interrogare i dispositivi che stabiliscono cosa può apparire e cosa viene sistematicamente escluso.

Il contributo più rilevante che pratiche come quelle di *Marea Art Project* offrono al dibattito è la possibilità di intendere la rappresentazione come costruzione di un campo percettivo capace di accogliere elementi non codificati dall'estetica dominante. Ne deriva una forma di visualizzazione che non riempie, ma apre; che non conferma un repertorio iconico, ma mette in tensione le logiche che lo generano. Da qui discende una questione politica

che riguarda il rapporto tra comunità e territorio (Sacco, 2011). La rappresentazione, intesa come pratica situata, contribuisce a definire i modi in cui il paesaggio può essere interpretato, discusso, trasformato. Rendere visibile ciò che era rimasto marginale non produce un contro-canone, ma crea le condizioni affinché la comunità possa riconoscersi come soggetto di progettualità, e non come sfondo di una scena già prescritta.

Il *locus horribilis*, assunto come strumento critico, non indica un luogo negativo: indica il punto in cui il paesaggio mostra la propria capacità di diventare oggetto di pensiero. In questa apertura, la rappresentazione non corregge l'immagine dominante, la supera, restituendo al territorio la possibilità di essere nuovamente interrogato.

Note

[1] Il provvedimento del 1864 sospendeva i dazi e certificava un bilancio quasi privo di risorse, in gran parte assorbito dalla Guardia Nazionale per il brigantaggio. La povertà condusse all'alienazione di beni demaniali. L'isolamento rimase marcato sino agli anni Ottanta dell'Ottocento, quando arrivarono telegrafo e primi collegamenti più stabili; lo status di 'Comune chiuso' fu revocato nel 1907.

[2] Roger nel *Court traité du paysage* (1997) definisce *artialisaton* il processo attraverso cui il paesaggio nasce da costruzioni culturali. Distingue fra *artialisaton in situ*, legata alle pratiche che trasformano direttamente il territorio, e *in visu*, che opera attraverso immagini, media e codici visivi.

[3] Archeologa della Soprintendenza di Salerno, Avellino e Benevento e dirigente del settore Beni culturali, Romito ha dedicato numerosi studi alla pittura del '900 in Costiera. Tra i lavori su Positano si ricordano *La pittura di Positano nel '900* (2011); *Vieni qui, il paese è una fiaba: pittori di Positano nel '900* (2013); *Positano dove le onde e le montagne si incontrano* (2019).

[4] La Statale 163 fu il primo collegamento a scorrimento costante interamente affacciato sul versante marino della Costiera. A differenza della Amalfi-Sor-

rento del 1889, la 163, concepita come strada litoranea, stabilì un rapporto diretto tra tracciato viario e morfologia costiera, trasformando il versante roccioso nel principale corridoio di mobilità dell'area.

[5] I co-fondatori Tralli e Pontecorvo sono rispettivamente storica dell'arte e manager culturale. Collicelli Cagol, direttore del Centro Pecci, è consulente scientifico del progetto. LeWitt, presidente del Consiglio Direttivo della Yale University Art Gallery, ne sostiene lo sviluppo.

[6] *Baci da AWI* è un progetto editoriale di *Art Workers Italia* coordinato da Alessandra Saviotti e Fabiola Fiocco, e pubblicato sul *Giornale dell'Arte*. Il progetto fa parte delle capsule digitali del giornale e utilizza contributi editoriali per interrogare criticamente narrazioni e pratiche del lavoro culturale in Italia.

[7] Gli artisti hanno sviluppato ricerche situate sul rapporto tra suono e paesaggio: Alexi Shell ha lavorato su vocalità e mitologie della Terra delle Sirene; Hugo Mir-Valette sulle dinamiche marine e sulle memorie sonore del Mediterraneo; Alexis Paul sull'acustica dell'organo e il mito dei venti; Lorenzo Setti (*ATÔMI*), con Anthony Nakhlé, su stratificazioni culturali e paesaggi sonori locali (Marea Art Project, 2025).

Riferimenti bibliografici

Berque, A. (2000). *Médiance. De milieux en paysages*. Belin.

Cosgrove, D. (2004). *Realtà sociali e paesaggio simbolico*. Unicopli.

Indimenticabile TV. (n.d.). *Servizi speciali del Telegiornale - I nordici del golfo* (1956) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=mQglq58k5nI>

Marea Art Project. (2021–2025). *Homepage*. <https://www.mareartproject.com/en/>.

Marea Art Project. (2024). *Baci da AWI*. Art Workers Italia. <https://www.awi.ilgiornaledellarte.com/Cartolina/Baci-dalla-Costiera>.

Marea Art Project. (2025). *Echoing – Sound Residency*. <https://www.mareartproject.com/la-residenza-echoing-per-riascoltare-i-suoni-del-territorio/>.

Mitchell, W. J. T. (2018). *Scienza delle immagini: Iconologia, cultura visuale ed estetica dei media*. Johan & Levi.

Ricci, P. (1947, 15 giugno). Ischia e Positano nell'opera dei loro artisti. Positanesi da Forti. *Il Mattino*.

Roger, A. (1977). *Court traité du paysage*. Editions Galimard.

Roger, A. (2009). *Breve trattato sul paesaggio*. Sellerio.

Romito, M. (2011). *La pittura di Positano nel '900*. Pandemos.

Sapienza, G. (2021). *Appuntamento a Positano*. Einaudi.

Sacco, P. L. (2011). Culture 3.0: A new perspective for the EU 2014-2020 structural funds programming (EENC Paper, April 2011). European Expert Network on Culture.

Steinbeck, J. (1953, aprile). Positano. *Harper Bazaar*, 4-5.

Incanto e inquietudine.

La fotografia e le installazioni vegetali nella rappresentazione del paesaggio attraverso le mostre

Sara Cipolletti, Marta Ortolani

Il paesaggio, entità per antonomasia che esiste in quanto prodotto di un'azione percettiva e di un processo di 'artializzazione' da parte di un soggetto (Roger, 1997), entra nelle mostre di architettura e di arte attraverso la sua rappresentazione. Tra i significati attribuiti dalla lingua italiana compare anche "pittura, disegno, fotografia che ha per soggetto un paesaggio" (Treccani, 2025), a conferma della rilevanza degli strumenti figurativi nel tentativo di cogliere questo fenomeno "ambiguo" e "sfuggente" (Maldonado, 1981). Le esposizioni di arte e architettura hanno spesso costituito momenti di svolta nel discorso paesaggistico, offrendo occasioni privilegiate per indagare le modalità di rappresentazione e introdurre nuovi dispositivi visivi. Il contributo propone una riflessione attraverso le pratiche espositive, sulla restituzione del degrado e dell'abbandono, sulle periferie e sui luoghi marginali e dismessi ma anche sulla riconsiderazione del giardino e della natura come

luogo di incanto e compiutezza. Selezionando esperienze a partire dagli anni '70 e '80, periodo in cui prende avvio la mostra Viaggio in Italia, l'analisi si concentra in particolare sulla fotografia e sull'impiego di elementi vegetali come strumenti per restituire un paesaggio 'altro', distante dal tradizionale *locus amoenus*.

Terzo paesaggio
Ordinario
Dispositivi
Frammento
Natura

Introduzione. Punti di svolta

Fin dall'antichità il paesaggio ha evocato visioni idilliache, fondate sull'armonia e sul valore estetico della natura, contrapposte all'artificio, che inevitabilmente rinvia alla fragilità e all'instabilità dei processi trasformativi, i quali lasciano dietro di sé scarti e frammenti. L'immaginario, prevalente almeno fino alla metà del Novecento e riconducibile alla nozione di *locus amoenus*, ha dato forma a spazi privilegiati e figure emblematiche: la campagna, le bellezze naturali, il panorama, il giardino. L'uomo li contempla attraverso un'esperienza percettiva dominata dallo sguardo e li traduce in immagini grazie agli strumenti dell'arte. Tra i significati che la lingua italiana attribuisce al termine 'paesaggio' rientrano infatti "la veduta, il panorama, come parte di territorio che si abbraccia con lo sguardo da un punto determinato", e l'accezione di "pittura, disegno, fotografia che ha per soggetto un paesaggio [...]" (Treccani, 2025). Queste definizioni sottolineano come il paesaggio sia tradizionalmente prodotto di un'azione percettiva, che si rivela mediante un processo di 'artializzazione' da parte di un soggetto (Roger, 1997), e confermano la rilevanza dell'oggetto da ammirare come un quadro e gli strumenti della rappresentazione visiva.

Accanto alla linea dominante, che ha contribuito in Italia a formulare anche il sistema legislativo sulla tutela e conservazione del paesaggio (Cipolletti, 2022), esiste però un filone alternativo che indaga con altri sguardi i territori e la natura, sperimentando innovativi dispositivi di rappresentazione. La nuova modalità si afferma a partire dagli anni Ottanta grazie all'intervento di Luigi Ghirri e di una ristretta cerchia di fotografi. La mostra Viaggio in Italia (Bari, Genova, Reggio Emilia, 1984) rappresenta il risultato di un lavoro collettivo di osservazione e reinvenzione dell'immagine del paesaggio, che diviene ordinario, abbandonato, desolato, dimenticato, posto ai margini, spesso ferito e sfruttato (Ghirri, 2024). Un vero e proprio *locus horribilis* che si pone come contraltare alle rappresentazioni monumentali, idilliache a cui il pubblico era abituato.

Più tardi con la stessa forza dirompente, a Parigi si afferma la mostra *Le Jardin Planétaire* (Grande Halle de la Villette, 1999-2000), in cui il paesaggista Gilles Clément introduce elementi vegetali vivi per mettere in scena una 'terza natura', capace di superare i confini e i canoni di perfezione del giardino storico. È l'esperienza di un giardino planetario (Clément, 1999) in cui emer-

gono ‘mescolanza’ e ‘migrazione’ delle piante vagabonde (Clément, 2023), concetti strettamente legati alla teoria del ‘Terzo paesaggio’ (Clément, 2016). Definizione che si riferisce a tutte le aree abbandonate dall’uomo, spazi in cui viene meno il senso di pace e tranquillità dell’Eden e si affermano invece l’indecisione, la diversità, l’esuberanza e l’irrequietezza dei fenomeni naturali che si spiegano indifferenti alle azioni antropiche.

Le mostre e le esposizioni hanno spesso offerto dei punti di svolta, l’occasione per esplorare la rappresentazione del paesaggio e i suoi dispositivi figurativi. Il contributo qui proposto intende riflettere su tali pratiche espositive, soffermandosi in particolare sulla fotografia e sull’uso di dispositivi vegetali come strumenti di raffigurazione di un paesaggio altro, rispetto al *locus amoenus*.

Esplorazioni fotografiche

Il lavoro di Luigi Ghirri si afferma a partire da una crisi, che non è solo ambientale, prodotta dalle prepotenti trasformazioni dell’uomo e da un uso intensivo delle risorse naturali, ma da una

Fig. 1. Luigi Ghirri, *Laguna di Orbetello*, Grosseto, 1974, da *Un piede nell’Eden*. Vista di un brano di paesaggio ordinario. © Eredi Di Luigi Ghirri, <https://bdr.bibliotecapanizzi>



cultura visiva che ha contribuito a svolgere un processo di disaffezione verso i contesti che ci circondano, rendendo l’uomo incapace di relazionarsi ai luoghi. Ecco allora che è necessaria un’azione di recupero: una demolizione e ricostruzione dell’immagine del paesaggio che ci circonda, la quale può avvenire solo attraverso gli strumenti visivi della rappresentazione (Ghirri, 2024). Le immagini fotografiche possono dare senso, dignità e peso culturale ai luoghi, anche quelli marginali (Ghirri, 2024). È da questa consapevolezza che agli inizi degli anni ‘80 si avviano una serie di esperienze fondamentali, che cambieranno per sempre la rappresentazione del paesaggio compreso tra *locus amoenus* e *locus horribilis*.

Nel 1984 con la mostra *Viaggio in Italia*, Luigi Ghirri e altri fotografi fondano un nuovo modo di vedere e raccontare il paesaggio, reinterpretando la pratica esplorativa del viaggio, che diviene anche un percorso dentro la storia dell’immagine di un paese. Non ci sono più vedute, cartoline, retorica dei monumenti, ma periferie, assenze, tutto ciò che fino a quel momento era rimasto escluso e al margine (fig. 1) (Quintavalle, 2024, p. 11).

Se in precedenza la rappresentazioni del paesaggio italiano risentono della grande veduta pittorica, dei delle cartoline e dei monumenti, perfettamente riprodotti dagli Alinari con i medesimi punti di vista, in bianco e nero, abitati da poche presenze; il racconto muta registro e soggetti, ponendosi un altro problema: quello di trovarsi di fronte ad un paesaggio fino ad ora ignorato (Quintavalle, 2024, p. 11). Compaiono interni, facciate degradate in cui campeggiano manifesti pubblicitari consumati, spazi pubblici e parcheggi desolati, e la campagna attraversata da infrastrutture, nastri di asfalto e campi gioco, denuncia un confine labile e sbiadito con l’urbano. Ma è sul tema del giardino, che questa mostra esprime quanto la retorica della fotografia abbia dominato la rappresentazione convenzionale della natura e del paesaggio (Quintavalle, 2024, p. 12). Il rapporto tra esterno ed interno, sfondo e primo piano, selvatico e formale, decoro e minimalismo mettono in luce la misura in cui le relazioni interpretative duali non siano mai scontate e nette. Questa intuizione attraversa anche altre due campagne fotografiche, nel 1988 in Giardini d’Europa, a cura di Luigi Ghirri e Giulio Bizzarri, tredici artisti indagano i parchi e le aree verdi attraverso la fotografia (fig. 2).

L’antropizzazione degli elementi vegetali e qualcosa che sfugge all’ordine sono declinate nelle immagini evocando un sentimento di appartenenza alla natura. Negli scatti compaiono il parco della

Reggia di Versailles, i giardini della Reggia di Caserta, la Villa Medicea a Firenze, Il Bosco Sacro di Bomarzo, quei luoghi in cui emerge lo spessore storico e culturale del giardino (Ghirri, 1988).

Mentre tra il 1972 e il 1974 nei dintorni di Modena, Ghirri indaga le organizzazioni spontanee legate al verde. Perlustra così la periferia e i suoi manufatti edilizi, mettendo ancora in luce la profonda congiunzione tra natura e artificio. Nella serie *Colazione sull'erba* le scarne geometrie delle villette urbane, uguali e ripetitive, si contrappongono ad alberi, alle siepi, ai giardini. Vialetti di accesso, finestre, portoni, terrazzi, quegli spazi di soglia tra mondo interno e esterno delle abitazioni, sono popolati da vasi, palme che rinviano ad un altrove (Ghirri, 2019) (fig. 3). Per il fotografo il rigore geometrico delle abitazioni è espressione di quella particolare visione del quotidiano tipica della periferia, in cui una deprivazione sensoriale, viene contraddetta dal gesto decorativo vegetale, sintomo di cura e attenzione. Simmetrie, prati curati, topiaria, rinviano ad un ordine, ad una promessa di natura, ad un *locus amoenus*.



Fig. 2. Luigi Ghirri, *Versailles*, 1985, dalla serie *Versailles*. Vista di una porzione del giardino, indagata dal fotografo attraverso un approccio classico, enfatizzato da un'inquadratura rigorosamente impostata, che restituisce un'immagine sospesa in una dimensione idilliaca. © Eredi Di Luigi Ghirri, <https://fondazionegiugiarri.it/artista/opere/versailles>



Installazioni vegetali

"Il giardino è la più piccola particella del mondo e poi il mondo intero" (Foucault 1994, p. 759). La mostra *Le Jardin Planétaire* (Parigi 1999-2000) illustra letteralmente la proposta di Michel Foucault attraverso la realizzazione di un'opera d'arte vegetale, che si ricolloca in un rapporto di sineddoche con la natura, in cui la parte equivale al tutto. È la visione di un nuovo modo di pensare al rapporto tra uomo e natura, rappresentazione del concetto di 'giardino planetario' teorizzato da Gilles Clément che si formalizza attraverso un 'Terzo paesaggio'. La mostra, pensata dal paesaggista francese e dallo scenografo Raynond Sarti, trasforma in un paesaggio la navata della Grande Halle del Parc de la Villette istituendo un cambio di paradigma e contraddistinguendosi per il carattere eccezionale nella tradizione delle grandi mostre sul giardino realizzate fino a questo momento. Infatti, per la prima volta e in maniera del tutto significativa i curatori si avvalgono di dispositivi botanici per rappresentare il tema del paesaggio: non più i tradizionali metodi di raffigurazione come il disegno o la fotografia, ma specie vegetali vere e proprie si fanno carico di il-

Fig. 3. Luigi Ghirri, da *Colazione sull'erba* 1972-1974. Spazio domestico, ritratto della presenza della natura nel paesaggio urbano nelle sue forme più varie. © Eredi Di Luigi Ghirri, <https://bdr.bibliotecapanizzi.it>



lustrare i concetti e le teorie di quello che può essere definito il manifesto del pensiero ecologico contemporaneo (fig. 4). Viene ricreato un suolo artificiale in cui sono messi a dimora lecci dall'Italia, black-boy dall'Australia, esemplari dall'Isola della Riunione, una banksia sudafricana, una foresta di pini silvestri, piante carnivore, graminacee e bamboo che costituiscono i due ambienti denominati *Le Jardin des connaissances* e *Le Jardin des expériences*, distanti dai canoni dei giardini classici francesi. La percezione della natura figurativa è supportata da un'esperienza che impegna il corpo e i sensi, perché il paesaggio si svolge in uno spazio reale. È la ricostruzione di un ambiente naturale in cui è implicita la messa in scena del processo e del dinamismo, caratteristiche insite nella natura: uno spazio simbolico e allo stesso tempo fisico in cui si abbandonano le rassicuranti certezze e il senso di pace del Paradiso Terrestre, dove invece si affermano diversità, mescolanza, indecisione e migrazione delle piante e degli animali che lo abitano, e l'uomo è solo una presenza discreta e fugace.

Il lavoro dell'artista Lois Weinberger presenta molti punti di contatto con quello di Gilles Clément, in particolare sul concetto

Fig. 4. The planetary garden where how to reconcile man with nature. Grande halle de la Villette, Paris 2000. Inaugural exhibition of the new millennium. Gilles Clément curator. Raymond Sarti Scenographer. Foto di Raymond Sarti, <https://raymondsarti.com/exposition-s-le-jardin-planetaire/>.

di Terzo paesaggio. Attratto dagli spazi 'sospesi' come stazioni ferroviarie, aree desolate e giardini abbandonati, la sua opera è distante da un'estetica idilliaca, da una visione sentimentale della natura. Tra i progetti più significativi *Portable Gardens* (1994-2024) e *Mobile Landscape* (2003-2011), metafora del nomadismo e della migrazione, includono dispositivi realizzati con specie pioniere che colonizzano ambienti scartati dall'uomo come bordi stradali, terreni incolti, discariche, aree industriali abbandonate (Zanfi, 2009).

Portable Gardens ha animato nell'arco di 30 anni gli spazi outdoor di musei, gallerie, biennali: la Biennale di Liverpool (2004), Centre Pompidou di Metz (2017), Kunsthaus Bregenz (2021), Galerie Krinzinger (2024), per segnalarne alcuni.

Lois Weinberger aveva già formulato il concetto nel 1994: l'installazione può essere definita l'assemblaggio di micro-giardini realizzati con sacchi di plastica pieni di terra seminati con specie spontanee che nel corso del tempo, seppur circoscritto all'evento, si aggiungono altre piante autoctone e pioniere provenienti dai siti limitrofi. Trasportabili, i dispositivi stessi sono metafora del vagabondare delle specie botaniche alla conquista degli spazi abbandonati, dove instaurano un nuovo ordine. Una variazione sul tema è l'opera *Mobile Landscape*, accolta questa volta all'interno delle gallerie dell'Institut d'Art Contemporain Villeurbanne di Lione (2009) (fig. 5), del Künstlerhaus a Vienna (2010), della Städtische Galerie di Brema (2011). Contenitori in alluminio dotati di ruote accolgono anch'essi piante pioniere che si diffondono così rapidamente da non poter essere controllate dall'uomo. Entrambe le opere dimostrano come l'artista occupi un ruolo fondamentale nel dibattito tra arte e natura sviluppando il tema del giardinaggio come possibilità di riconciliazione fra la natura e l'intervento umano.

Le relazioni con il selvatico e il viaggio degli elementi vegetali indagate da Lois Weinberger connota anche le grandi installazioni di piante spontanee *Grassland Repair* e *Adjacent Field* dell'artista australiana Linda Tegg. Entrambe sviluppano i temi già approcciati nell'opera *site-specifics Grasslands* realizzata dall'artista nel 2014 a Melbourne, presso la State Library of Victoria. Creazione vivente ed effimera che oscilla tra poesia e politica, tra passato e futuro, la sovrapposizione naturale sui gradini della biblioteca raccoglie oltre 10.000 piante indigene mirando a ricreare le vaste pianure erbose australiane che si estendevano sul sito a metà del XIX secolo (Lellouche, n.d.). Il risultato è una me-



tamorfosi tramite l'immaginazione artistica, che ci invita a visualizzare gli strati di memoria del luogo attraverso una raffigurazione che viene effettuata attraverso il dispositivo vegetale.

Sulla scia di *Grassland*, *Grasslad Repair* porta un intero ecosistema selvatico all'interno del Padiglione Australiano, in occasione della 16a Mostra Internazionale della Biennale di Architettura di Venezia. Infatti, nel 2018, la piscina della struttura si trasforma in una prateria che racconta di un paesaggio raro e messo in pericolo dai processi di sfruttamento e urbanizzazione, confinato in spazi residuali e lotti abbandonati. L'opera vivente dalla forma ondeggiante della Tegg, presenta oltre 60 specie di piante delle praterie delle Western Plains dell'Australia sud-Orientale, è attraversata da sentieri sinuosi che permettono ai visitatori di addentrarsi tra le fitte macchie di vegetazione (Benetti, 2018). Un'installazione vivente multisensoriale, progettata per scompaginare i punti di vista attraverso cui si comprende solitamente l'architettura, un frammento di natura puramente selvatica, *Grasslands Repair* richiama il dovere di ogni progetto di prendersi cura del proprio contesto e di 'riparare' letteralmente la terra ferita su cui si insedia.

Fig. 5. Lois Weinberger, *Mobile Landscape*, 2003. Contenitore in alluminio, terra, vegetazione spontanea. Testo: nomi di città e villaggi europei. Veduta della mostra: Künstlerhaus Vienna, 2010. Foto di Paris Tsitsos, (c) Studio Lois Weinberger.

Molti aspetti sono condivisi con l'opera *Adjacent Field* tenuta presso il Jil Sander Showroom, Salone del Mobile di Milano nel 2019. Muschi e piante grasse, more, anagallide blu, stellaria media, geranio, malva selvatica, edera, piantaggine lanciola, gramigna e salvia selvatica, sono solo alcuni esempi del lungo elenco di specie utilizzate, trovate nei campi e siti abbandonati intorno alla città di Milano, che danno vita alla macchia di erbacce spontanee, dalla forma irregolare e poco definita collocata all'interno di una stanza bianca (Jil Sander, n.d.) (fig. 6). L'operazione è incentrata sul rapporto tra naturale e artificiale, tra interno ed esterno: le piante spontanee che invadono il tessuto urbano non sono né uniche né speciali e non possiedono alcun valore economico, ma coesistono con l'uomo, spesso ai margini della sua percezione. L'installazione facendole entrare all'interno dello spazio espositivo, le ricolloca al centro dell'attenzione dell'uomo trasformandole così in un oggetto di cura e di qualità, celebra il loro atto di resistenza e la loro forza, che consiste nell'imporsi contro una logica di trasformazione del territorio che ci allontana dalla natura.

Interpretare il flusso naturale dei vegetali, stabilire i modi in cui coabitare e riappropriarsi di un luogo accorgendosi di condividere lo spazio con altre specie, sono argomenti che schiudono alle questioni della rigenerazione degli spazi urbani abbandona-

Fig. 6. Linda Tegg, *Adjacent Field*, Jil Sander Showroom, Milano, 2019. Vista dell'installazione vivente di piante spontanee provenienti da terreni incolti a Milano. Foto di Federico Torra, <http://www.lindategg.com/adjacentfield.html>.





ti e sfruttati e alle strategie vegetali da privilegiare specialmente nel contesto del cambiamento globale e del rapido collasso della biodiversità in cui stiamo vivendo. Questa tematica è rappresentata anche dal giardino temporaneo accolto al Padiglione dell'Arsenale durante la mostra *La Beauté d'une Ville* (Parigi, 2021). *Before/During/After*, è nome del progetto dei paesaggisti di Wagon Landscaping per l'occasione: un prato effimero, un tappeto vegetale intorno al quale si avvolge l'intera mostra (fig. 7) (Wagon Landscaping, n.d.).

Distante formalmente dai pur vicini *Jardin des Plantes* e *Promenade Plantée*, ne condivide in parte lo stesso vocabolario botanico. Infatti si contraddistingue per un importante e inconsueta mescolanza vegetale, ospitando piante provenienti dai giardini parigini della tradizione classica assieme a specie endemiche spontanee, che esprimono la ricchezza dei terreni poveri cittadini e allo stesso tempo mostrano una buona predisposizione ad adattarsi ai cambiamenti climatici. Originale modello di diversità vegetale, *Before/During/After* raffigura l'identità dei giardini classici di Parigi e prefigura le risorse per ciò che potrebbe essere la sua peculiarità futura.

Fig. 7. Wagon Landscaping, *Before/ During/After*, 2021. Vista del tappeto di graminacee che costituisce il fulcro dell'installazione della mostra al Padiglione dell'Arsenale. Foto di Yann Monel, https://www.wagon-landscaping.fr/eng_jardin-du-pavillon.

Conclusioni

Attraverso la sua rappresentazione, il paesaggio, entità instabile, dinamica e in continuo movimento, viene trasportato all'interno delle mostre e delle esposizioni in maniera parziale, ridotta, sotto forma di "frammento della natura" e allo stesso tempo come un "momento di un vasto e mai interrotto processo formativo" (Maldonado, 1981, p. 8). Declinato attraverso molteplici tematiche e riprodotto nelle sue varie forme, da sempre gli strumenti di raffigurazione hanno tentato di catturare questo fenomeno 'ambiguo' e 'sfuggente', che è il paesaggio (Maldonado, 1981).

Secondo la consuetudine, le mostre sul tema si allineano alla tradizione figurativa occidentale che concepisce il paesaggio come *locus amoenus*, carico di valori positivi, e nella fattispecie nel caso del giardino, come concretizzazione del Paradiso Terrestre. *Giardino Italiano* (Palazzo Vecchio, Firenze, 1931), *Immagine e Realtà* (GAM Bologna, 1981-82), *Jardins* (Grands Palais, Parigi, 2017), *Viaggio nei giardini d'Europa: da Le Nôtre a Henry James* (Venaria Reale, Torino, 2019) *Frammenti di Paradiso* (Reggia di Caserta, 2022), *Italia giardino del mondo* (Fondazione Benetton, Treviso, 2024-2025), per citare solo alcune delle mostre che si sono tenute tra il XX e il XXI secolo nel contesto europeo, riportano questo aspetto.

Le esperienze espositive presentate rivelano un topos alternativo, e sono un punto di svolta, un momento decisivo che segna un cambiamento radicale. Negli anni '80 le immagini dei paesaggi ordinari esposti in *Viaggio in Italia* (1984), le inusuali inquadrature sull'artificio dei giardini perturbati dalla minaccia di una natura selvaggia di *Giardini in Europa* (1988), sono rappresentazioni di un *locus horribilis* che sembra opporsi ad un *locus amoenus*. Il lavoro di Ghirri e del suo entourage fa della fotografia non solo un mezzo di indagine su un paesaggio altro, ma uno strumento critico e figurativo capace di fornire nuovi punti di vista sulle dinamiche di contesti dimenticati e mutati dai fenomeni di antropizzazione.

A partire dagli anni 2000 la mostra *Le Jardin Planétaire*, segna un ulteriore cambio di paradigma, introducendo il dispositivo vegetale come strumento di raffigurazione. Il paesaggio entra nello spazio museale non più sotto forma di fotografia ma attraverso un innesto fisico e sensoriale dirompente, che coinvolge lo spettatore in un'esperienza. La sequenza ordinata delle immagini è sostituita da corpi vivi in relazione, elementi botanici che generano forme instabili costantemente in divenire. Il dispositivo ve-



getale restituisce al paesaggio raffigurato il suo spessore temporale e il suo connaturato dinamismo, la stessa mostra diviene dispositivo, spazio e tempo per per la rappresentazione e visualizzazione.

Nei giardini trasportabili di Lois Weinberger e nelle praterie temporanee di Linda Tegg e di Wagon Landscaping, il paesaggio emerge ed è riconosciuto nella sua immanente performatività: sussiste non solo come oggetto di visione ma anche come soggetto in azione, poiché "i caratteri semantici che la cultura contemporanea riconosce e ricerca nei paesaggi riguardano i suoi modi e processi in divenire come sistema di relazioni attive e viventi, spesso transitorie, effimere, persino degenerative" (Metta, 2023, p. 88). A tal proposito le installazioni botaniche dell'artista Precious Okoyomon sono un ulteriore esempio in cui si aggiunge anche la dimensione legata al conflitto. *To See the Earth before the End of the World* (Arsenale, Biennale d'arte, Venezia, 2022) (fig. 8) e *The Sun eats her children* (Sant'Andrea de Scaphis in Transtevere, Roma, 2023) sono opere di grande forza espressiva, in cui la messa in scena di una natura violenta, intima e straniante diventa un potente strumento di rappresentazione con cui si invoca una politica di rivolta sociale e rivoluzione ecologica.

L'artista si esprime attraverso topografie scultoree di materiali vivi, in crescita, in decomposizione e morenti, tra cui terra, rocce, acqua, fiori selvatici, piante invasive, evocative dei paesaggi coloniali, abitate da organismi viventi, sculture a grandezza naturale di esseri sconosciuti e suggestivi pupazzi animatronici che emettono versi raccapriccianti. È presente la vite kuzo, pianta infestante originaria dell'Asia, introdotta per la prima volta dal governo degli Stati Uniti nelle fattorie del Mississippi alla fine del XIV secolo per contrastare l'erosione del suolo depauperato dallo sfruttamento delle coltivazioni intensive di cotone. Il kuzo attraverso la sua invasività cerca solamente di sopravvivere e di adattarsi in un contesto ostile è usata per esprimere la sofferenza degli schiavi ancorati ad un territorio in cui vengono sfruttati dopo essere stati sradicati dalla propria terra. Si aggiungono altre presenze: farfalle *black swallowtails* (fig. 9), farfalle *purple emperors* e *blue morpho*, specie che si nutre di carne in decomposizione e sudore, si riproducono e muoiono all'interno dello spazio espositivo nel corso della durata dell'esposizione (La Biennale di Venezia n.d.), attivando una metafora tra il volo dell'animale e la migrazione della diaspora nera in fuga dalla schiavitù coloniale. Le

Fig. 8. in alto, Precious Okoyomon, *See the Earth before the End of the World*. Vista delle sculture topografiche dell'installazione, realizzate con materiali naturali, caratterizzate da piante invasive e abitate da farfalle. Foto di Clelia Cadamuro, <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-precious-okoyomon-ushers-dirt-blood-butterflies-venice-biennale>.

Fig. 9. in basso, Precious Okoyomon, *See the Earth before the End of the World*. Vista di un dettaglio dell'installazione. Foto di Clelia Cadamuro, <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-precious-okoyomon-ushers-dirt-blood-butterflies-venice-biennale>.

opere di Precious Okoyomon creano spazi abissali in cui l'uso di una natura 'apocalittica', intesa nel senso etimologico del termine, 'toglie il velo' e rivelano coesistenze.

Il rapporto oppositivo tra *locus amoenus* e *locus horribilis* sembra svanire nel suo marcato dualismo, fino a dissolversi. Affiora una rappresentazione più complessa del paesaggio, frammenti in cui coesistono incanto e inquietudine, morte e vita, una visione non del tutto conciliante del paesaggio, restituita da Annalisa Metta accostando al paesaggio la figura di un mostro (Metta, 2022).

Riferimenti bibliografici

Benetti, A. (2018, June 1). Grasslands repair brings a whole ecosystem into the Australian pavilion. *Domus*. <https://www.domusweb.it/en/speciali/biennale/2018/grasslands-repair-brings-a-whole-ecosystem-into-the-australian-pavilion.html>.

Clément, G. (1999). *Le Jardin planétaire. Réconcilier l'homme et la nature*. Albin Michel.

Clément, G. (2016). *Manifesto del Terzo paesaggio*. Edizioni Quodlibet.

Clément, G. (2023). *Il Giardino in Movimento*. Edizioni Quodlibet.

Cipolletti, S. (2022). Le espressioni del Patrimonio nel Paesaggio. In Petrucci & Cipolletti (Eds.). *Definizioni di Patrimonio*. Edizioni Quodlibet, pp. 67-79.

Foucault, M. (1994). Des especes autres. In Defert, D., Eward, F. (Eds.), *Dits et Ecrits: 1954-1988*. Édition Gallimard, pp. 752-762.

Ghirri, L. (1988). *Giardini In Europa*. Edizioni Essegi.

Ghirri, L. (2019). *Colazione sull'Erba*. Mack Books.

Ghirri, L., Leone, G., & Velati, E. (Eds.). (2024). *Viaggio in Italia*. Edizioni Quodlibet.

Jil Sander (n.d.) *Adjacent Field. Un'installazione a cura dell'artista Linda Tegg. Jil Sander*. <https://www.jilsander.com/it-it/adjacent-field--un'installazi-one-a-cura-dell'artista-linda-tegg/project-24.html>.

La Biennale di Venezia (n.d.). Precious Okoyomon, La Biennale di Venezia. Estratto il 3 Novembre 2025 da <https://www.labiennale.org/it/arte/2022/il-latte-dei-sogni/precious-okoyomon>.

Lellouche, A. (n.d.). Linda Tegg's 'Grasslands' – The Beauty of Ideas. *Grassland*. Estratto il 25 ottobre 2025, da <http://www.grasslands.cc/>.

Metta, A. (2022). *Il Paesaggio è un mostro. Città selvatiche e nature ibride*. DeriveApprodi.

Metta, A. (2023). Il paesaggio agisce, dunque esiste. *Studi di estetica*, LI (26), 75-89. DOI 10.7413/1825864641.

Maldonado, T. (1981). Paesaggio: Immagine e Realtà. In S. Esposito (Eds.). *Paesaggio. Immagine e Realtà*. Electa Editrice, pp.8-12.

Roger, A. (1997). *Court traité du paysage*. Édition Gallimard.

Wagon Landscaping. (n.d.). Avant/ Pendant/ Après – Pavillon de l'Arsenal – Paris. *Wagon Landscaping*. https://www.wagon-landscaping.fr/eng_jardin-du-pavillon.

Zanfi, C. (2009). *The Mobile Garden*. Lois Weinberger. Damiani.

Sara Cipolletti, Marta Ortolani

Università degli Studi di Camerino

Scuola di Architettura e Design

sara.cipolletti@unicam.it, marta.ortolani@unicam.it

Abitare poeticamente: reimmaginare il quartiere Stella a Napoli attraverso il Sensory Design

Alessandra Cirafici, Silvana Kühtz, Marzia Micelisopo

Il paper indaga l'abitare poeticamente come metodo per percepire e re-immaginare paesaggi urbani attraverso forme di rappresentazione e di design 'sensuale'. La ricerca, messa in pratica con studenti del corso di Design e Comunicazione del DADI dell'Università Vanvitelli, si concentra sul quartiere Stella, luogo storico e fortemente stratificato della città di Napoli dove trascorse i suoi ultimi anni di vita Giacomo Leopardi. Attraverso passeggiate sensoriali, mappature visive e sonore, diari emotivi, esplorazioni tattili e incontri con gli abitanti, i partecipanti sono stati invitati ad 'allucinare' il luogo, andando oltre la pura osservazione visiva per coglierne atmosfere, contraddizioni e potenzialità latenti. I materiali prodotti restituiscono il quartiere come un organismo vivo, segnato da bellezza e fragilità e diventano presupposto per concept di azioni progettuali che coinvolgono luoghi e persone in un processo di riappropriazione estetica. Il paper colloca il design sensuale in una tra-

dizione fenomenologica che valorizza corpo, percezione e immaginazione come forme di conoscenza, propone cioè una pratica progettuale che integra emozioni, ricordi, texture e atmosfere. L'esperienza formativa mostra come l'esperienza sensoriale possa diventare strumento di analisi e di coinvolgimento etico, stimolando consapevolezza critica e una relazione profonda tra cittadini e luoghi, ricucendo il rapporto tra corpo, ambiente e comunità.

Rappresentazione sensoriale
Design sensuale
Sensemaking
Tattiche narrative

"Io confronto la città con il mio corpo [...] Io scopro me stesso nella città e la città esiste attraverso la mia esperienza incarnata. La città e il mio corpo si integrano e si definiscono. Io dimoro nella città e la città dimora in me".
J. Pallasmaa, 2005

Abitare Poeticamente territorio e relazioni

L'abitare poeticamente, radicato nella riflessione heideggeriana sull'abitare e ulteriormente sviluppata nella *Poetica dello Spazio* di Gaston Bachelard (1957) propone un modo di essere nel mondo fondato sulla sensibilità e sull'immaginazione. Abitare poeticamente non significa occupare uno spazio, ma entrarvi in relazione come con un tessuto vivente – materiale, emotivo e simbolico. Pensatori fenomenologici come Merleau-Ponty (1945) e Juhani Pallasmaa (2005) hanno sottolineato come percezione e corporeità plasmino la nostra comprensione dei luoghi: lo spazio è sentito, ascoltato e ricordato attraverso il corpo.

Si tratta di una condizione in cui appare indispensabile abbandonare approcci assertivi dello sguardo sullo spazio e in particolare sullo spazio della città, e proporre nuovi e molteplici punti di vista che siano capaci di strutturare trame narrative intrecciando sensorialità, storie individuali, tattiche urbane, usi temporanei e descrizioni dei luoghi. Si tratta insomma di privilegiare come novelli flâneur, la dimensione dell'esperienza rispetto a quella dell'interpretazione costruendo mappe dinamiche di un presente discontinuo realizzate attraverso pratiche di ascolto e produzione di artefatti comunicativi non convenzionali, ma capaci di orientare l'esplorazione della realtà e di promuoverne un'esperienza possibile e desiderabile; talvolta utili a "smarrirsi in essa come ci si smarrisce in una foresta" per dirla con Benjamin (2007, p. 18), altre volte capaci di intuire itinerari inediti, geografie di percorsi identitari non ancora battuti, con nuovi linguaggi e nuove tecniche rappresentative. Con questo spirito, ci si è apprestati già da alcuni anni, all'analisi del 'vissuto urbano' di brani della città di Napoli (in particolare del quartiere Stella) e alla definizione di strategie narrative e azioni progettuali capaci di coglierne lo spirito e il profondo legame con il senso del luogo. Raccontare la realtà sfaccettata di un simile vissuto urbano e riconoscerne la vocazione è stato il nostro obiettivo. Una realtà caotica e immobile, surreale e iconica,

stratificata e anarchica, complice e indiziaria, multietnica, vernacolare, solidale ed emarginante... questo spazio esistenziale è stato fatto oggetto di narrazione, in un contesto in cui hanno assunto particolare significato le sensazioni e le storie individuali. L'approccio biografico ha conquistato il valore di metodo e non solo perché utile ad indagare una realtà composta da identità fluide e da cittadinanze emergenti, ma perché i racconti di vita rappresentano una forma di conoscenza dinamica e interattiva in cui è possibile innescare processi di *sensemaking* capaci di svelare inediti immaginari e potenzialità di cambiamento. Micronarrazioni dense di significato che parlano dell'uomo e delle sue relazioni con lo spazio della città. La consapevolezza di non essere osservatori fuori campo, ma osservatori di un campo che contiene e che interagisce fortemente con chi osserva, ha ispirato un approccio rappresentativo che si è declinato in mappe sensoriali e cognitive, rappresentazioni infografiche, prodotti ipermediali, in cui la dimensione percettiva e quella biografica si sono intrecciate in uno spazio di punti di vista snocciolando un racconto plurale della realtà osservata.

D'altronde i processi rappresentativi dello spazio urbano registrano da tempo una condizione di instabilità e di turbolenza delle proprie convenzioni visive. E questo non tanto per le pur significative novità dei sistemi di rappresentazione digitali, ma piuttosto per la fragilità che dimostrano nell'esprimere in modo adeguato il coacervo di differenze e contraddizioni che caratterizzano i nuovi modi dell'abitare e le nuove tattiche d'uso dei luoghi urbani. Modi nuovi di interagire con il territorio, in cui i processi di significazione dello spazio si moltiplicano e si sovrappongono, inedite temporalità scandiscono il vissuto individuale e collettivo, le interconnessioni si intensificano e i processi di globalizzazione mutano radicalmente il rapporto tra spazio e tempo, sperimentando la inedita condizione di un altrove che è, simultaneamente, ovunque o in nessun luogo (Cirafici, 2013).

Rappresentare questa complessa polifonia è una sfida irrinunciabile per la comprensione della contemporaneità, ma lo è anche per un consapevole governo delle sue modificazioni, dal momento che le rappresentazioni hanno il potere di costruire significati, di istituire e plasmare modalità cognitive, di trasformare la percezione collettiva della realtà. Non a caso il filosofo Galimberti sostiene che "gli uomini non hanno mai abitato il mondo, ma sempre e solo la descrizione che di volta in volta la religione, la

filosofia, la scienza, hanno dato del mondo" (1994, p. 15). Si abitano rappresentazioni della realtà e quest'ultime "racconti fondativi o carte geografiche, hanno il potere di costruire appartenenza e relazioni, stratificando immagini e senso comune, incarnando desideri e possibilità di controllo" (Galimberti, 1994). In questo contesto, re-immaginare il quartiere Stella attraverso approcci sensoriali e partecipativi ha significato riannodare il tessuto sociale e materiale, traducendo le esperienze quotidiane in poetiche spaziali che celebrano la reciprocità tra corpo e luogo. Coinvolgendo tatto, udito, olfatto e movimento accanto alla vista, gli studenti hanno coltivato una consapevolezza di come spazio, materia ed emozione interagiscano. Questa *embodied cognition* e cioè questo approccio incarnato dell'esperienza compiuta ha sfidato la pedagogia del design tradizionale, che spesso privilegia il ragionamento astratto e l'analisi visiva, reintegrando invece esperienza, affetto e percezione sensoriale come elementi centrali della produzione di conoscenza. Ciò favorisce l'integrazione tra logica ed emozione e contribuisce a sviluppare forme di immaginazione spaziale più inclusive, reattive e umane.

Design sensuale e narrazione della città

Il design sensuale emerge, dunque, in questa linea di pensiero come pratica tanto critica quanto generativa, una pratica che mette in discussione il distacco astratto del modernismo e recupera atmosfera, texture ed emozione come materiali primari del progetto.

D'altronde, il design è oggi un campo di meta-conoscenza composito e in evoluzione: reinterpreta informazioni esistenti, negozia significati tra discipline e genera nuove soluzioni che fondono creatività e rigore. Con il dissolversi dei confini disciplinari, il design richiede un approccio multi-sfaccettato e talvolta indisciplinato (Mitchell, 1995), capace di integrare dimensioni sensoriali, creative e performative sia nella formazione sia nelle pratiche partecipative (Kühtz, 2022). In questo quadro, il progetto di design assume un ruolo strategico nella gestione della complessità attraverso *design thinking*, *system thinking*, *co-design*, creatività, prototipazione e *problem-solving*.

Il design sensoriale, in particolare, offre una metodologia dinamica che coordina input visivi, uditivi, cinestetici e tattili, potenziando l'apprendimento incarnato e l'integrazione cognitiva

(Shams & Seitz, 2008). Sensorialità e performatività generano esiti plurali e *human-centered* (Manzini, 2015), mentre la traduzione sinestetica dell'esperienza multisensoriale rafforza la consapevolezza critica e creativa (Ricco et al., 2003). Man mano che la formazione di base nel design incorpora sempre più laboratori sensoriali (Kühtz, 2024), le tecnologie virtuali e immersive ampliano ulteriormente tali possibilità, consentendo simulazioni sensoriali orchestrate e ambienti complessi di design esperienziale (Liu et al., 2018).

Il design sensuale va oltre i sensi: rivendica il corpo e i sensi come strumenti attivi di conoscenza e creazione. Resiste al predominio dell'approccio puramente visivo e razionale che ha a lungo caratterizzato le discipline del design, proponendo invece una pratica incarnata e multisensoriale che riconosce la percezione come forma di pensiero. Progettare sensualmente significa non solo ascoltare, toccare, annusare e muoversi nello spazio come modalità di comprensione e trasformazione. Invita inoltre designer e abitanti a confrontarsi con le dimensioni emotive e atmosferiche dei luoghi, rivelando strati di memoria, intimità e immaginazione collettiva spesso oscurati da convenzioni funzionali o estetiche.

Declinato nel contesto del progetto urbano un approccio simile espande enormemente l'idea di visione urbana e la riconfigura come atto complesso di appropriazione della dimensione estetica della città stessa. Non si tratta di indagare, attraverso la visione, la dimensione esclusivamente fisica della città, ma di ragionare sulla qualità della sua immagine mentale, e soprattutto di proporre ipotesi di riconfigurazione multisensoriale di un ambiente esistente scoprendo e preservando le sue immagini più vigorose risolvendo le difficoltà percettive, tirando fuori la struttura e l'identità latenti nella confusione (Lynch, 1964).

Si tratta insomma di ipotizzare attraverso la visione urbana un disegno intenzionale della città – talvolta sulla città – che ha tanto più significato e valore quanto più la comunità dei suoi fruitori sarà educata alla sua visione; quanto più, cioè, quella comunità sarà capace di individuare la qualità di un ambiente non solo perché gradevole o ben organizzato, ma anche perché altamente poetico e simbolico, frutto di un lavoro congiunto di lettura e di scrittura, in cui ciascuno è chiamato a dare un proprio senso estetico a quello che Flanagan definisce efficacemente come il “paesaggio delle nostre confusioni”: la città contemporanea.

Napoli. Il Quartiere Stella.

Partire dall'esperienza percettiva ed emotiva dei luoghi, per procedere poi nella costruzione di una sorta di loro ri-semantizzazione, si è rivelato, di fondamentale importanza nello sviluppo del progetto *Inhabit Poetically*. Escursioni, deambulazioni, derive... sono ‘tattiche’ celebri che ci hanno restituito per tutto il XX secolo una storia particolare della città: ci hanno raccontato della città banale dei Dada, di quella inconscia e onirica dei surrealisti, della città ludica e nomade dei situazionisti. Tutte visioni conquistate attraverso declinazioni particolari di un'azione semplice, il camminare, intesa come pratica estetica, atto capace di restituire un'idea di città “in cui gli spazi dello stare sono le isole nel grande mare formato dallo spazio dell'andare” (Careri, 2006, p. 4). Da quelle esperienze abbiamo imparato che il vagare in un luogo e il variare delle percezioni che se ne ricevono rappresentano una forma di trasformazione che non lascia segni, ma tuttavia modifica culturalmente il significato dei luoghi e dello spazio. Sicché il nostro passeggiare esperienziale è stato al tempo stesso atto percettivo e atto creativo che ha preso forma attraverso inediti racconti visivi che in qualche modo rimandano alle metagrafie influenzali dei situazionisti o alle mappe psicogeografiche elaborate da Guy Debord (1958) per la Parigi degli anni Cinquanta.

All'interno di questo quadro, il progetto *Inhabit Poetically* ha esplorato come il quartiere Stella di Napoli possa essere re-immaginato attraverso metodologie sensoriali e partecipative che traducono l'esperienza vissuta in forma poetica – trasformando la percezione stessa in un atto progettuale.

Il lavoro con gli studenti è stato impostato a partire da una matrice comune (fig. 1) che teneva insieme analisi del contesto, mappatura sensoriale e definizione strategica, con l'obiettivo di condurli gradualmente dalla lettura del quartiere alla formulazione di un possibile concept di progetto. Il quartiere è stato assunto fin da principio come tessuto vivente di relazioni, pratiche e immaginari. Parallelamente, è stata introdotta una griglia di *perceptioning* mutuata dagli strumenti della *brand perception*, con l'obiettivo di scomporre l'identità del contesto in elementi chiave e di costruire, a partire da essi, micro-interventi di resistenza poetica, declinabili su quattro livelli di possibili dimensioni progettuali: dimensione funzionale, design, *brand identity* e comunicazione. Su questa base è stato elaborato uno schema di sintesi che integra la mappatura sensoriale, i cluster di contesto e possibili azioni/interventi (fig. 2).

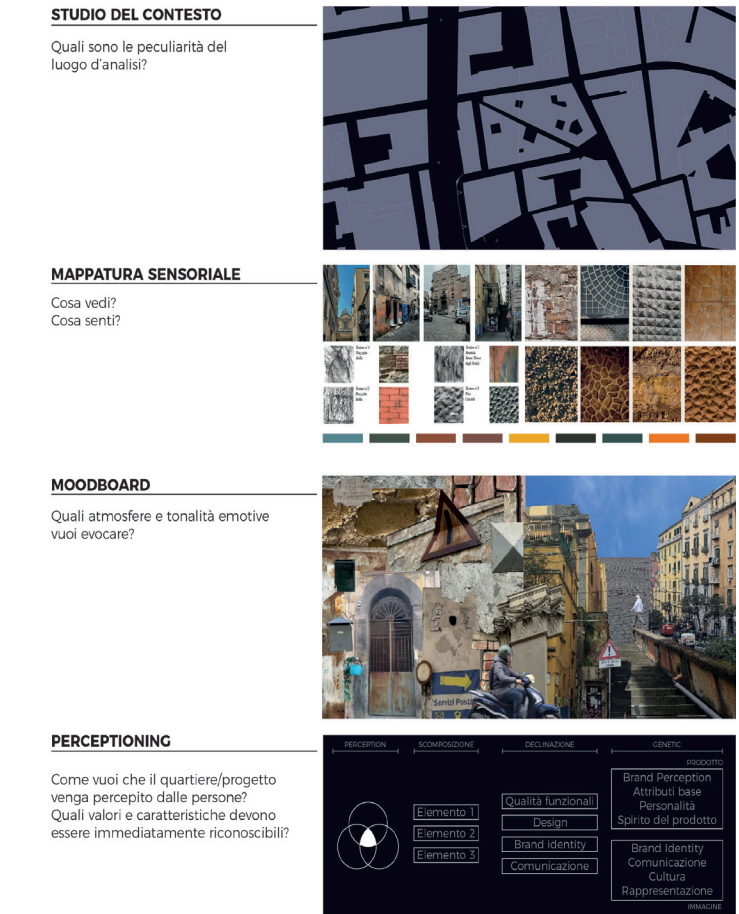


Fig. 1. Matrice di rilievo sensibile e mappatura sensoriale di un frammento urbano del quartiere Stella.

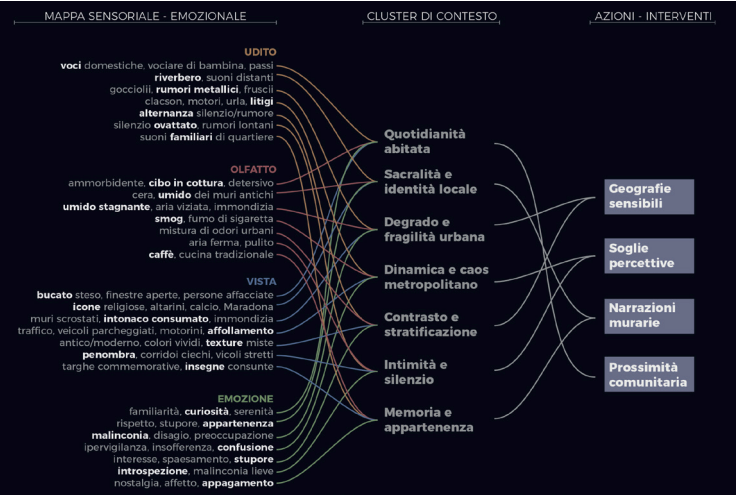


Fig. 2. Mappa sensoriale/Cluster di contesto/strategie di azione.

Le percezioni raccolte durante le passeggiate esperienziali sono state organizzate per udito, olfatto, vista ed emozione per poi essere clusterizzate in sette macro-aree tematiche: quotidianità abitata, sacralità e identità locale, degrado e fragilità urbana, dinamica e caos metropolitano, contrasto e stratificazione, intimità e silenzio, memoria e appartenenza. La mappa tende a mettere in relazione ciascun segnale percettivo con i cluster di contesto che, a loro volta, si collegano a quattro azioni/interventi di progetto: geografie sensibili, soglie percettive, narrazioni murarie, prossimità comunitaria.

Le immagini che corredano il testo fanno riferimento a quattro progetti selezionati tra quelli che sono stati prodotti all'interno del laboratorio (Vicotomie; InVersi; Eclissi; Strati di Sanità, figg. 3-6) che declinano l'abitare poeticamente in altrettante traiettorie di intervento.

Il processo si è articolato attraverso una serie di workshop sperimentali in cui residenti, studenti e ricercatori hanno interagito con il quartiere Stella, non solo come contesto urbano, ma come paesaggio vivente di sensazioni, memorie e relazioni. I partecipanti sono invitati a esplorare l'area attraverso passeggiate sensoriali guidate, esercizi di *deep listening* e interazioni tattili con materiali e superfici [1]. Queste attività avevano l'obiettivo di attivare un'attenzione al quartiere che fosse capace di andare oltre la dimensione visiva, permettendo a suoni, odori e texture di diventare dati progettuali. Attraverso questo approccio, la percezione si è trasformata in uno strumento di mappatura – gene-



Fig. 3. Vicotomie. Il progetto lavora sulla prossimità comunitaria, trasformando il quartiere Stella in un palcoscenico diffuso di narrazioni quotidiane: installazioni, grafie, segni a scala ravvicinata e dispositivi comunicativi, intervengono sulle relazioni di vicinato, sulla memoria condivisa e sul contrasto agli stereotipi, restituendo una scena urbana abitata da corpi, gesti e racconti.

rando ciò che ci piace definire cartografie poetico-emotive: map-pature collettive che traducono sentimenti, atmosfere e ricordi in forme visive, testuali e sonore.

Gli studenti sono stati incoraggiati a rallentare, ascoltare e prestare attenzione alle atmosfere sottili dei loro ambienti, sviluppando empatia e sensibilità interpretativa. Tali pratiche nutrono non solo competenze tecniche, ma anche consapevolezza



Fig. 4. Stella. Quartiere In Versi. Il progetto assume le geografie sensibili come fulcro, portando in primo piano suoni, odori, tracce e gesti minimi attraverso scritture murarie, micro-installazioni e inquadrature che ribaltano il punto di vista, fino a comporre cartografie poetiche dei paesaggi minori del quartiere.



Fig. 5. Eclissi. Stella tra luce e ombre esplora il tema delle soglie percettive: il motivo dell'oscuramento parziale e del filtro, tradotto in segni circolari, cromie dense e supporti urbani diffusi, rallenta l'attraversamento, introduce momenti di sospensione e invita a un confronto più introspettivo con le ombre e le luci del quartiere.



Fig. 6. Strati di Sanità concentra l'attenzione sulle narrazioni murarie: cornici fisiche applicate ai muri, dettagli materici e inquadrature fotografiche trasformano crepe, intonaci e stratificazioni in quadri temporanei, facendo emergere la città come corpo vivo stratificato, in cui le tracce del tempo diventano dispositivo di racconto e attivatore di possibili processi di rigenerazione.

etica e poetica – la capacità di progettare con e attraverso l'esperienza vissuta. La pedagogia del design sensuale forma designer che pensano attraverso i sensi, costruendo ponti tra percezione, emozione e progetto.

Conclusioni

L'approccio dell'abitare poeticamente sviluppato nel testo si colloca nella tradizione culturale della *flânerie*, intesa come pratica conoscitiva fondata sull'esperienza errante e incarnata dello spazio urbano. Come nel *flâneur* descritto da Baudelaire (1863) e successivamente rielaborato da Benjamin, il camminare diventa uno strumento critico capace di rivelare le stratificazioni sensibili, simboliche e temporali della città, accettando lo smarrimento come condizione epistemologica ("perdersi come in una foresta", Benjamin 2007). Tuttavia, rispetto alla figura storica del *flâneur* – osservatore prevalentemente visivo e individuale – il testo propone una significativa espansione multisensoriale dell'esperienza urbana, in linea con la fenomenologia della percezione di Merleau-Ponty (1945) e con la critica all'oculocentrismo avanzata da Pallasmaa (2005). La città non è più soltanto osservata, ma ascoltata, toccata, annusata e ricordata attraverso il corpo, configurandosi come un ambiente at-

mosferico e relazionale (Zumthor, 2006). In questa prospettiva, le passeggiate sensoriali, le mappe emotive e le micronarrazioni prodotte dagli studenti richiamano le pratiche della deriva situazionista (Debord, 1958) e le psicogeografie critiche, ma se ne distaccano per l'esplicita finalità progettuale. L'erranza non resta infatti un gesto anti-funzionale, bensì diventa materia prima del progetto, trasformando l'esperienza vissuta in dispositivo di *sensemaking* urbano (Bruner, 1991; Pink, 2009). Tale passaggio segna un'evoluzione della *flânerie* verso una pratica collettiva, partecipativa ed eticamente orientata, in cui il camminare si configura come tattica di riappropriazione simbolica dello spazio (de Certeau, 1980) e come strumento di lettura e riscrittura dell'immagine mentale della città (Lynch, 2006). In questo senso, il design sensoriale assume il ruolo di mediatore tra percezione e progetto, riconoscendo la multisensorialità come forma di pensiero e di conoscenza (Ricco, 1999) e collocando l'esperienza incarnata al centro di una visione urbana più inclusiva, poetica e relazionale (Manzini, 2015).

Note

[1] Il tema è stato affrontato nell'ambito delle attività del 'Laboratorio di Multimedia Graphics' (a.a. 2023-24) presso il Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale dell'Università della Campania 'Luigi Vanvitelli' (coordinato da A. Cirafici e S. Kühtz, tutor. M. Micelisopo). Il progetto "Vicotomie" (fig. 03) è a cura degli studenti: B. D'Amato, R. Giulianati, M. Fusco, A. Fortunato, E. Dove, G. Castaniere, E. Marmo Curcio; il progetto "Quartiere InVersi" è opera degli studenti: I. Pepino, M. Olivieri, D. Miccio, M. V. Pisanelli, A. Moliterno, A. D'alessandro, F. Cinque, G. Della Porta, V. Ieni; il progetto "Eclissi. Stella tra luce e ombra" è lavoro degli allievi: P. Ciurlia, C. Fragiasso, P.

Dell'Imperio, M. Aspride, A. A. Guitto, S. Gaglione, L. Cinque, M. Ilardo, A. D'orsi, V. M.A. Scarpati. Infine, il progetto "Strati di Sanità" è stato l'esito del corso di 'Rappresentazione e cultura digitale' (a.a. 2024-25, coordinato da A. Cirafici e A. Palmieri) per mano di: C. Clamoroso, M. De Micco, P. Odorino.

[2] Le autrici hanno collaborato congiuntamente alla redazione del paper; il paragrafo "Abitare Poeticamente territorio e relazioni" è a cura di A. Cirafici; "Design sensuale e narrazione della città" è redatto da S. Kühtz, così come le conclusioni, scritte insieme ad A. Cirafici; il paragrafo "Napoli. Il Quartiere Stella" è attribuito a M. Micelisopo.

Riferimenti Bibliografici

Bachelard, G. (1957). *La poetica dello spazio*. Dedalo.
Benjamin, W. (2007). *Infanzia berlinese intorno al millenovecento*. Einaudi.
Careri, F. (2006). *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*. Einaudi.
Cirafici, A., & Fiorentino, C. C. (2013). *Representing urban landscape: Narration and sense-making. In Heritage architecture: LanDesign. Focus on conservation regeneration innovation*. La scuola di Pitagora.
Debord, G. (1958). Théorie de la dérive. *Internationale situationniste*, 2.
de Certeau, M. (1980). *L'invenzione del quotidiano*. Edizioni Lavoro.
Elkins, J. (2016). *How to Use Your Eyes*. Routledge.
Galimberti, U. (1994). *Parole nomadi*. Feltrinelli.
Kühtz, S. (2022). Sensoriality, Arts, Poetry, and Sustainability. In: Leal Filho, W., Azul, A.M., Doni, F., Salvia, A.L. (eds) *Handbook of Sustainability Science in the Future*. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-68074-9_65-1.
Kühtz S (2024) Beyond sight: sensory atmospheres and design, *diid disegno industriale industrial design* n. 83, vol XXII, pp. 52-65, ISBN Online979-12-5477-563-9, DOI10.30682/diid8324, ISSN Online2785-2245, ISSN1594-8528.

Liu, Y., Calabi, D. A., & Ricco, D. (2018) Synaesthetic and haptic experiences for design educating in an international framework. In *VI International Conference Synaesthesia: Science and Art* (pp. 1-7). Editorial Fundación Internacional Artecittà.
Lynch, K. (1964) *L'immagine della città*. Marsilio (ed. orig. 1960).
Manzini, E. (2015) *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. MIT Press.
Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*. Paris: Gallimard.
Mitchell T (1995) *Interdisciplinarity and Visual Culture*. Art Bulletin. Vol. 77, n. 4, 540–44.
Pallasmaa, J. (2005). *The eyes of the skin: Architecture and the senses*. John Wiley & Sons.
Ricco, D., Belluscio, A. & Guerini, S. (2003) Design for the Synaesthesia. Audio, Visual and Haptic Correspondences Experimentation. *Sinestesia.It*, September, 159–164.
Shams, L., & Seitz, A.R. (2008). Beneficials of multi-sensory learning. *Trends in Cognitive Sciences*, 12(11), 411-417.
Solnit, R. (2000). *Wanderlust: A History of Walking*. Verso.

Alessandra Cirafici¹, Silvana Kühtz², Marzia Micelisopo¹

¹Università degli Studi della Campania 'Luigi Vanvitelli'
Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale

²Università degli Studi della Basilicata
Dipartimento per l'Innovazione Umanistica, Scientifica e Sociale

Colours in the Urban Landscape: Chromatic Proposal through AI-Assisted Image Manipulation

Graziella Del Duca, Laura Fratangelo

Colour occupies a paradoxical position in the contemporary perception of urban landscapes. While often celebrated as a tool of harmony and embellishment — capable of revitalizing facades, humanizing public space, and fostering collective identity — it also carries the potential to generate dissonance, visual degradation, and even a sense of unsafety. This article interrogates the ambivalent role of colour in shaping the perception of architecture and the city, situating it within the broader debate on locus amoenus and locus horribilis. Through the analysis of exemplary case studies, alongside contrasting examples of failed or disruptive chromatic interventions, the study examines how colour mediates between beauty and hostility in urban space. Also, drawing on data acquired through reality capture techniques, maps, and photographic documentation, and AI-assisted image manipulation, the research proposes methodological approaches

for analysing façades and streetscapes, emphasizing the material and perceptual dimensions of chromatic presence, and propose solutions.

Colour in urban landscape
Colour identity
Coloured ‘monsters’
Urban colour plan
AI-based colour proposal

Introduction

The role of colour in shaping perceptions of place emerges as a central yet paradoxical dimension. Long regarded, in Western architectural culture, as a secondary attribute of composition, colour has progressively assumed a more critical role, capable of transforming landscapes and urban contexts into spaces of harmony or hostility. Chromatic interventions can revitalize façades, soften urban monotony, and humanize the built environment. Yet when poorly calibrated or socially rejected, applications of colour risk producing dissonance, degradation, or a sense of unsafety. This ambivalence applies not only to material applications —such as paint or naturally coloured materials— but also to immaterial ones, most notably the use of light as a chromatic medium. This ambivalence, when exasperated, can position colour as a decisive factor in the characterization of a *locus amoenus* or a *locus horribilis*. From a social perspective, controversies surrounding chromatic design reveal the extent to which collective perceptions of architecture are shaped by cultural expectations and local traditions, and how what is rejected in one historical moment may be embraced a century later. In the past, vernacular and historic architectures, for example, often employed colour as an instrument of beauty and identity, embedding chromatic choices within local cultural codes. By contrast, modernist architecture largely favoured white or neutral tones, reflecting a widespread tendency to dismiss colour as superficial or frivolous, and preferring a broader aesthetic that equated chromatic restraint with formal purity, and universality.

Today, colour has become an object of systematic exploration across diverse disciplines —ranging from fine art, architecture, and urban planning to cinema, product design, material science, sociology, psychology, marketing, etc.— reflecting not only its ubiquity in contemporary practice but also the recognition of its profound capacity to shape perception, behaviour, and cultural meaning. In this sense, colour is no longer a peripheral concern but a cultural, technological, and synesthetic agent, shaping how we design, represent, and inhabit the world.

Against this background, the present study explores how colour operates as both a constructive and destabilizing force in urban landscapes. Drawing on data collected through reality capture techniques, photographic documentation, and AI-assisted image manipulation, this research develops expeditious approaches for ex-

aming coloured façades. The focus lies on both the material and perceptual dimensions of chromatic presence, while also outlining potential design solutions.

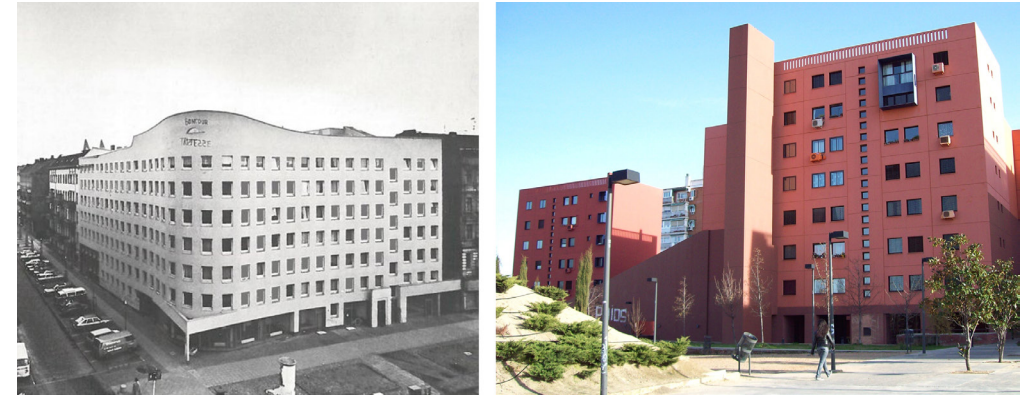
Background: the impact of colour in the social and urban landscape

Perception and Public Reception of Colour in the Urban Landscape

The perception of colour and light in urban landscapes is shaped by individual cognitive and sensory processes, producing diverse and often complex responses. Spatial and urban perception is never uniform; it engages viewers through synaesthesia, memory, personal experience, mood, physical and psychological conditions, age, gender, and many other factors (Zennaro, 2017).

The perception of coloured versus neutral façades has likewise been far from consistent. Particularly in the modernist and postmodernist periods, newly constructed buildings were frequently rejected by their own inhabitants for being perceived as either 'too colourful' or, conversely, 'too white'. In Europe, many of these buildings were inserted within historic centres during post-war reconstruction or were instead 'laid' onto vacant plots at the edges of cities and metropolitan outskirts.

Two emblematic episodes illustrate how colour can determine the acceptance of a place or rejection by the public. The first concerns Álvaro Siza's Wohnhaus Schlesiisches Tor in Berlin, better known as Bonjour Tristesse (fig. 1). Designed for the International Building Exhibition (IBA) in 1984, the stark white housing block immediately provoked controversy. Local residents rejected its restrained formal language, hurling bags of paint at its façades and inscribing the now-iconic phrase 'Bonjour Tristesse' on its crown. Paradoxically, this act of defacement was eventually absorbed into the building's identity; the graffiti has since been preserved in subsequent restorations as a marker of the ongoing dialogue between architecture, colour, and public perception. The episode reflects Berliners' cultural expectation of chromatic vitality in the built environment, helping to explain the hostility toward Siza's subdued palette. This reaction can be read against the earlier transformation of architectural colour in Germany promoted by Bruno Taut, who estab-



lished colour as a means of affirming working-class dignity against the monotony of the so-called 'grey pigsties' produced by bourgeois housing policy.

For Taut, colour was not superficial decoration but a fundamental component of architectural meaning, deployed to create safer, more humane, and more liveable environments in the difficult post-war years.

A second example comes from Viviendas Sociales Parque Europa (2004) in Madrid (fig. 1), designed by Ricardo Legorreta in collaboration with Eugenio Aguinaga. Legorreta —often regarded as the successor to Luis Barragán [1], who elevated colour to a core element of architectural grammar— applied vivid pink and orange tones across façades, stairwells, garages, and entrances. While this chromatic intensity aligned with Legorreta's Mexican cultural background and was well received in Latin America and the United States, the project in Madrid provoked significant criticism (Fernández-Galiano, 2025).

Inhabitants perceived the colour combination as incompatible with local sensibilities, dismissing it as an uncritical imitation of Barragán's legacy, despite Legorreta's intention to inject cheerfulness into otherwise monotonous social housing. These two cases demonstrate that the value attributed to coloured surfaces in the urban landscape is never fixed but contingent.

Residential and social housing buildings. The coloured 'monsters'

Social housing construction, typically shaped by tight budgets and an overriding emphasis on maximizing unit numbers, has often side-lined concerns for beauty. Under such condi-

Fig. 1. Álvaro Siza's Bonjour Tristesse building (1984) in Berlin; Viviendas Sociales Parque Europa (2004) in Madrid, designed by Ricardo Legorreta.



Fig. 2. Colourful monsters: the Pink Panther and Bairro do Condado in Chelas, Portugal; Les Tours Aillaud, Paris; Marzahn's Plattenbau, Berlin.

tions, colour has sometimes been applied without sufficient attention to its relationship with form, or context. Such applications have in several instances produced façades perceived as garish or discordant, reinforcing feelings of alienation and negatively affecting the visual character of the urban landscape. In Lisbon, for example, the large-scale housing estates constructed during the second half of the twentieth century (Chaves et al., 2024) – such as *Chelas* [1] (Egeac, 2017) or *Olivais Sul* [2] (Tostões, 2002) – are frequently criticized for their monotonous repetition and the careless application of colour, which produced fragmented palettes or inappropriate aesthetics that accentuate their massive scale (fig. 2).

Comparable cases can be found elsewhere in Europe: the banlieue blocks around Paris, many hastily repainted in the late twentieth century, where poorly coordinated colour schemes intensified the sense of social marginalization; or certain German large-scale Plattenbau estates, where post-reunification colourful refurbishments were carried out cheaply and without cohesive design strategies, transforming buildings into what critics derisively termed *bunte Monster* ('colourful monsters') (fig. 2). These examples demonstrate that colour demands careful study and contextual sensitivity; otherwise, it risks amplifying precisely the negative perceptions it seeks to overcome.



Fig. 3. Examples of the murals in the San Giovanni neighbourhood, Campobasso, Italy.

Colour, Street Art, and Community Action

There are numerous examples, especially in the marginalised urban areas, where colour has served as a catalyst for social and urban rehabilitation, often initiated from below when politics and local administrations proved absent or ineffective. A particularly significant example is the Draw the Line festival organised by the Malatesta Association in Campobasso, Italy.

In 2011, the group won the Giovani Energie in Comune (Young Energy in the Municipality) competition, promoted by the Ministry of Youth and ANCI (National Association of Italian Municipalities) with the support of the Municipality of Campobasso, enabling the first edition of the festival. The debut brought together 80 artists from around the world. Since then, the festival has generated a substantial collection of large-scale 'urban paintings'. The most emblematic are the ones in San Giovanni neighbourhood – a residential district built in the 1980s as a dormitory for incoming residents (fig. 3) conceived under a purely functionalist logic. It was characterized by tall, repetitive blocks with vast blind sidewalls designed for maximum replication and minimal social spaces.

This strategy of rapid land exploitation met pressing municipal needs but left the area devoid of identity, services, and community life. In recent years, however, San Giovanni has been transformed by more than ten monumental murals created by both



Fig. 4. Fitzrovia Mural (1980), London: orthophoto and laser scanning survey (2015) showing the coloured point cloud and elevation map produced by the author, documented prior to restoration, alongside a contemporary image of the mural following restoration.

renowned and emerging artists. Beyond their visual impact, the murals have acted as catalysts for social interaction, dialogue, and shared responsibility. Public spaces around the buildings, once abandoned, were reclaimed, maintained, and rein habited with a renewed sense of belonging.

Another example of a popular artistic initiative emerging from a marginalised context is the *Fitzrovia Mural* (1980) in London, painted by Mick Jones and Simon Barber and commissioned by Camden Council in close consultation with local residents. The mural depicts the struggles, aspirations, and everyday life of the neighbourhood, portraying real newsagents, workers, nurses, and schoolchildren. Over time, the mural has become a landmark of community expression and an integral part of Fitzrovia's identity. Despite episodes of vandalism, it has been consistently maintained by the local authority since the 1980s and continues to function as a key element of local identity and collective memory (fig. 4).

Colour surface beautification for a quick gentrification

Recognised the impact of colour on perception of the city, colour façade 'beautification' has increasingly been employed as a tool for



Fig. 5. San Francisco transition from traditional polychrome façades to uniform grey and neutral tones.

rapid gentrification, often used to reshape the visual identity of neighbourhoods and to accelerate the arrival of wealthier residents. Developers frequently adopt restrained, minimalist palettes —typically whites, greys, or the currently fashionable 'anthracite'— to convey modernity, order, and cleanliness. This chromatic standardisation is not merely cosmetic: it operates as a visual signal of economic renewal and exclusivity, contributing to rising property values and increased desirability.

However, such interventions risk erasing the distinctive visual languages and layered histories that previously defined these urban contexts. In cities such as San Francisco (fig. 5), the replacement of vibrant, culturally resonant façades with a uniform 'gentrification grey' has been widely interpreted as a suppression of local identity in favour of a sanitised, commodified aesthetic aimed at attracting investors.

The role of Urban colour plans to preserve colour identity: standardised tools for colour collecting and recording

The primary regulatory urban instrument used to valorise and preserve the chromatic qualities of inhabited areas is the Urban Colour Plan (Carbonara, 1987; Biscontin & Volpin, 2009; Brino, 2009; Falzone et al., 2011; Badami, 2022; Gasparini, 2024). This tool guides also the planning and selection of chromatic interventions on building façades, with the aim of safeguarding local identity and aesthetic coherence by defining a limited and contextually appropriate range of colours for each single private intervention. An essential step in the development of urban colour



Fig. 6. Natural Color System (NCS) Palette and Colorpin; the example of façade colour survey and building recording for Terranuova Bracciolini historic centre (2014) coordinated by the author.

plans and façade valorisation strategies is the systematic survey and documentation of existing and past chromatic data. This process entails the compilation of detailed records on a building-by-building basis, including architectural drawings, photographic documentation of façades, and –most critically– the standardised recording of colours applied to principal architectural elements such as walls, window frames, shutters, base courses, and decorative details.

To ensure accuracy and comparability, tools such as the Natural Color System (NCS) Palette and portable digital devices, like the Colorpin, can be employed. The NCS provides a codified language for describing colour based on percentage attributes, defining its Hue in relation to the four elementary colours (Yellow, Red, Blue, and Green) and its Nuance through quantified values of Blackness, Chromaticness, and Whiteness, making it possible to catalogue façades colour in a rigorous and interoperable manner, facilitating communication across disciplines (fig. 6). Within this framework, for example, the colour NCS 0540-Y10R (fig. 6) corresponds to a yellow Hue containing 10% red, with a Nuance defined by 05% blackness and 40% chromaticness.

Research presentation

A Methodology for Chromatic Design Outcomes through AI-Assisted Processing

The proposed case study aims to develop an efficient expeditious methodology for analysing and managing colour in the built environment, providing urban planners and designers with evidence-based tools to cultivate visually coherent and contextually sensitive environments (Gasparini, 2024).

The approach extends beyond historic centres to include peripheral urban areas. It leverages the use of the codified NCS colour system and the potential of artificial intelligence (AI) to accelerate scenario testing through the generation of façade colour studies based on controlled input parameters optimizing the assessment of visual and chromatic outcomes.

The methodology comprises the following steps:

1. Geometrical survey of the site: Capture the street front using photogrammetry and generate a 2D CAD wireframe representation of the street front.

2. Colour survey: Record the façade colours on-site using NCS, and then map them onto a street front 2D wireframe image.

3. Colour survey of surrounding buildings: Record the colours of buildings in the same block to retrieve palettes from neighbouring structures of similar style and period.

4. Building identification: Assign a unique code or letter to each building to reference it in subsequent AI prompts, if needed.

5. Colour classification by chromaticness: Group recorded colours of both steps 2 and 3 into high (71–100%), medium (40–70%), and low (0–39%) chromaticness values. Also, associate them with the corresponding building.

6. AI prompt compilation: Prepare a descriptive prompt in combination with: (1) a *style image* –in this case, the 2D wireframe image of the street façade created in step 1– which defines geometry, scale, compositional structure, colour survey, and building code; and (2) a colour palette image (from step 2 and 3) grouped by chromaticness values, which constrains the generative process to contextually relevant *Hues*.

7. Validation: Evaluate AI-generated proposals by cross-checking chromaticness values across the palette. Ensure that the same nuances are not overused in the proposed façade palette, preserving variation and maintaining a balanced.

Rua Lopes, a case study

The case study examines Rua Lopes a street in the expansion area of Lisbon's city centre, located in Bairro Lopes. Developed between 1911 and 1950 to accommodate workers and families arriving from outside the city, the neighbourhood is primarily composed of residential buildings averaging three storeys in height. The street fronts are characterised by solid, plastered façades finished in uniform colours – a typology common to many working-class neighbourhoods of the period and recurring in other areas of Lisbon with similar social and functional characteristics. For this reason, the proposed methodology is intended to be transferable to comparable urban contexts across the city.

The first phase of the study consisted of on-site survey and data collection. The street front was documented using a *structure-from-motion* photogrammetric process, producing a metrically accurate and colour-calibrated orthoimage and CAD drawing. This dataset served as the base for both visualisation and chromatic analysis.

An inventory of each façade was then compiled through in situ observation, recording the dominant façade colours and the other architectural elements such as frames, cornices, windows, doors, parapets, and balusters. Chromatic data were collected systematically on a building-by-building basis and at a consistent time of day to minimise variations caused by sunlight and weather conditions. To ensure standardisation and reproducibility, the colours of both dominant surfaces (façades and base courses) and secondary elements were codified using the *Natural Colour System* (NCS).

The second phase involved the construction of a colour atlas derived from the NCS survey. This atlas provides a structured reference for defining compatible palettes to guide future interventions, and describes the values of Hue and Nuance for each colour. To contextualise the analysis, the façade colours of surrounding buildings within Bairro Lopes were also recorded, as these contribute significantly to the neighbourhood's chromatic identity. This qualitative survey was complemented by graphs and tables illustrating the percentage distribution of colours by tone and nuance for dominant surfaces and base courses.

These quantitative outputs were subsequently used with the palettes of existing colours to inform the AI-assisted generation of colour proposals.



Results

To develop a proposal for new façade colours along Rua Lopes, two of the most widely used AI engines were tested: *Gemini Nano Banana* and *MidJourney*. The latter, designed primarily for generating entirely new images rather than editing or manipulating existing ones, did not provide satisfactory results. Instead of applying the requested recolouring, *MidJourney* generated a 'creative' prospective view of the street front, a hybrid of the two input styles – the CAD elevation drawing filled with solid colours (fig. 7) and the sur-

Fig. 7. Rua Lopes colour visualization and analysis.



Fig. 8. Three AI-generated colour proposals.

veyed palette of hues from the block. The outcome diverged significantly from the prompt and the expected design result. By contrast, the more recent AI image editor Gemini Nano Banana yielded promising results, particularly when given precise and structured instructions – this model typically responds better to explicit, step-by-step tasks. The prompt used to instruct the Gemini Nano Banana model instructed the AI engine to operate on two reference images: Image 1, an orthographic street elevation with solid colours assigned to each building façade, and Image 2, a palette of sampled colours. The task was structured as a sequence of explicit operations. First, the AI was required to read the chromaticness values associated with each colour visible in both images. It was then instructed to recolour the façades in Image 1 using hue colour samples drawn exclusively from Image 2, selecting values of chromaticness that conformed to the predefined ranges (high, medium, and low).

To avoid monotony, the repetition of colours with the same hue was restricted: identical hue values could only recur after a minimum of four consecutive buildings, and only if assigned a different nuance. It was not necessary to introduce additional constraints on blackness values, as all colours in the palette exhibited consistently low levels of blackness. The distribution (total number of building per front) of vivid and muted colours was further regulated through fixed percentages: 5% high chromaticness, 35% medium chromaticness, and 60% low chromaticness. Based on these rules, the AI was required to generate three alternative proposals, each presenting a distinct yet balanced chromatic configuration. Additional constraints ensured optimal visualization. The output was required to

preserve the original orthographic format, resolution, and proportions of Image 1, modifying only the solid colours of façades and base strips. Finally, the three recoloured variants were to be combined into a single output file, arranged as three horizontal rows from top to bottom. After further adjustments – aimed at improving image resolution and ensuring greater fidelity to the colour rhythm and visual impact of the reference façade – the following three proposals were obtained (fig. 8).

Discussion and Conclusions

This work underscores the need for colour policies and design tools capable of linking regulatory frameworks and aesthetic agency. Within this framework, the study proposes an expeditious methodology that integrates structured colour surveys, reality-based documentation, and AI-assisted façade manipulation. By constraining the generative process to empirically recorded chromatic data, the experiment deliberately repositions artificial intelligence away from speculative or autonomous ‘creative’ outputs and toward a situated, evidence-based support for urban design. The case study of Rua Lopes demonstrates how AI can assist in the development of alternative project scenarios that respect material and chromatic context, enhance visual legibility, and reinforce the identity of peripheral urban heritage.

At the same time, several criteria and limitations emerged during the initial application of the AI tool and must be acknowledged for future developments. First, AI engines are evolving rapidly and differ significantly in their operative logic (e.g. generative versus manipulative models), which directly affects the reliability and nature of the outputs; careful selection and testing of the tool are therefore essential. Second, the formulation of prompts requires particular precision: commands must be articulated clearly and sequentially, as ambiguous wording can lead to unintended geometric or semantic alterations. In this study, for instance, the use of the instruction ‘modify the colour’ instead of ‘recolour’ occasionally resulted in the unwanted addition or removal of architectural elements (some windows and doors were deleted from the output). Third, explicit constraints regarding scale, resolution, and output dimensions are necessary, as AI systems tend to compress or resize images by default. Finally,

systematic validation remains indispensable: chromatic outputs must be checked against admissible hue and nuance ranges through external tools (e.g. spreadsheets) to ensure compliance with the defined criteria.

Although the iterative refinement of prompts and the verification of results remain time-consuming –particularly in the initial setup phase– the experiment confirms the relevance of continuing to explore AI-assisted workflows in chromatic and graphic studies. Given the rapid evolution of these tools, their application to urban colour management appears not only promising, but potentially transformative when grounded in rigorous methodological control.

Note

[1] Legorreta’s major works include the Cathedral of Managua, the Central Library of San Antonio in Texas, and the Visual Arts Center in Santa Fe, New Mexico, all distinguished by their bold use of colour. His contributions earned him prestigious honors such as the Gold Medal of the International Union of Architects (1999), the American Institute of Architects Gold Medal (2000), and the Praemium Imperiale of the Japan Art Association (2011).

Riferimenti bibliografici

Badami, A. (2022). Management of the image of the city in urban planning: experimental methodologies in the colour plan of the Egadi Islands. In *Urban Design International*. doi:10.1057/s41289-022-00200-1

Biscontin, G., & Volpin, S. (Eds.). (2009). *Scienza e beni culturali: superfici dell’architettura: le finiture. Atti del convegno di studi (Bressanone, 26-29 giugno 1990)*. Le Finiture.

Brino, G. (2009). Italian city colour plans (1978–2007). In T. Porter & B. Mikellides (a cura di), *Colour for Architecture Today* (pp. 30–35).

[2] Chelas is not one single estate but a set of housing complexes developed under the Lisbon Master Plan of 1964. The main units are often referred to as Unidades de Habitação de Chelas (UHC), numbered UHC 1–12.

[3] Developed as part of the Plano de Urbanização dos Olivais (1959).

Carbonara, G. (1987) Ancora sul colore di Roma. Note in margine ad un colloquio sul trattamenti dei prospetti degli edifici storici. *Studi Romani*, 1–2, pp. 92-103.

Chaves, C.; Tostões, A. Urban Planning and Housing in Lisbon from the 1950s: Some Hidden Facts. In *Buildings*, 15(7), 1115. <https://doi.org/10.3390/buildings15071115>

Falzone, P., Galimberti, V., Gasparoli, P. (2011). *Il Progetto del Colore*. Genova: Erga.

Fernández-Galiano, L. (2025). *Acerca de la exposición. Lo tienes que ver. La autonomía del colour en el arte abstracto*. (M. Fontán del Junco,

intervistatore; F. J. March, a cura di). Madrid: Canal March. Retrieved from <https://canal.march.es/es/coleccion/acerca-exposicion-tienes-que-ver-autonomia-colour-arte-abstracto-48339>

Gasparini, K. (2024). Urban Colour Plan: The case study of the Ledro Valley (Italy). *Colour Res Application*. 49(6): 618-634. doi:10.1002/col.22947

Tostões, A. (2002). *Habitar Portugal 1960–1975: O Período dos Olivais*. IST Press.

Zennaro P. (2017) Strategies in colour choice for architectural built environment. *Journal International Colour Association*. 19, pp. 15–22.

EGEAC (2017). *Chelas – Cidade em Movimento*. Lisboa

Graziella Del Duca¹, Laura Fratangelo²

¹Iscte Instituto Universitário de Lisboa, ISTAR - Centro de Investigação em Ciências da Informação, Tecnologias e Arquitetura

²Malatesta Association grazielladelduca@gmail.com

Visualizzare il paesaggio urbano: memorie filmate e cartografia veneziana nella piattaforma RI-VE

Giuseppe Ferrari

RI-VE Mappa di comunità (www.ri-prese.com/ri-ve) è una piattaforma digitale georeferenziata che restituisce alla collettività un patrimonio proveniente da film di famiglia girati nel territorio veneziano durante il Novecento. I contenuti provengono dall'archivio veneziano RI-PRESE, che dal 2013 raccoglie, digitalizza e valorizza memorie audiovisive private conservate su supporti come pellicole e nastri magnetici. L'iniziativa si sviluppa con l'obiettivo di promuovere forme innovative di restituzione del patrimonio, di visualizzazione del paesaggio urbano e di costruzione collettiva della memoria. La piattaforma consente di esplorare oltre mille contenuti audiovisivi geotagati attraverso una mappa interattiva della città, restituendo visivamente stratificazioni spaziali, sociali e culturali. Ogni filmato è posizionato nel luogo in cui è stato girato, e l'utente può accedervi tramite molteplici strumenti di consultazione e filtri. RI-VE si configura così

come uno spazio di ricerca transdisciplinare, un dispositivo per l'analisi dell'identità urbana, dell'immaginario privato e dei processi di rappresentazione del paesaggio veneziano e della sua memoria. Del progetto, online da settembre 2025, vengono evidenziati i principali nodi concettuali e strutturali. In particolare, sono illustrati i fondamenti metodologici che ne hanno guidato la progettazione e analizzate le potenzialità dello strumento in relazione a differenti profili di accesso.

Film di famiglia
Patrimonio audiovisivo
Venezia
Mappatura digitale
Memoria urbana

Introduzione

Venezia è un'iconosfera. Città visitata, rappresentata, dipinta, fotografata, filmata per infinite volte, saturata di immagini, è simbolo stesso della rappresentazione visiva di un paesaggio urbano, scenario su cui si sono sedimentati miliardi di *layer* visivi (Brunetta, 2004). La sterminata iconografia veneziana, evoluta e stratificata nei secoli, consente di effettuare letture e interpretazioni dei pattern di rappresentazione di Venezia, e di estrarre osservazioni sulla memoria del paesaggio, sull'immagine del territorio, sull'identità della città.

Analizzare le persistenze, i solchi, le lacune e i deserti su base cartografica, indagare il ruolo delle immagini nella rappresentazione nonché nella definizione del carattere di un paesaggio, è ciò che si propone *RI-VE Mappa di comunità* dell'Archivio RI-PRESE. Un progetto di raccolta, digitalizzazione, condivisione, ricerca e visualizzazione che prende in analisi una specifica categoria di immagini: gli home movies di Venezia. La mappa non si configura così soltanto come uno strumento di restituzione del patrimonio audiovisivo, ma come un dispositivo critico capace di interrogare il paesaggio urbano come costruzione mediale, memoriale e archivistica.

RI-VE Mappa di comunità

RI-PRESE è un archivio di film di famiglia veneziano (figg. 1-10: lo abbiamo ideato nel 2013, anno in cui con Nicoletta Traversa abbiamo iniziato a raccogliere film amatoriali, a conservare memorie audiovisive private, con l'idea che fosse prezioso e simbolico salvaguardare questo patrimonio in una città come Venezia. RI-PRESE raccoglie film in formato ridotto: sono pellicole come il 9.5mm, il 16mm, l'8mm, il Super8, e videocassette come il VHS, il Video8, l'Hi8. Sono registrazioni non professionali, le cui prime emergenze vengono datate all'inizio degli anni Venti del Novecento, in corrispondenza con la diffusione delle prime tecnologie specificamente destinate al cinema amatoriale. Il progetto è partecipativo: i cittadini veneziani aderiscono all'archivio conferendo i propri film di famiglia. Spesso a rivolgersi a RI-PRESE sono i cineamatori stessi, ormai anziani, ormai anziani; altrettanto spesso sono i loro discendenti, che hanno ritrovato le bobine o le videocassette e che in alcuni casi conservano un lontano ricordo del loro contenuto e delle modalità di fruizione famigliari condensate



intorno a tali dispositivi: le persiane chiuse, il telo srotolato, il gruppo famiglia sul divano, il ticchettio del proiettore, il fascio di luce, l'immane bruciatura di un fotogramma.

Le principali motivazioni di chi aderisce a RI-PRESE si articolano seguendo due direttrici fondamentali e si riflettono nelle due missioni principali, e complementari, dell'archivio. La prima consiste nel desiderio di riappropriazione della propria storia privata. Il progetto rende nuovamente accessibili le memorie alle persone e alle famiglie che non sono più in grado di recuperarle, tipicamente perché sono rimaste intrappolate su supporti tecnologici obsoleti. Il proiettore ha la cinghia rotta, il videoregistratore non si accende, i supporti trasudano ricordi, ma non è più possibile attivarli. L'archivio riversa questi materiali in digitale e li restituisce agli aderenti, permettendo loro di recuperarne i contenuti. La seconda missione esprime un ulteriore passaggio e riflette l'intento di considerare le memorie audiovisive private come tasselli appartenenti anche a un sovrainsieme: quello della memoria collettiva di un territorio, in questo caso la città di Venezia. I film di chi aderisce al progetto vengono immessi nell'archivio, che a sua volta li conserva e li valorizza rendendoli disponibili nei confronti di varie forme di comunità: comunità territoriale, comunità di ricerca, comunità creativa. L'obiettivo infatti è quello di preservare le memorie di una città che è essa stessa simbolo della dissoluzione della memoria, della perdita dei

Fig. 1. Home page della piattaforma RI-VE Mappa di comunità (www.ri-prese.com/ri-ve).

propri residenti, di un disfacimento del tessuto identitario e sociale (Settis, 2014). Ma l'archivio si propone inoltre di aprire le memorie della città a dinamiche di studio, di ricerca, di sperimentazione e di riutilizzo creativo che vadano oltre al territorio veneziano.

RI-VE Mappa di comunità (www.ri-prese.com/ri-ve) è la più recente iniziativa progettata e realizzata dall'archivio RI-PRESE con lo scopo di implementare le modalità di fruizione e di diffusione dei materiali conservati, di alimentare la raccolta di nuove memorie, o di memorie correlate a quelle già raccolte, e di stimolare la rielaborazione dei contenuti e la riflessione sugli stessi. Il progetto, realizzato tra il 2024 e il 2025 e presentato nel settembre 2025, è stato realizzato con il sostegno di *Fondazione di Venezia*, in collaborazione con l'associazione *Cineclub Venezia* e con il patrocinio di *Veneto Film Commission*. Il dispositivo consiste in una piattaforma digitale che rappresenta su base cartografica un'ampia selezione di scene appartenenti all'archivio. È un *corpus*, come l'archivio stesso, in continua crescita: sia dal punto di vista della dimensione, sia da quello della cronologia, sia per ciò che riguarda la densità di contenuti. Attualmente raccoglie 1013 scene di film amatoriali, che sono posizionate sul territorio della città storica o galleggiano sulle acque della laguna.

L'unità fondamentale del dataset che sta alla base di ciò che viene visualizzato su RI-VE è la 'scena'. Nella grammatica cinematografica, la scena identifica un elemento caratterizzato da unità spa-

Fig. 2. Tre topoi del paesaggio veneziano; l'acqua, l'architettura, le figure umane. Fondo Kilmister - Archivio RI-PRESE.





zio-temporale: sovrainsieme rispetto all'inquadratura, perché non esclude montaggio, e sottoinsieme rispetto alla sequenza, che può prevedere salti temporali e spostamenti spaziali (Rondolino & Tomasi, 1995, pp. 37-38). La scelta della scena è stata dettata dalla necessità di rendere coerente ogni contenuto con la possibilità di associare ad esso un *geotag* univoco: una coppia di coordinate latitudine/longitudine. Inoltre, le scene consentono di articolare una lettura del paesaggio urbano fondata su unità di esperienza situate, rendendo leggibili le relazioni tra spazio, tempo e memoria. Ogni scena, infatti, oltre ad essere georeferenziata ha anche collegato a sé un arcipelago di metadati, tra cui informazioni sui contenuti, sui luoghi e paesaggi ritratti, sulle tematiche, sul formato, sul supporto, datazioni ove indicate o desumibili, collegamenti intertestuali con i film realizzati dallo stesso cineamatore. Il tutto si basa su un database che racchiude e ordina più di 20.000 singole informazioni.

Le principali funzioni della mappa sono state progettate cercando di stimolare differenti approcci e accogliere diversi tipi di visitatore. Un primo profilo possibile è quello del cittadino residente, che va a cercare i propri luoghi, si riconnette con le proprie memorie, ne stimola di nuove. Nelle funzioni di ricerca è possibile distinguere tra film cosiddetti 'residenti', girati da cittadini veneziani lungo tutto il Novecento, e film 'cineturistici', raccolti da visitatori italiani e stranieri con cineprese e videocamere. In effetti, fin dalla fondazione

Fig. 3. il paesaggio urbano nei film turistici veneziani è protagonista della narrazione. Fondo anonimo - Archivio RI-PRESE.

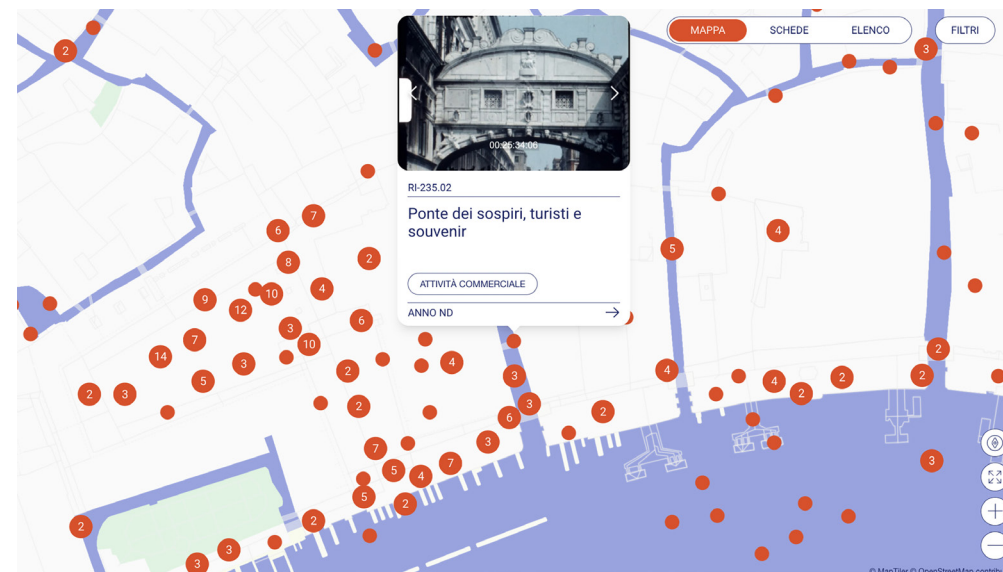
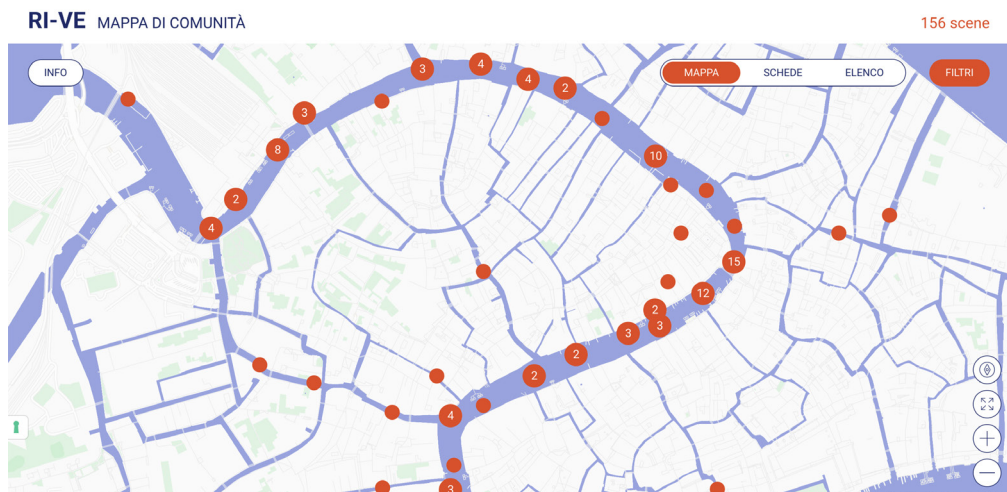


Fig. 4. Densità della visualizzazione di Piazza San Marco.

dell'archivio RI-PRESE si è deciso di raccogliere contenuti appartenenti ad entrambe le categorie: nell'idea da un lato di conservare e tutelare memorie residenti, e dall'altro di riportare e di riallacciare alla città immagini che ne erano state estratte. La distinzione all'interno della piattaforma non ha lo scopo di creare opposizione tra le due categorie ma si propone di sollevare ed evidenziare un aspetto caratteristico: il paesaggio urbano nei film turistici veneziani è protagonista della narrazione; i personaggi umani non sono assenti, ma nella maggior parte dei casi sono semplicemente accessori.



Fig. 5. Il campanile di S.Marco, *landmark* veneziano. Fondo anonimo - Archivio RI-PRESE.



Questi film riflettono spesso le rappresentazioni più stereotipate della città, ripetendone i paradigmi (Simoni, 2019, p. 21) e moltiplicando gli strati dell'iconosfera in alcuni punti particolarmente densi. Ciò è sottolineato dalla rappresentazione su mappa, che permette di individuare con chiarezza zone di estrema concentrazione, come Piazza San Marco, che raccoglie più di cento singole scene. La visualizzazione cartografica rende evidenti non solo le ricorrenze iconografiche, ma anche i meccanismi di reiterazione simbolica attraverso cui il paesaggio veneziano viene stereotipizzato, ad esempio attraverso i movimenti di macchina. Ricorrenti fino alla vertigine le panoramiche verticali sul *landmark* più emblematico della città lagunare, oggetto architettonico la cui caratteristica chiave è la singolarità, l'aspetto unico e memorabile (Lynch, 1960, p. 93): il campanile di San Marco. Planando dalla torre e sorvolando il Canal Grande si possono osservare veri e propri solchi, che re-incidono quella che è considerata la prima, o una delle prime carrellate della storia del cinema, il celebre *Panorama du Grand Canal pris d'un bateau*, 'camera-boat' del 1896 di Alexandre Promio (Bertozzi, 2001).

Nei film 'residenti' invece il paesaggio è solitamente uno scenario del quotidiano, un *habitat*, e perde almeno in parte la forte convenzionalità visiva, "da cartolina" (Giuliani, 2003, pp. 79-81), che contraddistingue la città. Il romanticismo dei ponti e dei canali tende a rarefarsi, pur senza scomparire; i monumenti, le chiese, i palazzi più celebri non sono esclusi dalla rappresentazione, ma vengono normalizzati. La mappa concede talora spazio ad elementi poco battuti,

Fig. 6. Il Canal Grande come solco cartografico nei film di famiglia turistici.

sia a livello geografico che tematico. Ne sono esempi gli sguardi su porzioni più defilate della laguna, vere e proprie 'lacune' (D'Aloia, 2025, p. 112), ma anche sulle zone della città storica meno gettonate, come i margini (Lynch, 1960, pp. 65-67), ritagli di paesaggio che non sono stati necessariamente rimossi o omessi, ma che sfuggono ai codici figurativi veneziani classici e che tendono a scomparire di fronte all'irruenta densità delle visioni più standardizzate. E così, la mappa rende visibili paesaggi urbani che sfuggono alla monumentalizzazione, lasciando emergere una geografia dell'ordinario in cui le memorie si depositano fuori dai circuiti iconici dominanti. Come quelle filmate da Paolo Perazzolo negli anni '60 alla leggendaria piscina Rari Nantes Ferrovieri, che si ritagliava uno spazio direttamente in Canal Grande, delimitata da boe, e di cui oggi è rimasto un vago, affettuoso ricordo tra gli autoctoni. O i *camera-boat* del fondo Piantini sul canale della Scomenzera, area portuale, che si soffermano sulle attività e sulle costruzioni della logistica e del commercio e si oppongono simbolicamente ai *travelling* più classici dei turisti lungo il Canal Grande.

Il profilo del cittadino solleva una ulteriore dimensione: la mappa, con la sua nuvola di punti, catalizza una reazione di riscaldamento della memoria. Di ciò, come sviluppatori della piattaforma, ci

Fig. 7. Le rive: elementi topografici e iconografici veneziani per eccellenza. Fondo Pagin - Archivio RI-PRESE.





Fig. 8. Le rive come punti d'attracco per l'avvicinamento, la ricerca e l'esplorazione dei paesaggi veneziani. Fondo anonimo - Archivio RI-PRESE.



Fig. 9. Le memorie private dei film di famiglia si fanno patrimonio comune in un progetto di archivio partecipativo. Fondo Pagin - Archivio RI-PRESE.



Fig. 10. Nei film 'residenti' il paesaggio è un habitat - Fondo Romanelli - Archivio RI-PRESE.

siamo resi conto in modo molto evidente durante la compilazione del dataset stesso: i membri del team dedicato al riconoscimento dei luoghi, incaricati di individuare e registrare le coordinate geografiche di ciascuna scena, non sempre erano in grado di definirle inequivocabilmente. In questi casi ci si è spesso rivolti a gruppi informali sui social network, dedicati alla condivisione di immagini e memorie territoriali. Non solo la reazione è stata immediata e ha garantito un rapido riconoscimento, ma ha generato un turbine di ulteriori approfondimenti, ricordi, botta e risposta fra gli utenti, che hanno evidenziato come un dispositivo quale RI-VE sia in grado di accendere una dinamica di condivisione, proponendosi come 'agorà' delle memorie, e in grado di esprimere una vera e propria cartografia delle emozioni, un luogo sensoriale che si bilancia fra mappa e schermo (Bruno, 2018, p. 29). Tale meccanismo ha stimolato anche l'intenzione di sviluppare in futuro una implementazione sulla piattaforma che consenta agli utenti di inserire autonomamente commenti, ricordi, correzioni, contenuti, legandoli a quelli già presenti curati dall'archivio. La mappa, in questo modo, assume un carattere partecipativo doppio: in una direzione di andata, già attiva, che si fonda sulla libera adesione delle famiglie e dei cittadini che condividono i propri film, consentendo di popolare la visualizzazione. Ma anche in una direzione di ritorno, in cui i contenuti a propria volta si arricchiscono di una pluralità di voci e punti di vista che meritano di essere raccolti e ospitati.

Un secondo profilo possibile di fruitore della piattaforma è quello del ricercatore. Tale figura si suddivide a sua volta a seconda delle finalità della ricerca stessa, che può essere di carattere scientifico, accademico, ma può anche avere scopi legati alla produzione audiovisiva, artistica e alla ricerca di contenuti per progetti culturali. In tutti i casi, per la mappa sono state sviluppate una serie di funzioni atte a facilitare questo genere di accesso. La più importante è quella dei filtri, che permettono di effettuare *query* selezionando parametri singoli o multipli. È così possibile definire i campi di ricerca, come l'anno o la decade in cui la pellicola è stata filmata, i luoghi principali attraversati, la più ampia area geografica entro la quale la scena si svolge, le caratteristiche del supporto stesso come il formato, l'eventuale presenza di sonoro, il colore. Inoltre, la mappa restituisce il numero dei risultati individuati, consentendo di analizzare densità e statistiche anche a un livello non prettamente visivo. Ogni scena ha ricevuto una metadattazione anche per quanto riguarda la descrizione dei contenuti, sia attraverso l'impostazione di tag tematici su una

base diacronica, piccoli insiemi che riuniscono contenuti geograficamente e cronologicamente molto differenti fra loro, sia in una modalità più discorsiva, entro la quale ciascuna clip è stata titolata e descritta testualmente. Ciò permette anche di effettuare una ricerca libera, slegata dai filtri preesistenti, progettata esplicitamente per dare la libertà di sfondare ciò che, come curatori della piattaforma e del *database*, avevamo preimpostato e categorizzato. È così possibile evadere dalla griglia, cercare lemmi specifici, in alcuni casi anche dialettali, effettuare scandagli su elementi che potrebbero non essere stati taggati, o taggati in modo diverso da ciò che viene ricercato.

Infine, alla rappresentazione su mappa si affiancano due altre forme di visualizzazione, a comporre una triade che esprime modalità diverse di ricerca e di fruizione, pensate specificamente per il ricercatore. È infatti possibile variare la visualizzazione cartografica preimpostata selezionando tra una *view* 'schede' e una *view* 'elenco'. La prima riunisce le scene in una griglia di elementi dando maggiore spazio alle immagini; la seconda è interamente testuale ed è progettata per assecondare una visione d'insieme, che dà più peso ai codici identificativi di ogni scena e alle sue caratteristiche principali.

Il terzo profilo è quello del visitatore, immaginato come una figura di esploratore ibrido analogico-digitale, che percorre fisicamente la città e ne può al contempo esplorare strati multitemporali di immagini in movimento. La cinepresa stessa, nei film amatoriali, spesso si muove come un *flâneur*, estendendo la spettatorialità passiva in una forma di appropriazione dello spazio (Rayner, 2022, p. 831). Lo spettatore cinematografico/cartografico si trasforma in questa dimensione da un *voyeur* ad un *voyageur*, passeggero che attraversa un terreno non più solo ottico, ma aptico, e che esplora cartografie di memorie e di emozioni (Bruno, 2018, p. 27). Questo visitatore introduce una dimensione ulteriore, la possibilità di sovrapporre allo spazio fisico un livello di esperienza mediale che ne espande la percezione. Una funzione pensata per tale fruitore è quella della geolocalizzazione: un comando apposito consente di centrare la mappa sulla propria posizione, offrendo al soggetto una intersezione fra spazio vissuto e spazio filmato e attivando una forma di *augmented visitation* in cui la Venezia attuale si mescola con le sue memorie audiovisive. L'esperienza del visitatore si configura così come un attraversamento in cui il corpo e la mappa cooperano nella relazione con il paesaggio urbano: la piattaforma consente di visitare la città come un palinsesto temporale,

in cui frammenti del passato emergono nei luoghi attuali, rivelando continuità, scarti e trasformazioni. In un unico punto geografico convivono temporalità eterogenee – una ripresa del 1929, una del 1955, una del 1978 – che consentono di percepire continuità, scarti, trasformazioni del tessuto urbano. La mappa permette così all'utente di evolvere in interprete: chi percorre RI-VE può confrontarsi con gli sguardi precedenti, comparare il proprio punto di vista con quello dei cineamatori che hanno abitato e attraversato gli stessi luoghi. La lettura del paesaggio diventa un esercizio critico, un atto di interpretazione che restituisce allo spettatore un ruolo attivo nella decodifica delle immagini. Ciò si rafforza ulteriormente attraverso un elemento invisibile ma decisivo: ciò che la mappa non mostra. L'esperienza di fruizione non riguarda solo i luoghi saturi di rappresentazioni, ma anche le aree vuote, gli spazi scarsamente o per nulla filmati. L'assenza qui diventa un dato, può essere letta come una sottolineatura delle geografie negative della città: percorsi poco battuti, margini, luoghi inabitabili o non memorabili. La mappa invita il visitatore ad approfondire queste lacune, a interrogare le assenze, a considerare l'archivio come un equilibrio di pieni e di vuoti. Lo spazio urbano si trasforma così in un dispositivo dinamico di confronto, memoria e scoperta.

Conclusioni

I tre profili ipotizzati non esauriscono le possibilità della mappa: gli approcci possono mescolarsi e compenetrarsi. Si auspica, pertanto, che le strade possibili si intreccino fra loro, e che la mappa mantenga ciò che promette anche a partire dal nome che è stato scelto: le rive, infatti, sono elementi topografici veneziani per eccellenza, diaframmi fra terra e acqua, creano interazioni tra il mondo subacqueo e il mondo antropico, collegando ciò che è ignoto con ciò che è conosciuto (Repetti, 2022, p. 81) e si offrono come una miriade di possibili punti d'attracco per l'avvicinamento, la ricerca e l'esplorazione dei paesaggi veneziani. Così, RI-VE ambisce a collocarsi in un terreno ibrido tra archivio e laboratorio, tra mappa e schermo, offrendo un ambiente di ricerca aperto in cui le memorie da materiale privato si fanno patrimonio condiviso, e operando come un luogo di convergenza tra passato e presente, tra conoscenza accademica e saperi diffusi. Cercando di restituire a Venezia la complessità del suo paesaggio visivo e delle sue storie minori.

Riferimenti bibliografici

Brunetta, G.P. & Faccioli, A. (Eds.) (2004). *L'immagine di Venezia nel cinema del Novecento*. Istituto Veneto di Scienze, Lettere ed Arti.

Bruno, G. (2018). *Atlas of emotion: journeys in art, architecture, and film*. Verso books.

Bertozzi, M. (2001). *L'immaginario urbano nel cinema delle origini: la veduta Lumière*. Clueb.

D'Aloia, A. (2025) Immersione radicale. Laguna e lacune della percezione. *Engramma*, 220, 111-121. <https://doi.org/10.25432/1826-901X/2025.220.0009>.

Giuliani, L. (2003). *Venezia nel cinema Italiano: alle-gorie storiche a cavallo degli anni Quaranta*. Campanotto Editore.

Lynch, D. (1960). *The image of the city*. Mit Press.

Rayner, J. (2022). The city (as) archive: are your memo-ries in place? *Landscape Research*, 47(7), 829-839. <https://doi.org/10.1080/01426397.2022.2077923>.

Repetti, G. (2022). Sette gradini: leggere le scalinate verso la Laguna come indicatori dell'Antropocene a Venezia. In Baldacci, C., Bassi, S., De Capitani, L., & Omodeo, P.D. (Eds.), *Venezia e l'Antropocene: una guida ecocritica*. Wetlands.

Rondolino, G. & Tomasi, D. (1995). *Manuale del film: linguaggio, racconto, analisi*. Utet Università.

Settis, S. (2014). *Se Venezia muore*. Giulio Einaudi editore.

Simoni, P. (2018). *Lost Landscapes: il cinema amatoriale e la città*. Kaplan.

RI-VE Mappa di comunità. <http://www.ri-prese.com/ri-ve>. Ultimo accesso: 26 gennaio 2026.

Immaginare il margine: estetiche speculative per nuovi paesaggi possibili

Giuseppe Magnano di San Lio

Il contributo esplora il ruolo dell'immaginazione e delle estetiche speculative nei processi di visualizzazione e rappresentazione del paesaggio, con particolare attenzione ai contesti marginali e degradati. Esso propone l'uso dell'intelligenza artificiale come dispositivo visuale critico per la costruzione di nuovi immaginari territoriali, indagando come le pratiche di *AI art* e di design generativo possano ridefinire il margine da luogo di abbandono a spazio di possibilità. Tre casi studio vengono reinterpretati mediante immagini speculative che fondono documentazione reale e generazione algoritmica. Il lavoro dimostra che l'estetica speculativa, intesa come pratica politica e affettiva, può contribuire a pensare futuri possibili dei paesaggi marginali, aprendo una riflessione sull'immaginazione come forma di ecologia critica. Attraverso un lavoro di *prompting* iterativo e interpretazione critica, le immagini esplorano la soglia tra realtà e possibilità, rivelando tensioni

tra rovina e rigenerazione, materia e algoritmo, umano e non-umano. Le composizioni visive non intendono proporre scenari progettuali, ma sensibili e conoscitivi, in cui la visualizzazione del paesaggio diventa strumento di esplorazione di ecologie immaginate: sistemi ibridi in cui vegetazione, infrastrutture e macchine si fondono in nuove morfologie. Le tavole invitano lo spettatore a interrogarsi su ciò che resta invisibile nella rappresentazione convenzionale del paesaggio e a percepire il margine come spazio di negoziazione tra visione, immaginazione e materia

Margine
Paesaggio
Estetica
Intelligenza Artificiale

Introduzione

I paesaggi marginali — territori in declino, residuali rispetto ai flussi economici o urbani dominanti — non esistono mai come pura materialità, ma come costruzioni visive e discorsive, continuamente mediate da immagini, mappe, rappresentazioni e immaginari. Il presente contributo propone di esplorare come pratiche artistiche e tecnologiche, e in particolare quelle basate sulle arti generative e l'intelligenza artificiale, possano assumere tale margine non solo come oggetto di rappresentazione ma come agente progettuale e immaginativo. Si intende pertanto indagare come l'immaginazione, accompagnata da tecniche speculative, possa produrre visioni alternative per tali luoghi: non tanto a partire da ciò che sono, ma da ciò che potrebbero diventare. Le estetiche speculative, che si collocano all'intersezione tra *design fiction*, arte generativa e futurologia critica, propongono che l'immagine non sia mera descrizione del reale ma una forma di visualizzazione anticipatoria capace di funzionare come interfaccia tra presente e futuri possibili: non si tratta quindi di un'immagine artistica generica, ma della visualizzazione come strumento cognitivo. Studi recenti sul paesaggio evidenziano come la rappresentazione visiva non sia neutra ma partecipi attivamente alla costruzione di geografie immaginarie, contribuendo a 'mondanizzare' o a marginalizzare determinati territori (Alkhateeb et al., 2025). Contemporaneamente, la ricerca sul paesaggio marginale inteso come 'residuo' del progetto urbano o economico ha posto l'accento sulle possibili pratiche collettive, sui beni comuni e sul potenziale trasformativo che questi luoghi contengono. Ferretti e Favargiotti (2021) parlano di "pratiche dei *commons* nei paesaggi marginali" come modalità alternative di narrazione e uso dello spazio periferico. L'intenzione è inoltre quella di argomentare come queste pratiche possano contribuire a una politica del margine: non più solo ri-progettazione tecnica, ma produzione estetica di futuro, un atto di immaginazione territoriale che rende visibile una dimensione alternativa di ciò che tali territori possono diventare. In questo modo, si mira non solo a fornire un contributo critico e teorico, ma anche a sperimentare una pratica visiva, da inserire in contesti di ricerca e progetto, che renda concretamente visibili nuovi paesaggi: non più esclusione, ma apertura al possibile.

Quadro teorico

Il termine ‘margine’ nei contesti del paesaggio e dell’urbanistica assume una doppia valenza: da una parte un’area materiale come zone residuali e interstiziali, dall’altra un concetto teorico che solleva questioni di definizione, valore e possibilità. Ad esempio Rupert Griffiths (2015) descrive i margini urbani come terre incolte, zone di confine, spazi vuoti e di transizione, ‘zone di ambiguità, di distinzioni e indistinzioni tra il soggetto creativo e il paesaggio’.

Analogamente, nel contesto dell’Antropocene, Simona Calvagna e altri (2022) definiscono i paesaggi marginali come spazi che “non sono solo riserve di natura e patrimoni dimenticati da proteggere, ma al tempo stesso opportunità per sperimentare nuove modalità di insediamento ispirate ai principi della transizione ecologica”.

Il margine è spesso tale non solo per condizioni materiali, ma per una carenza o distorsione di visualizzazione: ciò che non viene mostrato, rappresentato o immaginato tende a essere escluso dai processi decisionali e progettuali. La speculazione estetica (*speculative aesthetics*) assume un ruolo chiave quando l’immagine visuale diventa strumento non solo di riflessione ma di generazione di futuri. In tale quadro, il volume *Speculative Geographies: Ethics, Technologies, Aesthetics* esplora come il pensiero speculativo trasforma i modi in cui entriamo in relazione con le ecologie, le tecnologie e l’esperienza spaziale (Williams & Keating, 2022).

Parallelamente, la ricerca artistica sul ‘margine’ segnala come l’atto di ‘re-immaginare’ le zone marginali attraverso la pratica visiva costituisca un atto epistemico: non solo ‘vedere’ ma ‘far vedere’ e ‘pensare’ tali luoghi (Griffiths, 2015). Una delle fondamenta teoriche utili per quel che segue è il concetto di ‘*nature culture*’ di Donna Haraway (2016), che propone di superare il dualismo natura/cultura e di considerare gli ambienti come entità co-prodotte, intrecciate e in divenire. Questo paradigma è cruciale quando si lavora su territori marginali: questi non sono ‘residui naturali’ o ‘scarti urbani’ separati, ma luoghi in cui natura e artificio si incontrano e negoziano. Nell’ultimo decennio, l’adozione delle tecnologie digitali, della *Generative Art*, della intelligenza artificiale e delle pratiche immersive ha profondamente inciso sul modo di rappresentare e pensare il paesaggio. Il progetto *Speculative Natures*, ad esempio, studia come l’arte contemporanea impieghi la speculazione come metodo per intervenire nelle ecologie ambientali.

Da queste premesse, il lavoro si propone di attraversare il margine non solo come oggetto di studio, ma come materiale visivo–immaginario: un campo in cui l’arte generativa e l’*AI art* agiscono come strumenti critici e progettuali.

Metodologia

L’indagine proposta si colloca nel campo della ricerca-creazione (*research-creation*), un approccio che integra pratiche artistiche e riflessione teorica riconoscendo la produzione estetica come forma di conoscenza. Come sottolinea Erin Manning (2020), ‘la ricerca-creazione non rappresenta semplicemente un oggetto di studio, ma attiva un pensiero in movimento attraverso la materia’.

La metodologia adottata ha previsto la raccolta e selezione dei paesaggi, intesi come casi di studio rappresentativi di condizioni di degrado, abbandono o transizione; la produzione di immagini speculative mediante strumenti di *AI art* e *generative design*, concepiti non come sostituti del gesto artistico ma come co-autori e partner cognitivi; l’analisi critica e riflessiva, volta a discutere i risultati visivi come ipotesi di futuri paesaggi, valutandone potenzialità, limiti e implicazioni estetiche, etiche e politiche;

I luoghi scelti sono stati individuati in base a tre criteri principali: degrado ecologico; marginalità territoriale o sociale (luoghi esclusi dai circuiti di pianificazione o di rappresentazione), potenziale di immaginazione (luoghi che conservano una traccia di futuro: vegetazioni spontanee, resti infrastrutturali, nuove ecologie ibride).

Ogni caso viene reinterpretato attraverso un *corpus* visivo di immagini reali (fotografie) e varianti speculative generate con AI. Le rappresentazioni speculative sono state realizzate impiegando modelli generativi calibrati in funzione della natura del paesaggio: modelli di *image-to-image* integrati da prompt descrittivi. Ogni immagine viene letta come output speculativo e discussa attraverso un protocollo qualitativo che include analisi visiva (colori, morfologie, simboli ricorrenti) intesa come analisi del paesaggio mediata dall’immagine, in cui elementi formali e simbolici contribuiscono a costruire specifici immaginari territoriali; semantica (relazione con il lessico del paesaggio, del margine, della rovina); riflessione etico-politica (quali mondi possibili vengono inclusi o esclusi dalle rappresentazioni?). Come nota Joanna Zylińska (2020), l’*AI art* non riguarda la sostituzione dell’umano

ma la rinegoziazione del nostro ruolo in una rete di co-produzione del senso.

La produzione visiva generativa è dunque interpretata come un atto dialogico: l'artista—ricercatore agisce come curatore di possibilità orientando l'algoritmo verso nuovi immaginari del paesaggio.

L'uso dell'AI solleva interrogativi su proprietà, autorialità e responsabilità dell'immagine. Seguendo le linee guida proposte da Kate Crawford (2021) in *Atlas of AI* (Yale University Press), la ricerca adotta un principio di ecologia della visione: le immagini non sono entità neutre ma portano con sé le infrastrutture materiali, sociali e cognitive che le rendono possibili. In tal senso, l'obiettivo non è produrre immagini 'perfette', ma costruire dispositivi visivi di riflessione che rendano visibile il rapporto tra tecnologia, territorio e immaginazione.

La prima fase del processo generativo è stata dedicata alla pre-visualizzazione, intesa come costruzione di un immaginario di partenza. Per ciascun caso studio sono state raccolte fotografie *in situ* utilizzate come base di *image-to-image*, annotazioni visive e concettuali ('rovina, soglia, ibridazione, temporalità sospesa') e riferimenti iconografici (paesaggi post-industriali, ecologie ibride, architetture speculative). Questa fase non ha ancora coinvolto l'AI, ma ha definito le coordinate visive e semantiche entro cui la generazione sarebbe avvenuta. In termini metodologici, essa ha funzionato come una lettura critica del paesaggio attraverso l'immagine, individuando elementi da enfatizzare o da mettere in tensione.

La seconda fase ha previsto una prima serie di generazioni esplorative, orientate non al risultato finale ma all'apertura del campo delle possibilità visive. Per ciascun caso studio sono state prodotte indicativamente 5-10 immagini esplorative nella fase iniziale, con prompt volutamente ampi, descrittivi e contenenti riferimenti generali a condizioni ambientali (abbandono, allagamento, crescita spontanea), relazioni natura-infrastruttura, temporalità future o post-antropoceniche. In questa fase i prompt hanno assunto una funzione euristica: non guidare l'immagine verso un esito preciso, ma testare il modo in cui il modello interpreta il concetto di 'margine' e di 'paesaggio' in trasformazione. Le immagini prodotte sono state quindi lette come visualizzazioni preliminari utili a individuare ricorrenze formali, bias estetici e potenzialità inattese.

La terza fase, centrale nel processo metodologico, è consistita in una iterazione guidata basata sull'analisi critica delle immagini esplorative: in questa fase il numero complessivo di immagini per

ciascun caso studio ha raggiunto le 20-25 iterazioni ed i prompt sono stati resi più specifici, sostituendo descrizioni generiche con relazioni spaziali e materiali (es. '*vegetation overtakes concrete*' invece di '*nature reclaiming city*'). Sono stati inoltre introdotti elementi relativi a luce, atmosfera, scala e profondità al fine di orientare la visualizzazione verso una lettura più paesaggistica e meno illustrativa, oltre a concetti teorici chiave come 'ibridazione', 'temporalità sospesa', 'post-umanità', trasformando il prompt in una scrittura speculativa che traduce il quadro teorico in linguaggio visivo.

La quarta fase ha riguardato la selezione delle immagini considerate più significative per ciascun caso studio, secondo criteri non estetici in senso stretto, ma relativi alla capacità dell'immagine di rendere leggibile una trasformazione del paesaggio, alla coerenza con le ipotesi speculative iniziali e alla presenza di ambiguità produttive (tra rovina e rigenerazione, 'umano' e 'non-umano').

Infine, sono stati realizzati dei collage generativi, in cui lo scopo della visualizzazione non è stato quello di costruire un singolo paesaggio, ma un campo di relazioni, funzionando come meta—visualizzazione. Per fare ciò sono state selezionate immagini chiave dai casi 1-3, re-immesse come input multipli (*image blending / collage synthesis*), e modulate mediante prompt orientati alla stratificazione, non alla coerenza spaziale. L'obiettivo è stato quello di produrre una sintesi visiva-manifesto, non descrittiva ma concettuale.

Casi studio e risultati visivi

Il primo caso studio prende in esame un edificio abbandonato all'interno di una città dell'Italia meridionale. L'estetica che ne risulta richiama le 'ecologie del possibile' (Ingold, 2021), in cui la rovina non è un simbolo di perdita ma di continuità metamorfica. Per esso la prima fase è consistita nell'impiego di prompt esplorativi finalizzati all'apertura del campo visivo, testando al contempo la capacità del modello di riconoscere rovina e marginalità senza direzione progettuale: '*abandoned residential building, urban decay, overgrown vegetation, marginal landscape; derelict concrete structure reclaimed by nature, weeds and trees growing through windows; post-industrial ruin in southern Europe, neglected urban periphery; forgotten housing block, signs of abandonment, spontaneous vegetation*'.

Nella seconda fase sono stati impiegati i prompt di ibridazione, spostando la visualizzazione dal degrado alla metamorfosi '*aban-*

doned building transforming into ecological habitat, plants integrated with architecture; urban ruin becoming living structure, vegetation merging with concrete; hybrid architecture, derelict building slowly absorbed by greenery'.

Infine, nella terza fase destinata alla visualizzazione finale, sono stati usati prompt speculativi raffinati: *'derelict residential building redeveloped through roof gardens, green facades passive climate adaptation; speculative ecological rebirth of abandoned housing, slow regeneration, climate-resilient architecture; post-anthropocene urban dwelling nature and building co-evolving, soft light, contemplative atmosphere'*.

Il secondo caso prende in esame un'area portuale in disuso nella costa orientale della Sicilia. Si tratta di visioni 'iper-ecologiche' nel senso di Morton (2010): l'AI restituisce un'estetica del sublime iper-oggettuale, dove l'umano è parte di un continuum ecologico. In questo caso i prompt esplorativi sono stati: *'abandoned industrial port, rusting infrastructure, empty docks; neglected waterfront, post-industrial coastline, marginal maritime landscape'*; i prompt di trasformazione climatica: *'flooded industrial port, rising sea levels, water invading infrastructure; climate change impact on coastal industry, submerged docks'*; i prompt speculativi: *'flooded industrial landscape transformed into amphibious ecosystem; hybrid amphibious architectures rising from water, speculative near-future coast; post-industrial waterfront adapted to sea level rise, human and marine coexistence; cinematic flooded port landscape, soft mist, ecological adaptation'*.

Nel terzo caso studio si osserva un'area ex ferroviaria, le immagini AI la reinterpretano come organismo in crescita lenta, dove la natura penetra le strutture obsolete e l'uomo cerca di adattarsi creando orti e giardini pensili.

Nella prima fase generativa sono stati impiegati i prompt: *'abandoned railway yard, rusting tracks, empty industrial infrastructure; forgotten railway node, urban void, peripheral landscape'*; nella seconda fase, di 'colonizzazione spontanea', sono stati inseriti: *'railway ruins overtaken by spontaneous vegetation; nature reclaiming steel and concrete infrastructure'*; infine, la terza fase ha utilizzato prompt speculativi 'post-umani': *'urban void reimagined as living infrastructure; abandoned railway transformed into community gardens and green corridors; post-human city fragment, slown urban growth, hybrid ecology; vegetable and roof gardens overtake steel and concrete, speculative*



Fig. 1a e 1b. Le varie fasi del processo generativo: prima fase (pre-visualizzazione, 1a foto); seconda fase (esplorativa, 2a foto); terza e quarta fase (speculativa, 3a foto). Immagini generate mediante Adobe Firefly.

future'. Nei casi 4 e 5 (collage generativi) i prompt impiegati non sono stati più site-specific, ma volutamente archetipici, riducendone il dettaglio narrativo e aumentandone la leggibilità simbolica: *'speculative landscape archive, layered territories, memory and data palimpsest; collage of derelict building, flooded port and urban ruins; digital ruin as memory field, fragmented marginal landscape; speculative geography composed of ruins, water and vegetation, atlas of marginal landscapes, poetic and abstract composition'* (fig. 4 'Archivio del possibile'); *'hybrid post-industrial ecologies merging plant life and infrastructures; speculative landscape of coexistence between human, nature*



Fig. 2a e 2b. Le varie fasi del processo generativo: prima fase (pre-visualizzazione, 1a foto); seconda fase (esplorativa, 2a foto); terza e quarta fase (speculativa, 3a foto). Immagini generate mediante Artlist.io.

and technology; serene light over regenerated marginal territories; future landscapes born from ruins, ecological harmony; post-anthropocene environment, calm and hopeful atmosphere' (fig. 5 'ecologie del possibile').

Estensioni visive

Tavola 1: "Rinascita verde"

Un condominio in stato di abbandono viene reinterpretato secondo una metamorfosi, in cui le strutture fatiscenti vengono riqualificate grazie a giardini pensili e strumenti per la transizione energetica. L'immagine AI suggerisce un'estetica dettata dall'adattamento urbano ai cambiamenti climatici, non rovina, ma transizione lenta dove la natura diviene parte integrante dell'ambiente antropizzato. Prompt sintetico: *'Derelict building redeveloped with roof gardens, climate-resilient architecture, speculative ecological rebirth'.*



Fig. 3. Le varie fasi del processo generativo: prima fase (pre-visualizzazione, 1a e 2a foto); seconda fase (esplorativa, 3a e 4a foto); terza e quarta fase (speculativa, 5a foto). Immagini generate mediante Adobe Firefly.

ped with roof gardens, climate-resilient architecture, speculative ecological rebirth'.

Tavola 2: "Margine liquido"

Un'ex area portuale si trasforma in un ecosistema anfibio. L'AI genera architetture e paesaggi acquatici dove l'umano e il marino si confondono, rendendo visibile la vulnerabilità costiera e proponendo una visione sensibile del futuro climatico. Prompt sintetico: *'Flooded industrial coastline, hybrid amphibious architectures, speculative near-future ecology, soft mist'.*

Tavola 3: "Territori in attesa"

Un nodo ferroviario abbandonato diventa paesaggio sospeso tra rovina e germinazione. L'AI immagina un'infrastruttura che si rigenera spontaneamente, dove orti urbani, giardini pensili e acciaio convivono. Prompt sintetico: *'Urban void reimagined as living infrastructure, sloe urban growth, community gardens and green corridors, speculative post-human city fragment'*.

Tavola 4: "Archivio del possibile"

L'immagine funziona come archivio poetico dei margini: un atlante del possibile in cui l'AI ricomponi frammenti reali in una nuova geografia affettiva. Prompt sintetico: *'Speculative landscape archive; collage of derelict building, flooded port ad urban ruins; digital ruin as memory field, fragmented marginal landscaped'*.

Tavola 5: "Ecologie del possibile"

Sintesi visiva e concettuale della ricerca: un mosaico di paesaggi marginali rigenerati in forme ibride, tra realtà e visione. Prompt sintetico: *'Hybrid post-industrial ecologies merging plant life and infrastructures; serene light over regenerated marginal territories; speculative landscape of coexistence between human, nature and technology'*.



Fig. 4a e 4b. Collage generativo che unisce immagini dai casi studio precedenti, nelle fasi 1-2. Immagini generate mediante Kling.



Discussione

Dalle analisi visive e concettuali emerge una costante: il margine non è più soltanto una categoria spaziale, ma una condizione epistemica. Come scrive Tim Ingold (2021), il paesaggio non è uno sfondo ma "un processo di abitazione del mondo". L'immaginazione visiva diventa una forma di indagine che, invece di colmare il vuoto, lo rende produttivo: un campo di possibilità estetiche e politiche.

Come suggerisce Yusoff (2018), 'le estetiche del geologico e del residuo possono costituire un atto di contro-narrazione rispetto alla retorica lineare del progresso'.

Seguendo Fisher (2014), la speculazione è "un esercizio di immaginazione politica, una forma di pensiero che permette di agire su ciò che ancora non esiste". In questo senso, l'immagine AI non è una 'finzione' ma una proposizione ontologica: un invito a pensare

Fig. 5a e 5b. Collage generativo che unisce immagini dai casi studio precedenti, nella fase 3. Immagini generate mediante Kling.

futuri diversi, un gesto di *world-building* che sfida il presente. Tuttavia, l'estetica generativa porta con sé tensioni e ambiguità. Da un lato, amplifica le potenzialità della rappresentazione, creando visioni di rigenerazione post-antropocenica; dall'altro, rischia di tradurre il degrado in spettacolo visivo, di estetizzare la crisi. Il valore critico del processo sta proprio nella consapevolezza di questa ambivalenza: le immagini AI diventano strumenti per riflettere sui nostri desideri, sulle proiezioni culturali e sugli immaginari ambientali che abitiamo.

L'immaginazione non è un atto neutro. È, come scrive Donna Haraway (2016), una pratica di *"staying with the trouble"*: restare dentro le difficoltà del mondo, non per risolverle ma per rigenerare relazioni. Nel contesto dei paesaggi marginali, l'uso dell'immaginazione speculativa permette di articolare una politica del possibile: una forma di attivismo estetico che agisce attraverso la sensibilità visiva e affettiva.

Questa prospettiva si avvicina a ciò che Lauren Berlant (2011) definisce *'cruel optimism'*: il legame con futuri desiderati ma inattuabili. Come conclude Haraway: 'le storie che raccontiamo contano' e in questo progetto, le storie sono immagini che pensano sognano e agiscono.

Conclusioni

Il paper ha esplorato come l'uso di tecniche speculative e AI art possa contribuire a ripensare i paesaggi marginali come spazi di possibilità. Attraverso la combinazione di ricerca-creazione, teorie del paesaggio e strumenti generativi, si è mostrato che questi luoghi possono essere reinterpretati come luogo di immaginazione critica, non solo di abbandono; le immagini speculative operano come dispositivi che rendono visibile l'invisibile e che l'intelligenza artificiale, impiegata in modo riflessivo, diventa un co-autore del pensiero ecologico e progettuale. Il contributo principale del lavoro consiste nell'aver delineato un metodo estetico-speculativo per affrontare i paesaggi degradati, ponendo l'immaginazione al centro del processo conoscitivo. I limiti risiedono nella natura stessa della speculazione: la sua distanza dalla prassi materiale e la difficoltà di tradurre le immagini in politiche o progetti concreti. Tuttavia, è proprio in questa distanza che si colloca il valore dell'approccio: creare spazi di pensiero in cui altri modi di abitare possano essere concepiti. Le

prospettive di ricerca future includono l'integrazione di pratiche partecipative, in cui comunità locali co-creino scenari visivi con strumenti di AI; lo sviluppo di archivi digitali che raccolgano immagini, dati e narrazioni speculative; la sperimentazione di installazioni multimediali e ambienti immersivi come spazi di ricerca estetica.

In definitiva, 'immaginare il margine' significa aprire un campo di possibilità sensibile dove arte, tecnologia ed ecologia convergono per costruire nuovi futuri condivisi. L'AI art, intesa come pratica critica, non è tanto un modo per rappresentare il mondo, quanto per pensarlo diversamente.

Riferimenti bibliografici

Alkhateeb, G., Storie, J., Bell, S., & Suškevičs, M. (2025). *Virtual Imaginative Geographies: Generative AI and the Representation of Landscape Imagery*. *Geographies*, 5(1), 9. <https://doi.org/10.3390/geographies5010009>

Berlant, L. (2011). *Cruel Optimism*. Duke University Press.

Calvagna, S.; Reale, F. A.; Tornabene, A. (2022). *On the Margins of the Anthropocene. Landscape, architecture and sustainability*. 20th World Heritage and Ecological Transition - XX International Forum, 477–486.

Crawford, K. (2021). *Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*. Yale University Press.

Ferretti, M., Favargiotti, S. (2022). *Commons in marginal landscapes. Collective practices for an alternative narrative and use of common spatial resources in peripheral landscapes*. *Ri-Vista. Research for Landscape Architecture*, 19(2), 176–189. <https://doi.org/10.36253/rv-11412>

Griffiths, R. (2015). *Re-imagining the margins: the art of the urban fringe*.

Fisher, M. (2014). *Ghost of My Life: Writing on Depression, Hauntology and Lost Futures*. Zero Books

Haraway, D. (2016). *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Duke University Press.

Ingold, T. (2021). *Correspondences*. Polity Press.

Manning, E. (2020). *For a Pragmatics of the Useless*. Duke University Press.

Morton, T. (2010). *The Ecological Thought*. Harvard University Press.

Williams, N., Keating, T. (2022). *Speculative Geographies: ethics, technologies, aesthetics*. Palgrave Macmillan Singapore.

Speculative natures. (2025, November). www.bcu.ac.uk. <https://www.bcu.ac.uk/research/art-architecture-and-design/art-activisms/research-projects/speculative-natures>

Yusoff, K. (2018). *A Billion Black Anthropocenes or None*. University of Minnesota Press.

Zylinska, J. (2020). *AI Art: Machine Visions and Warped Dreams*. Open Humanities Press.

Giuseppe Magnano di San Lio

Università degli Studi di Catania

Dipartimento di Agricoltura, Alimentazione e ambiente
giuseppemagnanosanlio@gmail.com

Rendere Visibile l’Invisibile: metodi digitali per la rappresentazione dei territori marginali dell’ERP

Elena Pallotta

Il patrimonio dell’edilizia residenziale pubblica (ERP) costituisce uno dei paesaggi più fragili e meno riconosciuti delle città contemporanee: ambiti caratterizzati da vetustà costruttiva, discontinuità tipologica e marginalità sociale e, nel caso della città di L’Aquila e della sua provincia, da una stratificazione di traumi sismici che ne ha amplificato il decadimento e la perdita di identità. Sebbene questi luoghi rappresentino una componente significativa dell’esperienza urbana, rimangono spesso esclusi dall’immaginario collettivo e dalle narrazioni territoriali, configurandosi come paesaggi ‘rimossi’ ed espressione del *locus horribilis*.

Il contributo esplora il potenziale degli strumenti di rappresentazione digitale, in particolare il Building Information Modeling (BIM) e il Fascicolo del Fabbicato Digitale, come strumenti capaci di restituire visibilità, struttura e continuità a un patrimonio complesso e frammentato. Attraverso il caso studio

dell’ATER L’Aquila, il paper analizza come la digitalizzazione dei processi e la modellazione informativa possano generare nuove forme di conoscenza, rendendo il territorio dell’ERP rappresentabile, interrogabile e comparabile. L’articolo evidenzia infine come tali strumenti, oltre la loro dimensione operativa, possano essere interpretati come pratiche di visualizzazione critica, in grado di far emergere e permettere di controllare vulnerabilità e potenzialità del patrimonio residenziale pubblico, contribuendo a ripensarlo non come margine ma come componente strategica della città contemporanea.

Edilizia Residenziale Pubblica
Territori Marginali
Digitalizzazione
Rappresentazione digitale
BIM

Introduzioni

La rappresentazione del paesaggio, nella tradizione culturale occidentale, ha privilegiato la descrizione di scenari ordinati, riconoscibili e caratterizzati da una stabilità visiva tale da renderli facilmente assimilabili all’interno dell’immaginario collettivo. Questo orientamento ha prodotto una selezione di luoghi ritenuti meritevoli di attenzione figurativa, lasciando ai margini ambiti percepiti come dissonanti, problematici o segnati da trasformazioni profonde. Tra questi, i paesaggi dell’edilizia residenziale pubblica (ERP) emergono come territori complessi, spesso associati a condizioni di fragilità sociale, degrado manutentivo, obsolescenza costruttiva e, nei contesti colpiti da eventi catastrofici, a traumi infrastrutturali e abitativi.

Il caso della città dell’Aquila, segnata dai terremoti del 2009 e del 2016, costituisce un paradigma emblematico: qui il patrimonio ERP non solo presenta criticità strutturali e gestionali, ma porta inscritte nelle proprie forme le tracce materiali e simboliche di una vulnerabilità diffusa. Ciò produce un tipo di paesaggio che fatica a diventare oggetto di rappresentazione e che rimane spesso al di fuori delle narrazioni istituzionali, tecniche e culturali. La mancanza di una descrizione adeguata si traduce in invisibilità: una condizione che non riguarda solo l’assenza di immagini, ma una più generale difficoltà a rendere leggibili le dinamiche che attraversano questi luoghi. L’obiettivo del presente contributo è proporre una riflessione sul ruolo degli strumenti digitali di rappresentazione, in particolare il *Building Information Modeling* (BIM) e il Fascicolo del Fabbicato Digitale, come strumenti in grado di restituire consistenza, forma e intellegibilità al paesaggio marginale dell’ERP. A partire dal caso studio dell’ATER L’Aquila, il lavoro indaga come la digitalizzazione dei processi, l’organizzazione dei dati e la modellazione informativa possano trasformare un insieme frammentato di documenti in un sistema coerente, aperto e interrogabile, capace di dare visibilità e struttura a ciò che tradizionalmente sfugge alla rappresentazione.

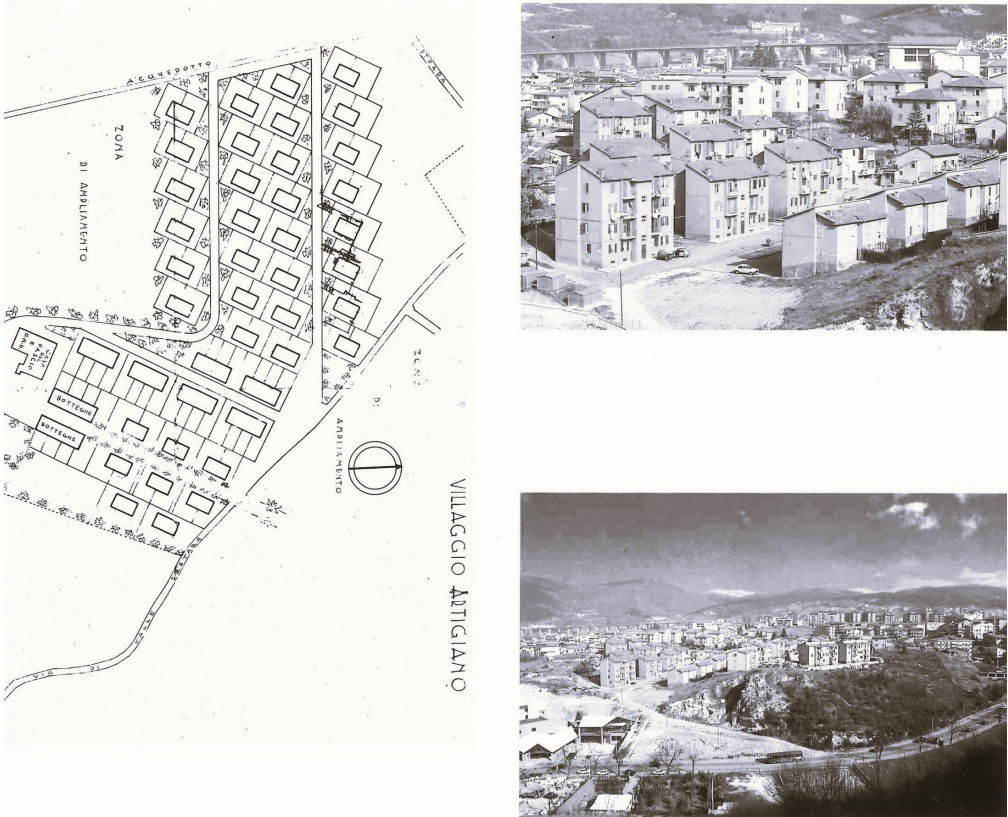
Stato dell’arte: digitalizzazione, gestione del patrimonio e strumenti informativi

Nell’ambito della gestione del patrimonio edilizio pubblico, l’introduzione di pratiche digitali ha modificato radicalmente le modalità di controllo, monitoraggio e programmazione degli interventi.

Il BIM rappresenta oggi uno degli strumenti più efficaci per integrare dati eterogenei legati alla vita dell'edificio, generando modelli che uniscono informazioni geometriche, materiche, prestazionali e documentali (Arayici et al., 2012). L'impiego del BIM nel patrimonio esistente consente di superare l'approccio tradizionalmente adottato nella manutenzione degli edifici ERP, orientando la gestione verso una logica predittiva, basata sulla conoscenza puntuale delle componenti tecniche e costruttive (Sarman et al., 2021). Parallelamente, il Fascicolo del Fabbicato digitale, strumento concepito per documentare in maniera continuativa lo stato dell'immobile, rappresenta un archivio dinamico che può includere informazioni storiche, catastali, strutturali e amministrative. Nel momento in cui tale strumento viene digitalizzato e reso interoperabile con piattaforme BIM, esso diventa una risorsa strategica per la gestione coordinata del patrimonio pubblico, consentendo la consultazione immediata e la verifica sistematica dei dati (Capannolo et al., 2022). La letteratura recente evidenzia come l'integrazione tra BIM e Fascicolo del Fabbicato digitale non risponda soltanto a esigenze amministrative, ma costituisca un'opportunità per sviluppare nuove forme di rappresentazione del patrimonio, in grado di restituire la complessità di luoghi finora scarsamente descritti (Corallo et al., 2022). A partire da tali premesse, il presente contributo esplora un ulteriore passaggio: l'utilizzo della rappresentazione digitale non solo come strumento gestionale, ma come dispositivo critico capace di dare forma e centralità ai paesaggi marginali dell'ERP.

Quadro teorico: paesaggi marginali e rappresentazione come pratica critica

Il paesaggio dell'edilizia residenziale pubblica è un territorio in cui si intrecciano criticità materiali e componenti sociali. Edifici vetusti, sistemi impiantistici obsoleti, interventi discontinui e frammentati, mancanza di manutenzione programmata e vulnerabilità strutturali sono elementi che concorrono alla costruzione di un'immagine complessiva segnata da fragilità (fig. 1). Nei contesti colpiti da eventi sismici, queste condizioni si amplificano: il danno materiale si sovrappone al trauma collettivo, producendo un paesaggio segnato da un duplice livello di vulnerabilità. La rappresentazione ha, storicamente, progressivamente ignorato tali



luoghi, considerandoli privi di qualità estetiche o narrative. L'assenza di immagini non coincide tuttavia con l'assenza di significato: al contrario, ciò che non viene rappresentato tende a rimanere escluso dal discorso pubblico, contribuendo alla sua marginalizzazione.

In questa prospettiva, la nozione di 'paesaggio marginale' non coincide semplicemente con luoghi periferici o degradati, ma rimanda a contesti ordinari e abitati che, pur incidendo significativamente sulla vita urbana, risultano esclusi da pratiche consolidate di rappresentazione, riconoscimento e progetto. Il paesaggio, infatti, non è solo ciò che 'si vede', ma ciò che viene reso culturalmente leggibile attraverso immagini, descrizioni, categorie e dispositivi di conoscenza: quando tali dispositivi mancano o sono deboli, la marginalità si consolida come condizione strutturale e non come semplice effetto collaterale. All'interno di questo quadro, il concetto di *locus horribilis* può essere interpretato non come giudizio estetico, ma come costruzione culturale che si produce quan-

Fig. 1. L'Aquila Quartiere Valle Pretara - Legge: Testo unico 1938 -640/54 -137/52.



do un luogo viene percepito e narrato quasi esclusivamente attraverso l'emergenza, la fragilità o la colpa (degrado, rischio, disordine), senza strumenti capaci di restituirne la complessità relazionale e la stratificazione materiale e sociale. I complessi ERP, in particolare nei contesti post-sismici (figg. 2-3), rendono evidente tale ambivalenza: territori abitati e funzionali, ma ridotti a 'sfondo' amministrativo e mediatico, raramente riconosciuti come paesaggio urbano. In questo senso, la rappresentazione digitale, e in particolare la modellazione informativa, non agisce soltanto come supporto tecnico-amministrativo, ma come pratica conoscitiva: riorganizza conoscenze disperse, stabilizza relazioni tra dati e spazio, e produce nuove immagini operative del territorio.

Quando il BIM è applicato al patrimonio esistente e messo in relazione con informazioni gestionali e territoriali, esso rende visibili ricorrenze di vulnerabilità, discontinuità e priorità, consentendo di trasformare l'invisibilità del *locus horribilis* in un oggetto conoscibile, interrogabile e quindi discutibile nel dibattito contemporaneo sul paesaggio e sulla città. Il Disegno, inteso come esercizio di costruzione e restituzione delle forme e delle informazioni, assume in questo scenario un ruolo fondamentale. Rappresentare significa selezionare, organizzare e dare rilevanza; significa attribuire una dignità figurativa a luoghi che non hanno goduto di un adeguato riconoscimento. Gli strumenti digitali ampliano il campo d'azione della rappresentazione, superando la dimensione unicamente visiva e integrando dati eterogenei: metrici, documentali, prestazionali, storici. Modelli BIM, rilievi digitali, database

Fig. 2. a sinistra, edificio ATER L'Aquila danneggiato dal sisma del 2009 sito a Preturo (AQ).

Fig. 3. a destra, edificio ATER L'Aquila danneggiato dal sisma del 2009 sito a Paganica (AQ).

Fonte: (Archivio ATER L'Aquila, anno 2024).

informativi e sistemi interoperabili consentono di restituire la dignità e la complessità di luoghi caratterizzati da fenomeni di degrado progressivo, stratificazioni tra interventi e lacune documentali. Nel caso dell'ERP, tali strumenti permettono di evidenziare ciò che costituisce l'essenza del paesaggio marginale: discontinuità tipologiche, sovrapposizioni normative, interventi emergenziali, riparazioni provvisorie divenute permanenti, materiali non più conformi agli standard. La rappresentazione digitale si configura così come un atto non solo conoscitivo, ma anche critico: rendere visibile significa riconoscere, portare alla luce e rendere discutibili e affrontabili le dinamiche che definiscono un territorio fragile.

Caso studio: l'edilizia residenziale pubblica e ATER L'Aquila come paesaggio marginale

Il patrimonio dell'ATER L'Aquila (ex IACP) comprende un numero significativo di edifici realizzati in momenti diversi del Novecento, con tecniche costruttive e standard prestazionali eterogenei. La distribuzione degli immobili sul territorio rispecchia una varietà di condizioni urbane e periurbane, spesso caratterizzate da marginalità infrastrutturale e sociale (figg. 4-5).

L'adozione della modellazione informativa non è limitata alla definizione del singolo edificio, ma è concepita come base per una lettura multi-scalare del patrimonio ERP. I modelli BIM dei fabbricati sono infatti strutturati secondo uno standard informativo omogeneo che consente l'aggregazione dei dati a scala di complesso residenziale e di quartiere. Attraverso l'interoperabilità tra modelli BIM, database gestionali e sistemi GIS, è possibile produrre rappresentazioni territoriali che mettono in relazione gli edifici ERP con il contesto urbano-ambientale: accessibilità, dotazione di servizi, spazi aperti, continuità infrastrutturali e condizioni di vulnerabilità territoriale. In tal modo, l'ERP non viene trattato come somma di edifici isolati, ma come sistema spaziale diffuso che contribuisce a definire un paesaggio urbano specifico, caratterizzato da ricorrenze tipologiche che emergono pienamente solo a scala territoriale. A ciò si aggiunge l'impatto dei terremoti del 2009 e del 2016, generando ulteriori discontinuità nella qualità edilizia e nella gestione dei fabbricati. In seguito al sisma del 2009, più di 1750 fabbricati ATER sono stati danneggiati: la maggior parte di quelli con danni lievi sono stati già riparati, mentre gli edifici più compromessi a livello strutturale e



Fig. 4. in alto,
Distribuzione edifici
ATER L'Aquila sul
territorio provinciale
anni 1950-1964.

Fig. 5. in basso,
Distribuzione edifici
ATER L'Aquila sul
territorio provinciale
anni 1972-1989.

dunque inagibili sono attualmente in corso di riparazione o ricostruzione. Inoltre, alcuni edifici situati nei comuni dell'Alta Valle dell'Aterno, sono stati ulteriormente danneggiati dal sisma del 2016 (fig. 6), che ha interessato in particolare la provincia di Teramo.

L'organizzazione aziendale dell'ATER si articola in due aree principali, tecnica e amministrativo-finanziaria, suddivise in servizi che si avvalgono di applicativi per la gestione delle attività ordinarie e straordinarie. Le attività includono la programmazione e l'attuazione degli interventi di recupero e valorizzazione del patrimonio, la gestione degli inquilini (contratti, morosità, utenze, contenziosi), la manutenzione ordinaria e straordinaria, e la gestione tecnico-finanziaria. Per decenni, l'assenza di un sistema informativo unitario ha reso difficile la lettura complessiva del patrimonio. Gli archivi cartacei risultano spesso incompleti, frammentati, e dunque non consultabili in maniera sistematica. E' stato riscontrato che i sistemi digitali introdotti nel tempo non comunicano tra loro, producendo una frammentazione che impedisce una gestione efficace del patrimonio. L'analisi dello stato di fatto ha permesso di identificare le fasi per un processo di digitalizzazione e dunque di efficientamento gestionale e ottimizzazione delle risorse. La transizione verso modelli digitali integrati e interoperabili non rappresenta soltanto una semplice opportunità tecnologica, ma una necessità strategica per superare l'inefficienza dei modelli tradizionali e avviare un processo di modernizzazione strutturale e culturale.

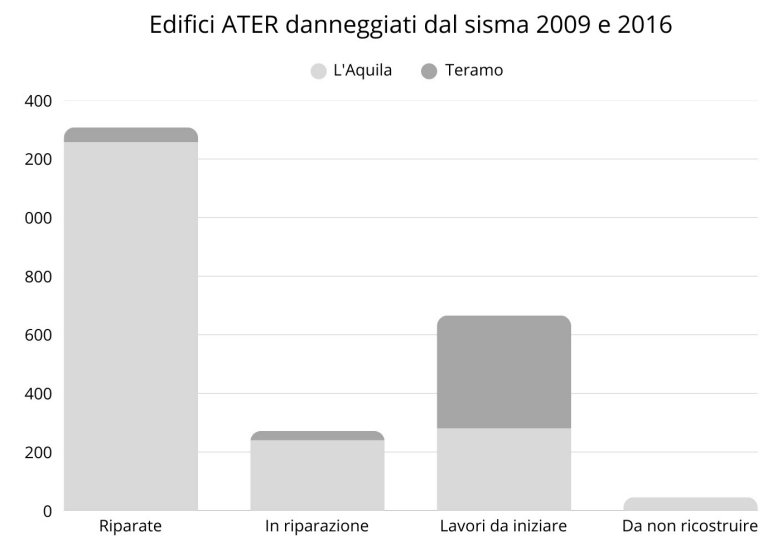


Fig. 6. Diagramma
edifici ATER
danneggiati dal sisma
del 2009 e 2016.

Fase	Descrizione
Acquisizione dati	Identificazione e raccolta dei dati esistenti.
Standardizzazione	Definizione di linee guida e parametri informativi interoperabili
Rappresentazione digitale	Costruzione del modello informativo BIM e integrazione documentale.

Questo processo di digitalizzazione, avviato recentemente, è strutturato in tre fasi principali (fig. 7): In primo luogo l'acquisizione e organizzazione delle fonti documentali, attraverso la classificazione e digitalizzazione di atti, planimetrie, documenti tecnici e materiali d'archivio. In secondo luogo, la definizione di uno standard informativo, basato su criteri di interoperabilità e aggiornabilità continua. Infine la modellazione BIM degli edifici e implementazione del Fascicolo del Fabbicato Digitale, che raccoglie e integra i dati tecnici e amministrativi lungo il ciclo di vita dell'immobile.

Le tre fasi principali, pur essendo distinte, sono strettamente interconnesse e seguono un percorso progressivo finalizzato alla creazione di un sistema informativo integrato, aggiornabile e interoperabile. Queste fasi, pur essendo autonome nelle singole attività, sono concepite per coesistere e per evolversi insieme in modo che l'Ente possa, alla fine del processo, disporre di un ambiente digitale coerente, flessibile e in grado di rispondere alle crescenti esigenze di efficienza e di gestione delle informazioni in modalità BIM (*Building Information Modeling*). Analizzando le tre fasi nel dettaglio: la prima è caratterizzata da una fondamentale attività preliminare di analisi del contesto informativo e gestionale dell'Ente. Questo step consiste in una ricognizione dettagliata delle fonti informative e documentali esistenti, con l'obiettivo di ottenere una chiara comprensione delle informazioni attualmente utilizzate nella gestione quotidiana. Tale attività è orientata a identificare, da un lato, i dati già utilizzati in ambito operativo e gestionale, e, dall'altro, quelle ulteriori informazioni che potrebbero risultare necessarie per ottimizzare la gestione in un ambiente BIM. Un elemento centrale di questa fase è l'analisi degli applicativi software attualmente in uso all'interno dell'Ente, al fine di mappare con precisione il tipo di dati e informazioni gestiti, com-

Fig. 7. Tabella sulle fasi del processo di digitalizzazione del patrimonio ERP.

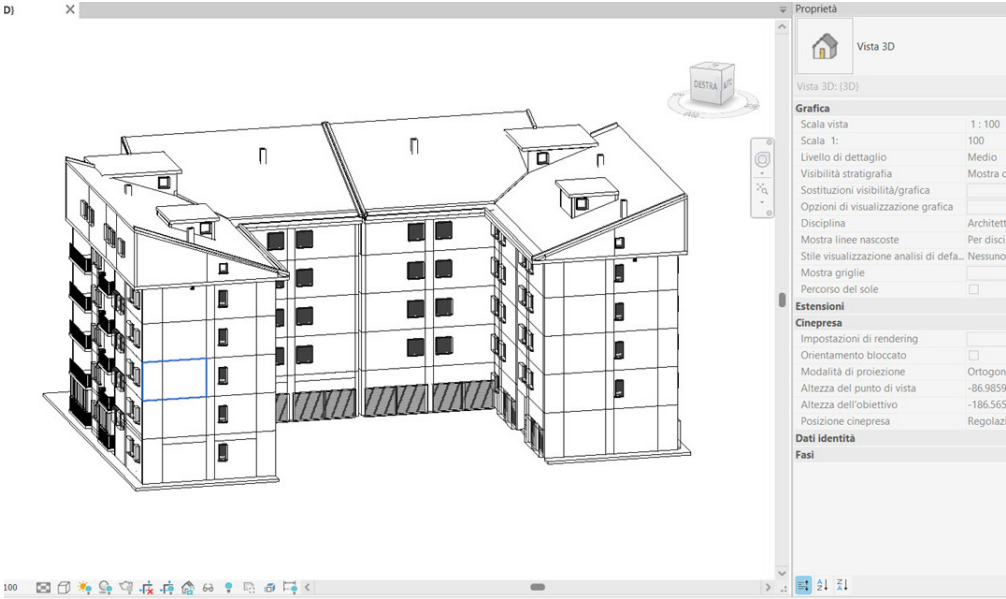
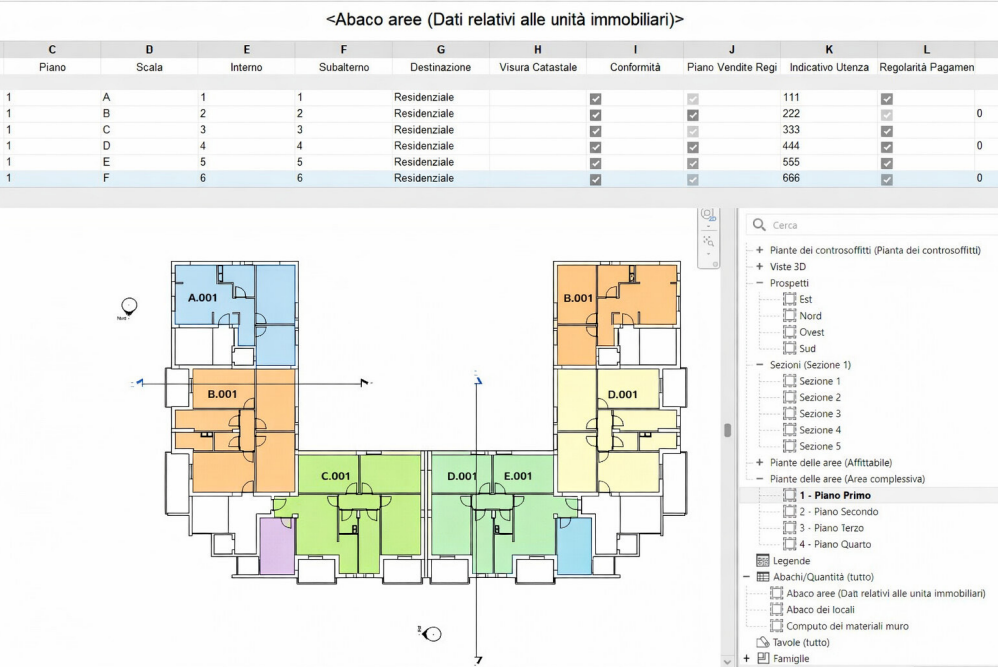
prendendo in quale formato siano conservati, su quali sistemi vengano archiviati e come questi possano essere integrati nel nuovo sistema informativo. Le informazioni così raccolte vengono selezionate e organizzate in insiemi coerenti di parametri univoci, definiti secondo standard condivisi, che rispondano alle necessità operative e gestionali dell'Ente. Questo lavoro di strutturazione consente di definire una base informativa solida e interconnessa, coerente con i requisiti BIM, in grado di garantire l'interoperabilità tra modelli e sistemi diversi. La seconda fase riguarda la definizione dettagliata delle modalità attraverso cui costruire e informatizzare i modelli informativi, con un focus preciso sui requisiti prestazionali e informativi richiesti. In questa fase, infatti, vengono stabiliti i parametri relativi ai modelli digitali da sviluppare, in funzione degli obiettivi specifici dell'Ente e delle caratteristiche dei fabbricati in oggetto. L'attenzione si concentra sulla definizione dei *LOD* necessari in relazione alle finalità gestionali, manutentive e di pianificazione dell'organizzazione. Inoltre, è fondamentale che i modelli informativi siano conformi alla normativa tecnica di settore, che fornisce le linee guida per garantire la qualità, l'affidabilità e l'efficacia dei dati trattati. Durante questa fase, vengono anche definiti i criteri metodologici e le modalità operative per la realizzazione dei modelli, affinché possano essere utilizzati efficacemente nel lungo termine e per garantire la piena interoperabilità tra i vari sistemi informativi coinvolti. Infine, la fase conclusiva riguarda l'effettiva acquisizione e modellazione dei dati, attraverso una serie di attività integrate e complesse. Essa include la raccolta delle informazioni provenienti dagli applicativi digitali già in uso, ma anche la digitalizzazione della documentazione cartacea eventualmente disponibile. Oltre a questo, la fase finale comprende l'esecuzione di rilievi integrati sul campo, necessari per raccogliere dati precisi e aggiornati relativi agli edifici e alle strutture. Questi dati vengono successivamente trattati, integrati e modellati per costruire i modelli informativi digitali, che costituiranno la base per una gestione più efficiente dell'Ente. La creazione di modelli informativi dettagliati e precisi consente, infatti, di migliorare la gestione, la manutenzione e la pianificazione delle attività, riducendo i margini di errore e ottimizzando i costi operativi. Il risultato atteso è infatti la trasformazione di un patrimonio non leggibile in un sistema strutturato, che consente analisi comparative, valutazioni di priorità manutentive e una programmazione predittiva degli interventi.

Considerazioni: rendere leggibile il paesaggio marginale attraverso la rappresentazione digitale

L'integrazione di strumenti operativi come il BIM e il Fascicolo del Fabbricato consente di evidenziare le criticità del patrimonio ERP attraverso un linguaggio visivo e informativo chiaro e condivisibile. Ogni edificio può essere interrogato per conoscere materiali, stato di conservazione, vulnerabilità strutturali, conformità impiantistiche, interventi eseguiti e interventi previsti. La dimensione critica della rappresentazione emerge soprattutto dagli output informativi prodotti: abachi delle Aree (unità immobiliari) interrogabili con parametri tecnico-amministrativi e gestionali (utenza, contratti, canoni, morosità), derivati anche dall'integrazione di dataset da applicativi gestionali; fascicoli digitali interattivi, in cui modello e documentazione risultano tracciabili e aggiornabili (figg. 8-9); set di parametri condivisi organizzati per sezioni tematiche (strutture/impianti, manutenzione, sicurezza) che rendono i modelli confrontabili e aggregabili.

La restituzione tridimensionale permette di individuare rapidamente anomalie, elementi non conformi o situazioni di rischio.

Fig. 8. Dettaglio dell'abaco delle aree e dei relativi parametri di area.



Questo processo non ha solo una utilità tecnica. La rappresentazione digitale svolge una funzione culturale, perché porta alla luce un insieme di problemi strutturali che, prima della digitalizzazione, erano dispersi in documenti non comunicanti. La visualizzazione, dunque, diventa un dispositivo critico che permette di osservare il patrimonio non più come un insieme di singole emergenze, ma come un sistema territoriale complesso. La trasformazione del paesaggio marginale in un paesaggio interrogabile permette di ripensare l'ERP come componente attiva della città. Attraverso la digitalizzazione, ciò che prima era invisibile diventa un oggetto dotato di forma, struttura e memoria, capace di partecipare alle decisioni politiche e progettuali.

Esiti critici e conclusioni

L'esperienza dell'ATER L'Aquila mostra come gli strumenti digitali possano assumere un ruolo decisivo nella descrizione e nella gestione dei paesaggi marginali. Il BIM e il Fascicolo del Fabbricato Digitale, nel momento in cui vengono utilizzati non solo come strumenti operativi ma come pratiche di rappresentazione, rendono accessibili e leggibili aspetti del patrimonio che

Fig. 9. Modello BIM di un edificio residenziale ATER L'Aquila.

prima sfuggivano alla narrazione tecnica e culturale. La digitalizzazione consente di costruire una conoscenza condivisa, favorendo processi decisionali e programmatici basati su dati verificabili. Allo stesso tempo, la restituzione critica delle vulnerabilità e delle fragilità permette di riconoscere il valore del patrimonio ERP come componente significativa della città, superando la sua tradizionale marginalità. Rendere visibile significa quindi restituire dignità e centralità nel discorso pubblico.

Riferimenti bibliografici

Alileche, L., Shahrou, I. (2018). Use of BIM for Social Housing Management. In *Proceedings of the 17th International Conference onComputing in Civil and Building Engineering*, Tampere, Finland, 5-7 June 2018.

Arayici, Y., Onyenobi, T., & Egbu, C. (2012). Building Information Modelling for facilities management. *Journal of Building Information Modelling*, 1(1), 26–29.

Capannolo, L., Tata, A., De Berardinis P., & Brusaporci, S. (2022). Il fascicolo del fabbricato digitale. *The digital building dossier*, 10, 66–77.

Castellano-Román M., Garcia-Martinez A., Pérez López M., (2022), Social Housing Life Cycle Management: Workflow for the Enhancement of Digital Management Based on Building Information Modelling (BIM). *Sustainability*, 14(12), MDPI.

Consiglio Regionale dell'Abruzzo. (2020). *Nota informativa n. 10* (dicembre 2020).

Corallo, A., Lazoi, M., & Lezzi, M. (2022). BIM-based approaches for public housing asset management. *Journal of Information Technology in Construction*, 27, 300–317.

Russo Ermolli S, De Toro P. (2017) Innovazioni di processo per la digitalizzazione degli appalti pubblici: sinergie tra BIM e analisi multicriterio. *TECHNE, Journal of Technology for Architecture and Environment*. DOI: 10.13128/Techne-19737

Sarman, A., Gholami, A., & Ismail, Z. (2021). BIM adoption for existing buildings maintenance: Issues and benefits. *Facilities*, 39 (3), 207-223.

Taglieri, D., Properzi, P. (1990). L'edilizia residenziale pubblica nella provincia di L'Aquila, Cinquanta anni di attività dell'Istituto Autonomo Case Popolari. System Graphic.

Wylie, J. Dibattito contemporaneo e critica del paesaggio (2007). *Landscape*. London: Routledge.

Elena Pallotta

Università degli Studi dell'Aquila

Dipartimento di Ingegneria Civile, Edile-Architettura e Ambientale

elena.pallotta@graduate.univaq.it

SLAM Survey and Semantic Reconstruction for a Sustainable Urban and Territorial Reconnection Project

Maurizio Perticarini, Andrea Giordano

The growing urgency related to the effects of climate change calls for a thorough reflection on strategies for urban and territorial regeneration, in which the integration of natural elements as matrices of open space plays a structural and systemic role. The adopted design approach is multiscalar and oriented toward the reinterpretation of the urban palimpsest and its relationships with the territorial context, with the aim of defining solutions consistent with the identity of places and their evolutionary dynamics. Within this perspective, both natural and anthropic components contribute to morphological definition, ecological reactivation, and climate mitigation. The proposed design solutions incorporate Nature-Based Solutions (NBS) and interdisciplinary strategies, evaluated through quantitative indicators of ecological sustainability, energy efficiency, and collective well-being. The case study examined is the urban center of Pagliare del Tronto, a hamlet of the municipality of Spinetoli (AP), addressed within the framework of the PaÍS course (Landscape, In-

novation and Sustainability) promoted by the University of Camerino and the Marche Polytechnic University. The area is characterized by environmental issues and urban fragmentation, which require regenerative interventions capable of reestablishing ecological and functional connections. The survey was conducted using SLAM technology integrated into the CHCNAV RS10 device, supplied by Microgeo Srl, which combines GNSS RTK, LiDAR, and visual SLAM, enabling three-dimensional mapping of the urban landscape. This technology proves effective for rapidly acquiring data even in complex environments, offering essential support for morphological analysis and sustainable urban planning.

GIS
SLAM Survey
Reconnection
Sustainability

Introduction

The sensitive approach related to the effects of climate change and the need to promote sustainable development models calls for a profound reflection on strategies for the regeneration and transformation of urban and territorial contexts. In this scenario, the integrated design approach to open space emerges as a fundamental device, capable of articulating new relationships between urban form, environment, and territory. The study is based on a multiscalar and systemic vision, oriented toward the interpretation of the urban palimpsest and the redefinition of its structural and functional relationships with the surrounding context (Albiero, Coccia 2008). The central objective is the formulation of design strategies consistent with the identity of places and the evolutionary dynamics that characterize them. The work focuses on the reconstruction of metamorphic processes in urban and peri-urban spaces, identifying the generative elements of the original layout and the transformations induced by historical, socio-economic, and environmental dynamics. In this perspective, natural elements do not play a merely aesthetic role, but are integrated into the project with structural value, contributing to morphological definition, ecological reactivation, and climate mitigation. Vegetation, in fact, actively contributes to the reduction of the urban heat island effect, the improvement of air quality, and water regulation, constituting a true green infrastructure (Coccia & Vannore, 2001) (Coccia & d'Annintiis, 2008) (Coccia, 2015). The proposed strategies are based on the integration of Nature-Based Solutions (NBS) and interdisciplinary approaches, investigated through analyses that measure the effectiveness of the solutions in terms of ecological sustainability, energy efficiency, and collective well-being (Falzetti & Ramazzotti, 2012). The selected case study is the urban center of Pagliare del Tronto, a hamlet of the municipality of Spinetoli (AP), analyzed within the framework of the PaÍS – Landscape, Innovation and Sustainability course, promoted by the University of Camerino and the Marche Polytechnic University. The context, characterized by environmental issues and a fragmented urban structure, requires regenerative interventions aimed at reactivating ecological and functional connections between the built environment and the territorial system. The article presents the field research process, which included an integrated survey supported by SLAM technologies, using the CHCNAV RS10 device; an in-depth study of the territory and existing urban fabric; and de-

sign hypotheses aimed at redefining the relationship between open spaces, settlements, and environmental infrastructures.

The case studies

Pagliare del Tronto is a hamlet of the municipality of Spineto-li, located along the middle valley of the Tronto River, in a strategic position between the inner hilly system and the alluvial plain. Although today the settlement appears as a predominantly modern urban agglomeration, its origins date back to the late 15th century, when some families left fortified centers to colonize the valley floor areas. The settlement took shape in a marginal, marshy, and agricultural context, historically marked by its role as a borderland and by functions related to territorial control (Giordano & Zanchetta, 2006) (Albiero & Coccia, 2008) (Giordano & d’Acunto, 2017) (Vadini, 2018) (Giordano, 2023). Over time, settlement expansion progressively concentrated along the main infrastructural axes, particularly the route of the Via Salaria, which assumed a central role in the morphological reorganization of the hamlet. However, urban growth, which largely occurred in the absence of structured planning, generated a fragmented fabric, characterized by the unresolved coexistence of residential and productive areas, along with interstitial open spaces. The current urban configuration of Pagliare del Tronto is defined by low building density, a discontinuous road network, and the lack of a clear hierarchy between public space and the built environment. Ecological connections are weak due to the fragmentation of agricultural land and the progressive soil sealing, while the secondary hydrographic network, once articulated, is now largely culverted or canalized, resulting in the loss of hydraulic regulation capacity and environmental value. From a geomorphological perspective, the settlement lies on a flat territory, with minimal slopes and an alluvial substrate. This condition, combined with the absence of coordinated interventions for stormwater and urban green management, has contributed to the emergence of environmental criticalities, including the formation of heat islands, low climate resilience, and the marginalization of residual natural areas. The widespread presence of paved surfaces, incongruous buildings, and the absence of a legible urban structure has produced a heterogeneous landscape, marked



Fig. 1.View of Piazza Kennedy in Pagliare del Tronto from Google maps.



Fig.2. View of Via Primo Maggio in Pagliare del Tronto from Google maps.

by a discontinuity between urban and environmental components. Within this complex scenario, the two areas under examination – Piazza Kennedy and Via Primo Maggio – represent exemplary cases for reflecting on the potential for urban and ecological regeneration, through a design capable of integrating infrastructure, public space, and environmental quality (Figs. 1, 2).

The SLAM Survey

The survey of the urban area of Pagliare del Tronto was conducted using SLAM (Simultaneous Localization and Mapping) technology, through the mobile device CHCNAV RS10 provided by

Microgeo Srl. This equipment integrates GNSS RTK sensors, LiDAR, and cameras, enabling the simultaneous collection of three-dimensional spatial data and visual information, even in complex environments or those characterized by articulated geometries and limited visibility.

SLAM is an inherently dynamic approach, wherein a mobile system (e.g., LiDAR sensor with IMU, cameras) simultaneously performs two fundamental tasks: localizing its position in space and mapping the surrounding environment (Rabbia et al., 2020) (Adami, 2021) (Beltramone et al., 2024) (Paris & Rossi, 2024). SLAM algorithms process sensor data in real time to estimate the pose of the moving system while concurrently constructing a 3D model of the environment. This enables faster data acquisition and greater operational flexibility, making SLAM particularly suitable for rapid mapping of large-scale or complex and dynamic environments. Although the absolute accuracy of point clouds generated by SLAM systems may be slightly lower than that of static laser scanners—due to drift errors accumulated during motion—the trade-off in terms of efficiency and deployment speed makes it an essential solution in contexts where survey speed and accessibility take priority over millimetric accuracy. The SLAM system proved particularly suitable for the urban context of Pagliare del Tronto, characterized by discontinuous morphology, fragmented road networks, and numerous interstitial spaces. The device's ability to self-localize while in motion and to update the 3D map of the environment in real time made it possible to acquire high-resolution data within a limited time frame, without the need for ground control points or static scanning systems. During the survey operations, the CHCNAV RS10 collected georeferenced point clouds via the LiDAR sensor, while the GNSS RTK system ensured positional accuracy, which is essential for integrating the survey within a global coordinate system (GIS). The visual SLAM component, based on integrated cameras, also enabled the generation of three-dimensional models with color information, improving both the legibility and the informative quality of the survey. Following data acquisition, the point cloud was segmented through automatic classification using Metashape software. This process allowed for the differentiation and isolation of various morphological categories within the dataset, particularly identifying ground points, built structures, and vegetation. Such classification enabled more effective data management and analysis, facilitating differentiated representation of urban and natural elements within the

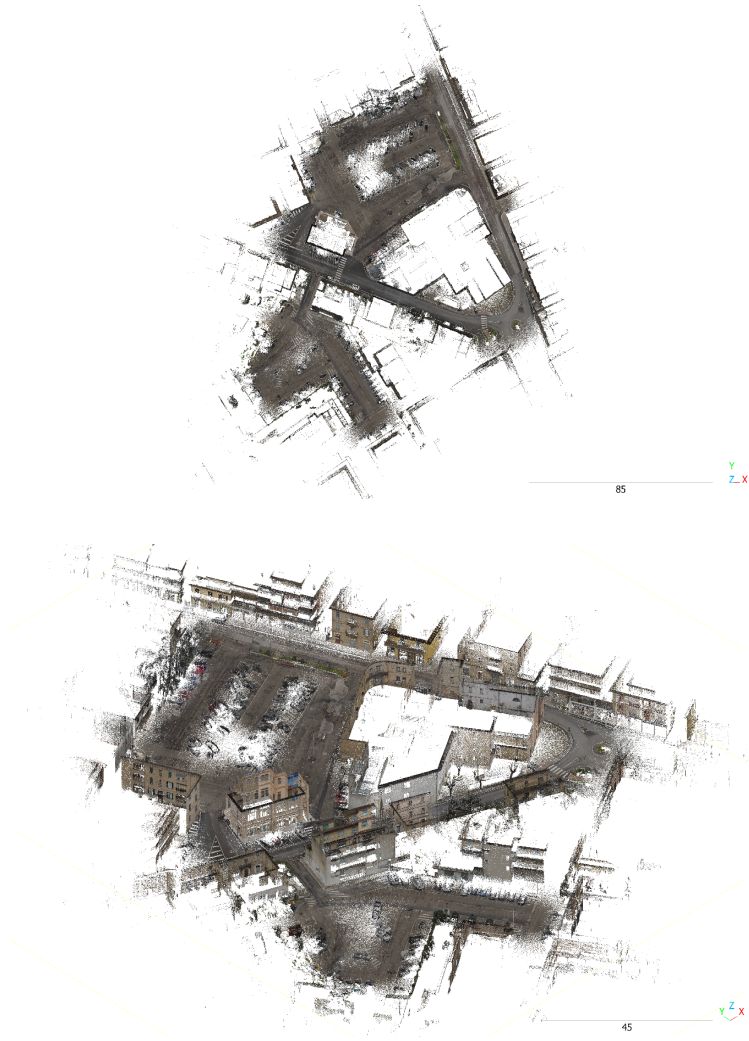


Fig.3. Point cloud from CHCNAV RS10 of Piazza Kennedy – orthogonal view in CloudCompare.

Fig.4. Point cloud from CHCNAV RS10 of Piazza Kennedy – isometric view in CloudCompare.

study area. The dataset acquired provided a detailed three-dimensional documentation of the urban fabric, including buildings, road infrastructures, open spaces, and urban furniture. The rapid data acquisition and high point density made it possible to faithfully represent complex morphological conditions such as intersections, volumetric discontinuities, elevation changes, and residual areas, which would be difficult to document using traditional survey methods. Overall, the use of SLAM technology enabled the generation of an integrated, accurate survey capable of supporting subsequent morphological, spatial, and environmental analyses, thanks



Fig. 5. Point cloud from CHCNAV RS10 of Via Primo Maggio – orthogonal view in CloudCompare.

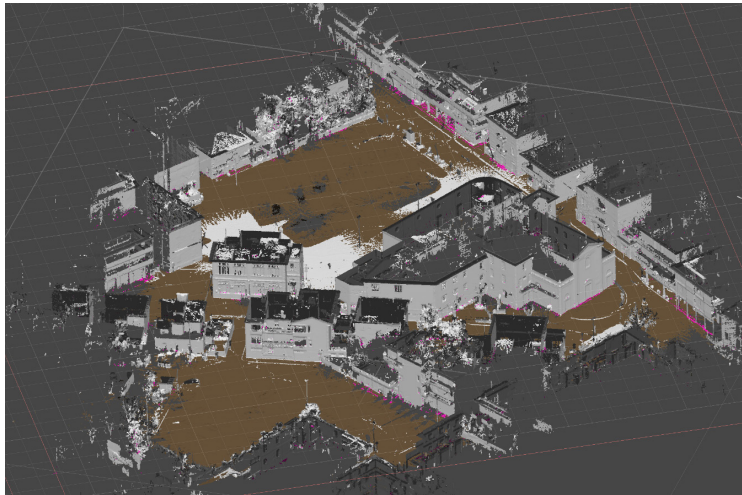


Fig. 6. Point cloud from CHCNAV RS10 – point segmentation and classification.

to the versatility and operational efficiency of the mobile system employed (Figs. 3, 4, 5, 6).

Results

The results presented here are the outcome of an intensive activity of survey, observation, and analysis carried out by the students of the PaIS – Landscape, Innovation and Sustainability course. The work focused on specific case studies, with the aim of experimenting with interpretative tools and design strategies

oriented toward the sustainable regeneration of urban spaces. The methodological approach, based on the integration of direct investigation, graphic representation, and design proposal, produced particularly significant results, highlighting the students' ability to critically interpret the context and to develop solutions consistent with the principles of environmental resilience, public space quality, and landscape innovation. The images included in this document represent a selection of the works produced during the course. They constitute an expression of the educational potential of an applied teaching experience and a concrete contribution to the reflection on landscape design in complex and marginal contexts.

In methodological terms, the SLAM survey operated as an acquisition device and a means for constructing a coherent three-dimensional metric environment, in which the morphological and spatial attributes of the urban context were discretized into a dense cloud. This dataset enabled the definition of a high-information spatial model used as the basis for the elaboration of thematic layers related to microclimatic data (LCZ, urban heat island), morphological parameters (building typologies, soil permeability, void–solid relationships), functional aspects (land use and mobility), and ecological conditions (vegetation and environmental connections). This environment served as the reference framework for the superimposition, correlation, and comparison of heterogeneous analytical layers, enabling an integrated reading of the urban system. Integration was achieved by associating each layer with geometrically defined portions of the urban space, thus allowing spatial overlays, comparisons, and verifications. On the same three-dimensional structure, identity patterns were constructed according to combined criteria: (a) morphogenetic, related to the persistence and transformation of the layout; (b) performance-based, referring to microclimatic comfort, permeability, and shading; and (c) relational, associated with continuity and discontinuity between the built environment, infrastructures, and open spaces. This process enabled an interpretative, rather than merely descriptive, reading in which survey data became analytical devices supporting the formulation of design strategies.



Fig. 7. Identity pattern
– Piazza Kennedy

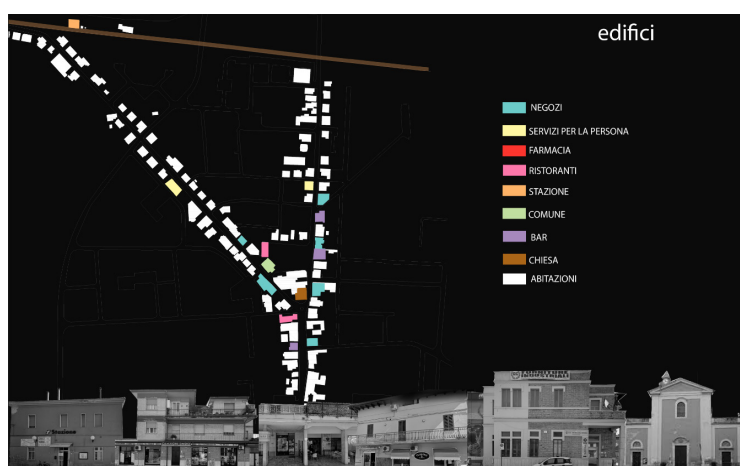


Fig. 8. Built
environment analysis
– Piazza Kennedy



Fig. 9. Trama dell'isola
di calore urbano –
Piazza Kennedy

Data analysis

The analysis of Piazza Kennedy revealed a series of environmental and spatial criticalities that compromise the quality and usability of the public space. The square currently appears as a large paved surface, entirely impermeable, lacking shade and

highly exposed to direct solar radiation. This condition leads to the formation of an urban heat island, exacerbated by the absence of significant vegetation and the poor morphological articulation of the space. An additional element of weakness lies in the functional rigidity of the area, which is currently used mainly for temporary and intermittent activities, such as the weekly market, without offering adequate infrastructure or furnishings to support everyday use. The analysis of Local Climate Zones (LCZ) confirmed the microclimatic vulnerability of the site, worsened by an urban configuration that neither promotes natural ventilation nor fosters interaction between green areas and built surfaces. The square thus presents itself as an incomplete public space, lacking identity and elements capable of activating dynamics of permanence and social interaction. These deficiencies, at the same time, represent the starting point for a design reflection aimed at the climatic and functional regeneration of the area (Figg. 7, 8, 9).

Via Primo Maggio is configured as a linear infrastructural road axis, predominantly functional in nature, crossing the industrial sector of Pagliare del Tronto. The architectural analysis highlighted a lack of spatial quality and a prevailing vocation for heavy vehicular transit. The road section, wide and scarcely articulated, is flanked by discontinuous sidewalks and parking areas, with a built fabric composed of heterogeneous industrial sheds constructed between the late 20th century and the early 2000s, lacking a recognizable urban frontage. The open space takes on a back-urban character, defined more by the absence than the presence of structuring forms. The relationship between buildings and public space is weak: the threshold between interior and exterior is often undefined, interrupted by fences, yards, and residual areas. Vegetation is almost entirely absent, limited to scattered ornamental elements, incapable of generating a favorable microclimate or a distinct landscape identity. Nevertheless, this very condition of indeterminacy reveals strong design potential. The proximity to the river corridor and the possibility of redefining the thresholds between productive and public spaces position Via Primo Maggio as a potential strategic space for ecological and urban reconnection. The absence of a complete form leaves room for the rewriting of a new infrastructural landscape capable of reconnecting nature, labor, and citizenship (Figs. 10, 11).



Fig. 10. Primary mobility – Via Primo Maggio

tiveness of SLAM technology in collecting georeferenced data in articulated urban contexts ensured a satisfactory result, albeit with lower precision compared to surveys conducted with static laser scanners, while still providing a solid basis for subsequent environmental and spatial analyses. The tool delivers an accurate representation of the built environment, an essential element for integrating microclimatic studies based on environmental data. The survey made it possible to gain an in-depth understanding of the relationships among buildings, infrastructure, and natural areas, supporting a systemic interpretation of open spaces as fundamental devices for improving urban quality and environmental connectivity. This methodological approach facilitates the definition of design strategies aimed at addressing existing discontinuities and enhancing the territory in a coherent manner.

References

- Adami, A. (Ed.) (2021). *Geomatica e HBIM per i beni culturali*. Franco Angeli.
- Albiero, R., & Coccia, L. (2008). *Abitare il recinto*. Gangemi.
- Beltramone, L., De Lucia, V., Ermini, A., Innocenti, M., Silvestri, D., Rindinella, A., Ronchitelli, A., Ricci, S., Boschin, F., & Salvini, R. (2024). Applying SLAM-based LiDAR and UAS technologies to evaluate the rock slope stability of the Grotta Paglicci Paleolithic site (Italy). *GeoHazards*, 5(2), 457–484. <https://doi.org/10.3390/geohazards5020024>
- Coccia, L. (2015). La cultura degli orti. In *Mappe* (n. 6). Gagliardini.
- Coccia, L., & D'Annunziis, M. (2008). *Paesaggi postindustriali*. Quodlibet.
- Coccia, L., & Vanore, M. (2001). *PerCorsi sul Tronto*. Kappa.
- Falzetti, A., & Ramazzotti, L. (2012). *Paesaggi da decifrare: Gli sguardi del progetto*. Gangemi.
- Giordano, A. (2003). *Paesaggio con figure*. Cortina.

- Giordano, A., & D'Acunto, G. (2017). *Descrivere lo spazio*. Progetto Libreria.
- Giordano, A., & Zanchetta, C. (2006). *Frames. Frammenti di architettura e paesaggio*. Cortina.
- Paris, L., & Rossi, M. L. (2024). Quantità e qualità nell'utilizzo della tecnologia SLAM per il rilievo dell'architettura. In *Misura/Dismisura. 45° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione. Congresso della Unione Italiana per il Disegno*, pp. 1857–1876. <https://doi.org/10.3280/oa-1180-c563>
- Rabbia, A., Sammartano, G., & Spanò, A. (2020). Fostering Etruscan heritage with effective integration of UAV, TLS and SLAM-based methods. In *IMEKO TC-4 International Conference on Metrology for Archaeology and Cultural Heritage*. pp. 322–327.
- Vadini, E. (2018). Città-patrimonio e turismo. Verso una nuova specie di spazio pubblico. In E. Vadini (Ed.), *Spazio pubblico e approccio interdisciplinare al progetto*, Vol. 10, pp. 159–185. Nuova Cultura.

Conclusions

The experience conducted within the PaIS – Landscape, Innovation and Sustainability course highlights the importance of an integrated and technologically advanced approach to urban landscape analysis. In particular, the use of SLAM technology for surveying enabled the acquisition of precise and detailed three-dimensional data, essential for accurately representing the complex morphology and spatial discontinuities of the urban fabric. The speed and effec-

Dispositivi dell'ordinario.

Mauro Staccioli e la costruzione percettiva del paesaggio

Benedetta Rubattu, Carla Sechi

.....

Il paesaggio si configura come dispositivo narrativo capace di accogliere e restituire forme di quotidianità ordinaria, uno spazio che non mira allo stupore ma alla costruzione di una familiarità rasserenante e profondamente radicata. Tale prospettiva invita a interrogare il territorio nella sua dimensione abituale, secondo una linea di pensiero condivisa da numerosi studiosi contemporanei che hanno spostato l'attenzione oltre i tradizionali circuiti turistici, verso ciò che rimane autentico e non spettacolarizzato. In questo quadro, la Sardegna rappresenta un campo di indagine privilegiato: non la regione costiera, consolidata nell'immaginario collettivo, ma l'entroterra, ambito meno esplorato, intimo e rurale, custode di memorie sedimentate e di un'autenticità ancora percepibile nella sua tessitura sociale e culturale. La sperimentazione artistica di Mauro Staccioli si inserisce in questa riflessione attivando un dialogo diretto e suggestivo con la natura. Le geometrie rigorose delle

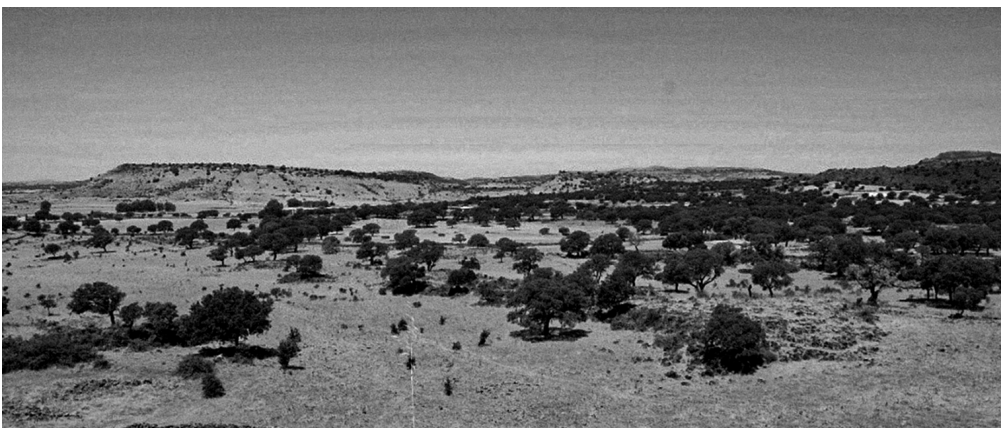
sue opere entrano in relazione con la complessità del paesaggio circostante, generando una tensione formale che diventa chiave interpretativa per comprenderne le dinamiche profonde. Attraverso dispositivi visivi, tattili e sensoriali, l'intervento artistico ridefinisce la percezione dello spazio naturale e invita a elaborare nuove modalità di esperienza e comprensione del rapporto tra uomo, opera e territorio.

Staccioli
Rivelazione
Terzo paesaggio
Assoluto
Sardegna

Una ridefinizione relazionale del paesaggio

L'estetica dell'ordinario nasce come reazione a un modello occidentale di percezione che ha privilegiato per secoli ciò che era eccezionale, scenografico, spettacolare, perfino in ambito 'paesaggistico'. In questo quadro, infatti, il paesaggio è stato identificato con il 'bello naturale' o con ciò che 'meritava' di essere rappresentato: grandi montagne, coste drammatiche, giardini composti, vedute 'panoramiche'. È vero, però, che il mondo che abitiamo è fatto, per lo più, di tutt'altro. Ciò che più comunemente possiamo incrociare nella quotidianità sono gli spazi marginali delle città, territori agricoli che riempiono le distanze tra centri abitati, pendii anonimi, bordi stradali... eppure, questi luoghi, per quanto privi di aura o riconoscibilità, costituiscono il materiale profondo della nostra esperienza del territorio. L'estetica del territorio dà quindi voce a questa porzione invisibile di paesaggio. Paolo D'Angelo è uno degli autori, in ambito italiano, che ha messo in discussione l'idea che il paesaggio sia un'immagine, e lo fa attraverso una specifica distinzione tra ambiente (come dato fisico-biologico) e paesaggio (come esperienza relazionale). "[...] l'ambiente è un concetto fisico-biologico, laddove il paesaggio è un concetto relazionale, che ha fare con il modo in cui ci rappresentiamo un territorio e ci sentiamo in esso" (D'Angelo, 2014, 127). È in questo senso che egli critica l'idea che il paesaggio sia un fatto eccezionale, legato ai luoghi di 'particolare bellezza' (riprendendo la sua critica al concetto di panorama), ma anche la convinzione che la nostra relazione estetica con i luoghi sia una proiezione culturale derivata dall'arte, e in particolare, dalla pittura del paesaggio. Entrambi gli equivoci appartengono alla lunga storia della rappresentazione: il paesaggio come scena privilegiata, oppure come quadro naturale. Ma, osserva D'Angelo, questa visione è oggi insostenibile. Il valore paesaggistico non coincide con lo straordinario ma appartiene "al tessuto intero del territorio" (D'Angelo, 2014). Ed è proprio questa la qualità estetica – intesa non come categoria di eccellenza ma come modalità di percezione inevitabile – a rendere ogni luogo degno di attenzione, perché ogni luogo produce in noi un'esperienza, un coinvolgimento, un giudizio, positivo o negativo che sia.

La distinzione di D'Angelo permette di comprendere perché l'ordinario sia storicamente rimasto invisibile: esso non possiede le caratteristiche che la tradizione estetica ha voluto fotografare,



incorniciare e selezionare. Se l'ambiente viene fisicamente attraversato, il paesaggio viene invece vissuto attraverso le sensazioni. È la qualità dell'esperienza, non la qualità oggettiva del luogo, che trasforma l'ordinario in paesaggio e questo spostamento concettuale è decisivo, perché significa che ciò che appare banale non lo è in se ma lo è perché non abbiamo gli strumenti percettivi per farne emergere il valore.

Francois Jullien spinge questa critica oltre, decostruendo la radice stessa dell'idea occidentale di paesaggio. La tradizione europea, sostiene, ha concepito il paesaggio come porzione ritagliata dallo sguardo, una parte separata dal tutto (Jullien, 2017). Questa logica del quadro ha ridotto il paesaggio a immagine, amputandolo dalla sua natura processuale. Jullien propone invece di pensarlo come tensione: un campo di forze in cui materiali, forme, storie e condizioni atmosferiche si intrecciano senza poter essere ricondotti a un'immagine stabile. In questa prospettiva, l'ordinario acquista un peso nuovo, poiché non essendo vincolato a un ideale figurativo, può apparire per ciò che è, ovvero un nodo di relazioni e non un oggetto estetico. In questo quadro teorico è ovviamente necessaria la prospettiva di Gilles Clément, che dà valore ai luoghi dell'ordinario dando loro un nome: con il concetto di *Terzo Paesaggio* (Clément, 2016) individua i territori non qualificati, marginali, abbandonati, improduttivi. Per Clément, ciò che non è organizzato né progettato diventa un luogo di possibilità, serbatoio di biodiversità e spontaneità. In una cultura che ha sempre celebrato l'ordine dei giardini e la misura dei paesaggi progettati, il Terzo Paesaggio è un atto politico: afferma che i luo-

Fig. 1. Veduta sul paesaggio nascosto nei pressi di Ozieri, Sardegna. Foto delle autrici.

ghi scartati non sono fallimenti, ma risorse. Questa inversione di sguardo è essenziale per pensare il valore estetico dell'ordinario: non si tratta di elevarlo, ma di riconoscerne la potenza latente.

Attivare la leggibilità del paesaggio ordinario

Da questo mosaico teorico emerge una domanda comune e decisiva: come si valorizza ciò che non si vede perché considerato fin troppo quotidiano? Come rendere percepibile un paesaggio che non si impone o spettacolarizza e che non possiede qualità iconiche? È qui che l'atto artistico – e in particolare l'installazione ambientale come vediamo in questo saggio – può assumere un ruolo critico. L'opera non come oggetto ma come dispositivo di 'rivelazione', qualcosa che non modifica il luogo ma ne intensifica in qualche modo la leggibilità. È la logica che attraversa le sfere di Mauro Staccioli a Ozieri. Non sono interventi mimetici e nemmeno celebrativi, bensì posizionati con precisione per rendere percepibile il carattere di un paesaggio altrimenti ignorato. L'opera non aggiunge necessariamente bellezza ma aggiunge attenzione. L'estetica dell'ordinario non offre un canone figurativo; propone un modo di guardare e di abitare e soprattutto di riconoscere la densità dei processi che costituiscono ogni luogo. È un'estetica etica: chiede responsabilità, cura, ascolto. E soprattutto chiede tempo, perché l'ordinario non si rivela immediatamente: si lascia scoprire solo attraverso pratiche di osservazione lenta e reciproca. Quando si parla di Sardegna, la tendenza è quella di evocare scenari costieri e paesaggi maestosi che costruiscono una forma potente e pervasiva di rappresentazione. Questo immaginario, fondamentalmente di stampo turistico e sedimentato da decenni, ha funzionato come un filtro: ha reso visibile una parte dell'isola e ne ha oscurate molte altre, spesso più estese e significative dal punto di vista delle pratiche quotidiane. La Sardegna dell'entroterra (fig. 1), pur custodendo una straordinaria ricchezza di morfologie naturali, tracce storiche e patrimoni ecologici, si colloca culturalmente in una posizione radicalmente diversa rispetto ai paesaggi costieri che hanno costruito l'immaginario dominante dell'isola. Lontana dalle estetiche del sublime marino e dalla retorica turistica del 'paesaggio da cartolina', essa si configura come un territorio diffuso di altipiani, campi agricoli, rilievi basaltici, infrastrutture leggere, nuclei abitativi dispersi, segni agro-pastorali, resti minerari e sedimenti insediativi di varia natura. Un insieme etero-

geneo che non si offre come immagine unitaria e immediatamente riconoscibile, ma come una trama complessa di presenze discontinue, processi lenti e relazioni materiali. Questa condizione, più che avvicinarla al paesaggio storicamente inteso come scena osservabile e composizione visiva, eredità del paradigma rinascimentale del 'quadro naturale', la rende sorprendentemente affine al Terzo Paesaggio di Clément come insieme di territori residuali che sfuggono tanto alla pianificazione quanto alla valorizzazione estetica, ma che proprio per questo conservano una forma privilegiata di vitalità ecologica e di potenzialità culturale. L'entroterra sardo non è, infatti, un paesaggio privo di valore intrinseco; è piuttosto un paesaggio che non si impone come bellezza convenzionalmente riconosciuta, perché non risponde alle aspettative spettacolari del turismo contemporaneo. Pur contenendo canyon basaltici, piani pastorali di grande forza geologica, densità archeologiche uniche e vasti sistemi ecologici, questi territori restano spesso esclusi dal circuito simbolico della bellezza collettivamente condivisa. La loro



Fig. 2. Vista delle campagne nei pressi del comune di Ozieri, avvicinamento all'installazione di Mauro Staccioli.

marginalità non è tanto fisica quanto percettiva: un'esclusione dallo sguardo, più che dal mondo. In questo senso, l'interno dell'isola può essere inteso come uno spazio cieco dell'immaginario paesaggistico contemporaneo: un ambito che difficilmente viene guardato se non attraverso categorie a parte, come 'aree interne', che ne riducono la complessità a una condizione di mancanza invece che di densità. Sebbene negli ultimi anni siano emerse politiche di attenzione verso lo sviluppo delle aree interne e iniziative culturali volte a rilanciare questi territori nel circuito socio-economico regionale, la percezione diffusa dell'entroterra continua a oscillare tra invisibilità e residualità. È questa persistenza di uno sguardo marginalizzante a rendere tali paesaggi particolarmente fertili per una riflessione critica sull'estetica dell'ordinario. L'entroterra sardo non è un semplice spazio 'altro' rispetto al paesaggio spettacolarizzato delle coste, ma un territorio che mette in crisi la stessa nozione di paesaggio come immagine cornice-dipendente, come esperienza visiva frontale e distaccata. I territori interni sono però anche i luoghi dei segni deboli e potenzialmente anonimi, come i muri a secco, campi lasciati al pascolo, tralicci solitari e così via: elementi che nella loro ordinarietà producono esperienze percettive complesse.

In questa latenza si pone l'intervento artistico di Mauro Staccioli. La sua installazione non sarebbe leggibile in un paesaggio già saturo di significato visivo, né in un luogo dominato dal pittoresco. Nel 1995, Staccioli realizza tre grandi sfere in cemento rosso nei pressi del nuraghe Burghidu a Ozieri, in provincia di Sassari, (fig. 2) per una mostra di scultura contemporanea promossa dall'amministrazione comunale. Questo intervento artistico instaura un confronto diretto e deciso con il paesaggio, mettendosi in relazione con la storia del luogo, con la presenza del nuraghe, delle Domus de Janas e con le tracce dell'azione umana, sia storiche sia contemporanee. Le sfere, nella loro semplicità formale, trasformano la percezione dello spazio naturale, generando nuove tensioni sia visive sia concettuali. Pur non essendo originario di quest'area, Staccioli la esplora e la studia attentamente, giungendo alla conclusione che il modo più efficace per interpretarla fosse materializzare i segni della propria presenza nel tempo presente. Il suo approccio richiama quello dell'architettura, che legge il paesaggio attraverso un filtro tecnico capace di produrre molteplici effetti di interpretazione e trasformazione percettiva. Risulta particolarmente interessante osservare come l'azione di Staccioli, nel rapporto con il territorio sardo, offra un metodo di intervento innovativo, capace di mettere in relazione

paesaggio, storia e l'impronta dell'uomo contemporaneo, evidente nelle infrastrutture come strade ed elettrodotti, dando vita a uno sfondo quasi 'metafisico'. Le sfere, disseminate nello spazio, come presenze assolute, costruiscono una rete di relazioni visive che obbliga a un movimento continuo dello sguardo e del corpo e la loro forte materialità, contrapposta all'ambiente circostante, attiva il paesaggio rendendo percettibile la variazione della luce, le curve del terreno e le scale di distanza tra piani: la forma pura non semplifica quindi il contesto ma ne mette in evidenza la complessità e l'opera funziona come un dispositivo di svelamento. La sua presenza rende leggibile il paesaggio esistente e, così, l'ordinario diventa visibile nella sua profondità poiché qualcosa lo interrompe senza sostituirlo. È proprio l'estraneità della sfera rispetto al contesto a produrre senso, poiché la collisione che si rivela non è violenta, bensì generativa, e fa emergere ciò che restava silente, introducendo una forza che rende percepibile il campo di forze in gioco: la geometria assoluta e il terreno, gli elementi artificiali e la continuità naturale, la presenza solida e le atmosfere mutevoli. La capacità dell'installazione non si esaurisce solo nel paradigma delle percezioni generate ma opera anche come attore culturale il cui scopo è quello di attivare nuove narrazioni, reintroducendo il territorio di margine in un circuito speciale (figg. 3-4). In questo senso, l'arte agisce come pratica politica nel significato profondo del termine: produce visibilità. Restituisce valore non attraverso la spettacolarizzazione, ma attraverso la possibilità di una nuova relazione con il luogo, in quanto l'opera non converte il paesaggio in attrazione, né lo monumentalizza in chiave celebrativa. Lo riattiva, lo rende nuovamente presente nel discorso collettivo come luogo degno di attenzione e cura. L'innesto culturale rappresentato da un'installazione differisce radicalmente dai dispositivi di estetizzazione superficiale che riducono l'ecologia a immagine 'verde': non si tratta di abbellire, ma di modificare il modo di percepire, abitare e raccontare il territorio e in questo modo non si risolve il paesaggio, ma si apre una soglia e una possibilità di pensarlo altrimenti. Il luogo, nella sua profondità più autentica, non è perciò semplice frammento di geografia: è materia viva in cui si intrecciano memoria, percezione e tempo. Diventa luogo quando l'azione artistica che lo attraversa riesce a tradurre in segno la propria intenzione, lasciando nello spazio una traccia capace di durare oltre il gesto che l'ha generata. Ciò che chiamiamo 'luogo' non è un punto astratto, ma un insieme di presenze concrete, su-



Fig. 3. Vista delle campagne nei pressi del comune di Ozieri, avvicinamento all'installazione di Mauro Staccioli.

perfici, materie, colori, vibrazioni, che insieme compongono un carattere ambientale riconoscibile, quasi un'intonazione emotiva. In questa prospettiva, il luogo si rivela come un contenitore di memorie, un archivio sensibile che raccoglie storie non soltanto per ciò che conserva, ma anche per ciò che cambia. Le sue trasformazioni, naturali o nate dall'intervento umano, si depositano come strati di esperienza, ridefinendo continuamente le trame dello spazio. Così l'azione artistica non interviene su un fondale neutro, ma dialoga con un organismo in divenire: un territorio che porta con sé il ricordo dell'origine e, allo stesso tempo, le metamorfosi che ne hanno plasmato la forma. L'opera, inserendosi in questo flusso, diventa testimone e interprete del luogo stesso: ne accoglie le tensioni, ne amplifica le memorie, restituisce un frammento di quella storia silenziosa che il territorio custodisce tra arbitrio e tradizione, tra permanenza e mutamento.

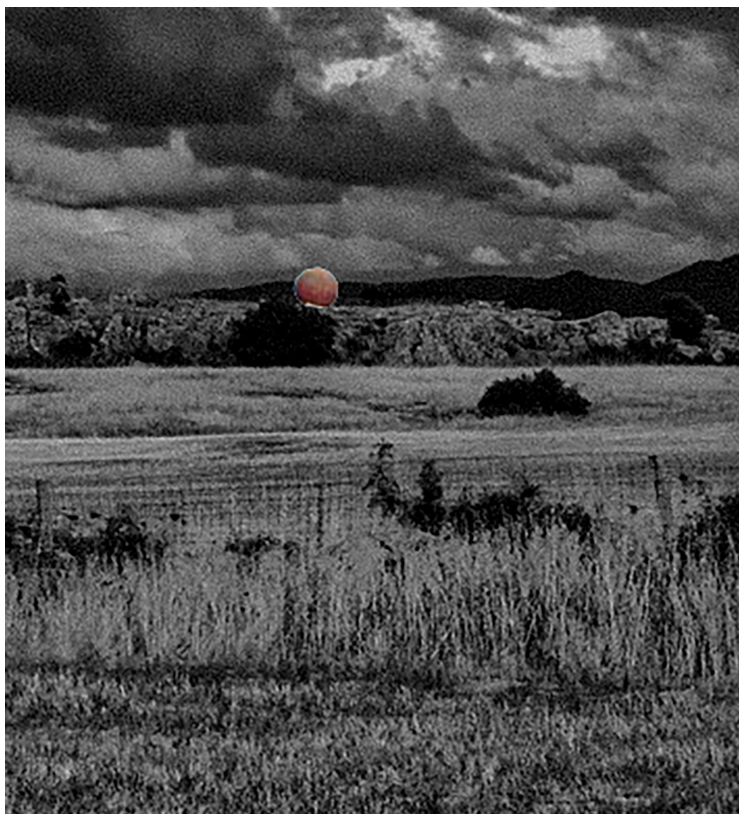


Fig. 4. Vista delle
campagne nei pressi
del comune di Ozieri,
avvicinamento
all'installazione di Mauro
Staccioli.

Conclusioni

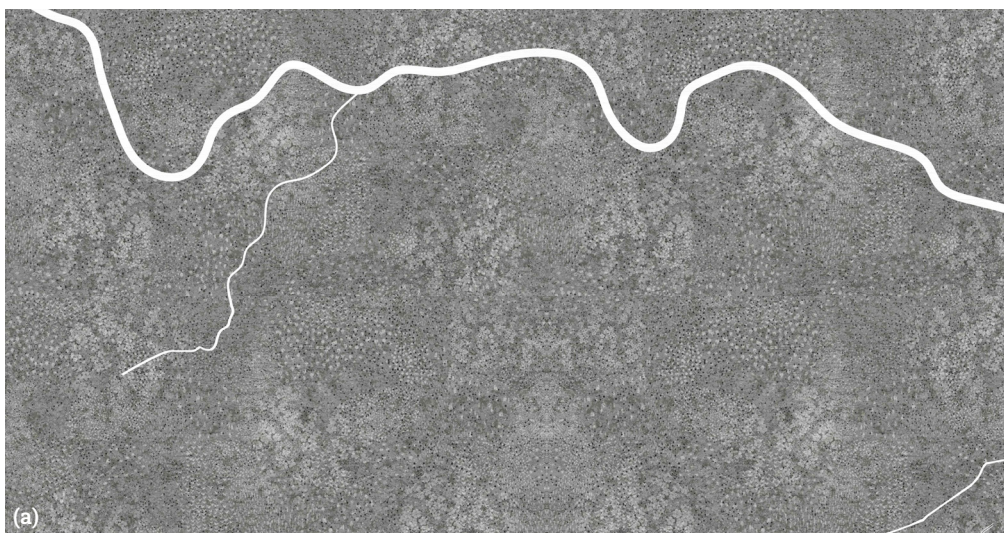
Il percorso sviluppato in questo saggio muove dunque da una tensione fondamentale che attraversa oggi il dibattito su arte, architettura ed ecologia del paesaggio: la necessità di superare la concezione rappresentativa del paesaggio come immagine per riconoscerlo come campo relazionale, costruito dall'intreccio di fattori materiali, storici, percettivi e culturali. L'estetica dell'ordinario si pone in questo quadro come una postura critica, capace di sottrarre valore all'eccezione e restituirlo al tessuto quotidiano dei territori abitati. Ciò che è stato storicamente relegato ai margini dello sguardo – perché non pittoresco, non spettacolare, non immediatamente riconoscibile come 'bello' – si rivela, al contrario, come uno spazio privilegiato per comprendere i modi in cui il paesaggio viene vissuto, attraversato e costruito nel tempo. L'azione antropica diventa il tramite attraverso cui leggere e comprendere quelle

dinamiche paesaggistiche che spesso percepiamo come ordinarie, ma che acquistano significato quando un intervento artistico ne rivela la profondità. È proprio l'operazione artistica a rendere visibile ciò che il paesaggio custodisce in silenzio, conferendo al luogo una nuova leggibilità e un carattere distintivo. In questo senso, l'opera di Mauro Staccioli non si limita a inserirsi nello spazio: essa caratterizza il *locus* (Norberg-Schulz, 1991), trasformandolo in un fatto unico, determinato dalla sua posizione nello spazio e nel tempo, dalla specificità topografica e formale, e dal suo essere deposito di vicende antiche e recenti, di stratificazioni e memorie. Il valore dell'esperienza di Staccioli risiede dunque non tanto nella singolarità formale delle opere, quanto nel metodo sotteso al loro inserimento nel paesaggio e il loro conseguente delineare un modo di intendere il paesaggio non come oggetto di contemplazione, ma come fenomeno attivo, in costante trasformazione. Questa soglia – tra arte e paesaggio, tra forma e tensione, tra percezione e cura – offre una prospettiva fertile non solo per il campo dell'estetica, ma anche per il più ampio discorso sull'architettura contemporanea come pratica ecologica, capace di non aggiungere semplicemente oggetti al mondo, ma di contribuire alla lenta e necessaria costruzione culturale dei territori in cui viviamo.

Appendice. Riconoscere il tessuto stratificato

"Ecco allora che il paesaggio, formato da tanti segni riconoscibili, può veramente essere 'letto', interpretato. Una interpretazione che non riguarderà però semplicemente i singoli elementi "ma piuttosto il contesto, cioè i modi in cui i singoli elementi assumono funzionalità e significato in quanto parti di un insieme, ossia come e perché sono tra loro connessi nello spazio" (Turri, 2023, 162). La riflessione di Eugenio Turri suggerisce una concezione del paesaggio come sistema di segni che, nel loro insieme, definiscono una struttura riconoscibile. Tali elementi non acquisiscono significato in modo autonomo o assoluto, bensì in relazione alla loro disposizione spaziale, alle connessioni reciproche e alle funzioni che svolgono all'interno dell'insieme. Ogni elemento e ogni strato del paesaggio, sia esso storico o contemporaneo, concorre alla costruzione di un senso complessivo che emerge attraverso la lettura dell'intero tessuto insediativo, capace di raccontare modalità di uso e gestione del territorio. Attraverso questa visione prende avvio una lettura del paesaggio di

Fig. 5 (a) Selezione degli
elementi naturali del
paesaggio - vegetazione
e rete idrografica - nelle
campagne di Ozieri.
Fonte: elaborazione
delle autrici.
(b) Sovrapposizione del
sistema insediativo
nuragico (Burghidu)
agli elementi naturali
del paesaggio.
Fonte: elaborazione
delle autrici.



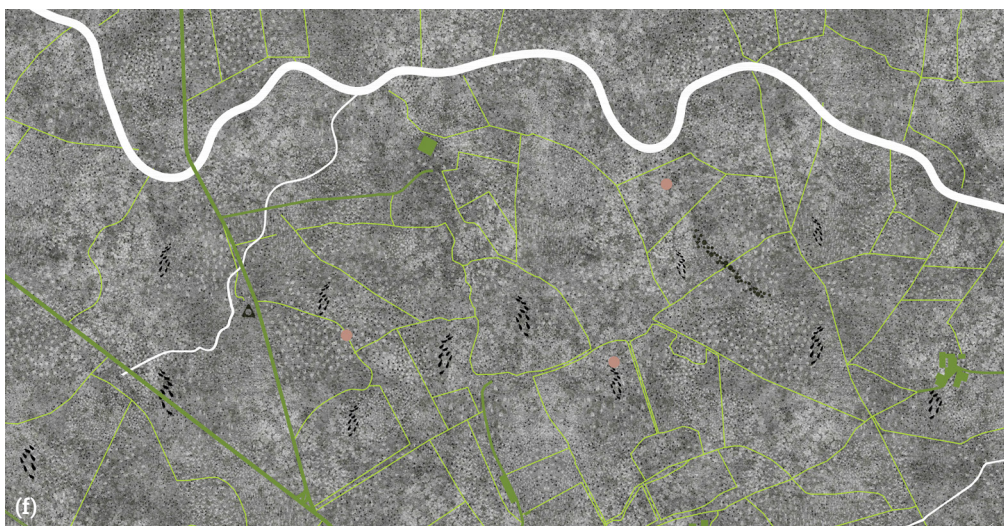
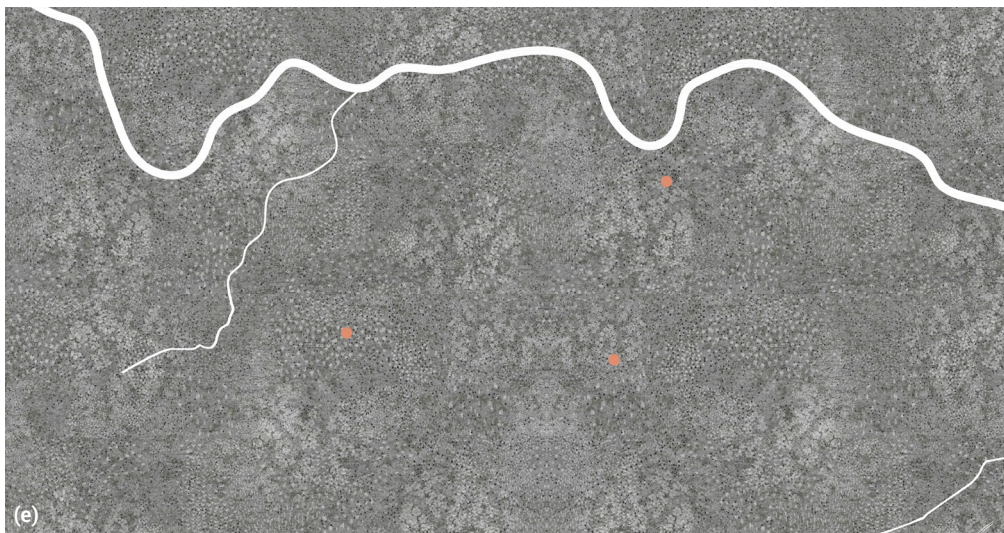
Mauro Staccioli, anch'esso costituito da segni e tracce del tempo, da linee e punti che testimoniano azioni, eventi e processi sedimentati nel corso della storia. Il paesaggio, inteso inizialmente come insieme di elementi naturali forgiati dal tempo (fig. 5, a), diventa la base primaria della lettura: un supporto su cui si inscrivono i segni artificiali, esito di processi antropici e di necessità umane.

All'interno di questo sistema si collocano i segni del sistema insediativo nuragico (fig. 5, b); nuovi assetti spaziali si configurano



come tracce tangibili capaci di riattivare la memoria di un passato lontano che permane nel paesaggio e continua a operare attraverso di esso. Accanto a tali presenze emergono tracce più leggere, discrete e talvolta nascoste, riconducibili tanto a necessità primitive quanto a esigenze contemporanee, che strutturano lo spazio naturale secondo principi funzionali. I segni dell'agricoltura e dell'allevamento (fig. 6, c) si traducono in linee, spazi perimetrati e sistemi di organizzazione del suolo che si adattano all'andamento naturale del

Fig. 6 (c) Integrazione degli elementi del paesaggio produttivo (agricoltura e allevamento) alla base territoriale. (d) Individuazione delle reti infrastrutturali e del costruito.



terreno e alle sue preesistenze, delineando un paesaggio leggibile nella sua complessità. A queste si sovrappone il sistema delle reti viarie e del costruito (fig. 6, d), espressione di bisogni moderni e testimonianza di un processo di adattamento nel tempo, che si innesta sulle tracce esistenti generando relazioni di convivenza necessaria. In questa complessità si collocano le sfere di Staccioli (fig. 7, e), che introducono un ulteriore livello di lettura all'interno di un paesaggio già articolato e stratificato. "Lo spazio si organizza intorno

Fig. 7 (e) Inserimento delle sfere di Mauro Staccioli e definizione delle relazioni spaziali tra gli elementi.
(f) Stratificazione complessiva del sistema territoriale.

alle nuove polarità, come se venisse smembrato, ma al tempo stesso ricucito intorno alle funzioni estremamente diversificate di queste polarità" (Turri, 2023, 123). L'opera perimetra ed eleva uno spazio già denso di significati; le sfere si inseriscono in modo silenzioso instaurando una relazione profonda con la natura e generando nuove tensioni spaziali e connessioni interpretative.

L'intervento di Staccioli si configura come un dispositivo capace di attivare nuove letture del sistema territoriale senza alterarne l'equilibrio stratificato (fig. 7, f). Nel dialogo tra tracce antropiche e naturali, l'opera rende visibile la complessità relazionale che fonda il senso stesso del paesaggio.

Riferimenti bibliografici

- Jullien, F. (2017). *Vivere di paesaggio o l'impensato della ragione* (F. Marsciani, a cura di). Mimesis.
- D'angelo, P. (2014). *Filosofia del paesaggio*. Quodlibet.
- Clément, G. (2016). *Manifesto del terzo paesaggio*. Quodlibet.
- Norberg-Schulz, C. (1991). *Genius loci: paesaggio, ambiente, architettura*. Electa.
- Turri, E. (2023). *Teatro come paesaggio*. Marsilio Editori.

Benedetta Rubattu, Carla Sechi

Università degli studi di Cagliari

Dipartimento di Ingegneria Civile, Ambientale e Architettura

caarlasechi@gmail.com, benedettarub@gmail.com

Dal suono alla forma: dati acustici e visualizzazione critica per l'interpretazione del paesaggio urbano

Alice Palmieri, Giuseppe Panico, Claudia Ruggiero



La *soundscape ecology* ha mostrato come il suono costituisca una componente strutturale del paesaggio, capace di registrare processi ecologici, pressioni antropiche e trasformazioni territoriali. Attraverso la distinzione tra componenti biologiche, geofisiche e antropiche e l'impiego di indici ecoacustici, il paesaggio sonoro può essere analizzato come un archivio dinamico dei fenomeni ambientali. Tuttavia, tali misurazioni, pur scientificamente solide, risultano spesso difficilmente leggibili in termini spaziali e paesaggistici. Nonostante pioneristiche riflessioni abbiano evidenziato il valore del suono come indicatore ambientale e come impronta ecologica dei luoghi, l'approccio visivo continua a dominare la rappresentazione territoriale, relegando la dimensione sonora ad un ruolo marginale. Il presente contributo intende colmare questa lacuna attraverso la visualizzazione, intesa non come mera traduzione illustrativa del suo-

no in immagini, ma come dispositivo critico e interpretativo attraverso la costruzione di immagini che si svincolano dalla rappresentazione figurativa. Gli indici ecoacustici vengono proposti come materia progettuale, in grado di generare forme visive astratte, relazionali e temporali capaci di "rendere visibili" e percepibili gradienti, conflitti e dinamiche del territorio. In questa prospettiva, la visualizzazione diventa uno strumento per ripensare il paesaggio come processo interpretativo, piuttosto che come immagine statica, ampliando le modalità attraverso cui i territori contemporanei possono essere letti, rappresentati e compresi.

Soundscape ecology
Paesaggio sonoro
Visualizzazione
Indici ecoacustici
Rappresentazione del paesaggio

Introduzione

Il paesaggio, da sempre, si configura come uno spazio di transitorietà e simultaneità, in cui l'esperienza percettiva nasce dall'interazione tra più registri sensoriali (vista, udito, olfatto) e dalla continua variazione degli stimoli durante il movimento, chiamando in causa anche il senso cinestetico (Appiano, 1996). In questa prospettiva, la rappresentazione dello spazio non può limitarsi alla restituzione della sua dimensione fisica o alla sua misurazione oggettiva, ma implica piuttosto una riattivazione della dimensione multisensoriale entro cui la percezione concorre a definire la qualità ambientale.

Risulta quindi utile adottare un approccio che può essere definito 'complesso-sensibile', capace di indagare i luoghi nella loro articolazione complessiva e di accogliere l'insieme delle sollecitazioni che essi generano. Tale approccio apre alla possibilità di sviluppare forme di rappresentazione non canoniche, orientate agli aspetti percettivi e sensoriali del paesaggio, siano essi permanenti o transitori. Da ogni ambiente, infatti, emerge una molteplicità di stimoli che vengono intercettati dagli organi di senso e che possono generare una sensazione successivamente elaborata dal soggetto; attraverso un processo di riconoscimento, a tali sensazioni viene attribuito un significato semantico, dando luogo alla percezione (Fagnoni, 2003). La percezione del paesaggio risulta dunque strettamente dipendente dalle caratteristiche degli stimoli che lo attraversano e lo definiscono. In questo quadro, la dimensione sonora assume un ruolo centrale come elemento dinamico e strutturante dell'esperienza spaziale, offrendo una chiave di lettura privilegiata per l'interpretazione critica del paesaggio e per la ricerca di nuove modalità di visualizzazione dei dati ambientali.

La sperimentazione presentata di seguito ha per oggetto l'analisi degli aspetti percettivi nell'esperienza del paesaggio, con un'attenzione particolare ad uno degli elementi più evidenti e più importanti nella costruzione dell'esperienza percettiva: il suono.

Partendo da un'attenta analisi dei parametri mutevoli che definiscono la dimensione effimera del paesaggio sonoro, sono state elaborate delle rappresentazioni digitali che traducono in segni, le componenti acustiche e le variabili che caratterizzano un territorio. L'esito finale è una rappresentazione inedita e complessa che vuole porre l'attenzione su una dimensione dinamica che talvolta sfugge al disegno e apre a nuove possibilità espressive.

Suono, paesaggio e limiti della rappresentazione visiva

Il paesaggio è stato storicamente interpretato come un fenomeno prevalentemente visivo, costruito attraverso pratiche di osservazione e rappresentazione che privilegiano lo sguardo. Tuttavia, questa impostazione risulta oggi insufficiente a descrivere la complessità dei territori contemporanei, attraversati da processi ambientali e sensoriali che eccedono il dominio del visibile. Fenomeni come l'inquinamento acustico, la perdita di biodiversità o i cambiamenti microclimatici sfuggono spesso a una lettura puramente ottica.

In questo contesto, il suono emerge come una dimensione profondamente identitaria del paesaggio. La dimensione sonora, infatti, non costituisce un semplice sfondo, ma un insieme strutturato di segni che rappresentano lo stato ecologico di un luogo e le attività umane che lo attraversano. L'assenza di suoni, come il silenzio degli uccelli all'alba, osservato da Rachel Carson (1962) può rivelare profonde alterazioni ambientali. Allo stesso modo, Raymond Murray Schafer (1977) ha definito il *soundscape* attraverso tre elementi chiave: i suoni di sottofondo (*keynotes*), che delineano il carattere profondo di una comunità; i segnali (*signals*), ascoltati consapevolmente; e i segni sonori (*soundmarks*), ovvero quei suoni unici che conferiscono una specifica identità acustica a un luogo.

Nonostante siano state messe in evidenza queste osservazioni, la rappresentazione territoriale continua a privilegiare il piano visivo, relegando la visualizzazione del suono a grafici di dati quantitativi semplificati, come le mappe del rumore, incapaci di restituire la qualità ecologica e temporale del paesaggio sonoro. La natura dinamica, immateriale ed effimera della dimensione sonora entra così in conflitto con le modalità statiche e bidimensionali della cartografia tradizionale. La lettura critica qui proposta s'inserisce in questa tensione, interrogando la visualizzazione come strumento di mediazione tra analisi scientifica del suono e lettura paesaggistica. L'obiettivo non è rendere il suono visibile in modo letterale, ma trasformare i dati ecoacustici in dispositivi visivi capaci di rivelare dimensioni nascoste del territorio, ampliando i sensi coinvolti e, di conseguenza, le possibilità interpretative del paesaggio.

La *soundscape ecology* come chiave di lettura del paesaggio

La *soundscape ecology* è un campo interdisciplinare che si occupa di studiare il paesaggio attraverso i suoni ambientali, considerando una componente strutturale dell'ecosistema (Pijanowski et

al., 2011). Il *soundscape* viene definito come l'insieme dei suoni emanati da un luogo e si articola in tre componenti principali: *biophony*, ovvero i suoni prodotti dagli organismi viventi; *geophony*, costituita dai suoni di origine non biologica; *anthrophony*, generata dalle attività umane e tecnologiche (Krause, 2008). Questa tripartizione consente di interpretare il paesaggio sonoro come una firma ecologica [1], risultato dell'interazione tra processi antropici e non antropici.

La combinazione delle componenti geofoniche, biofoniche e antropofoniche genera pattern acustici complessi, variabili nello spazio e nel tempo, dai quali è possibile inferire informazioni sul contesto ambientale. Un ambiente ad alta biodiversità presenta generalmente una *biophony* ricca e articolata, mentre contesti urbanizzati o industriali risultano dominati dall'*anthrophony*. In questo senso, il suono può essere inteso come un archivio vivente e una mappatura critica del territorio, capace di registrare trasformazioni ambientali e conflitti ecologici, come il mascheramento dei suoni non antropici da parte del rumore antropico.

Rispetto ad altre forme di monitoraggio ambientale, l'analisi del paesaggio sonoro consente di cogliere fenomeni difficilmente osservabili attraverso la vista: molte specie sono più facilmente udibili che visibili, e cambiamenti nella comunità biologica si manifestano spesso prima sul piano acustico. Studi recenti indicano, ad esempio, un progressivo impoverimento dei paesaggi sonori naturali in Europa e Nord America, correlato al declino della biodiversità, in particolare delle popolazioni di uccelli (Pijanowski et al., 2011). Tali variazioni acustiche segnalano impatti ambientali legati a pressioni antropiche e mutamenti climatici.

Questa ricchezza informativa pone tuttavia il problema di come i dati sonori possano essere restituiti e interpretati, oltre l'ambito scientifico. La sfida consiste nel tradurre la natura dinamica del *soundscape* in rappresentazioni comprensibili e operative, rendendo la visualizzazione un ponte tra analisi quantitativa e lettura qualitativa del paesaggio.

Indici ecoacustici e quantificazione del paesaggio sonoro

Per l'analisi sistematica dei paesaggi sonori, la *soundscape ecology* ha sviluppato numerosi indici ecoacustici, capaci di sintetizzare proprietà del segnale acustico, come complessità temporale, distribuzione spettrale e rapporto tra componenti antropiche e non antropiche, in valori numerici confrontabili. Tra i più utilizzati troviamo:

il *Normalized Difference Soundscape Index (NDSI)*, che misura il grado di naturalità del soundscape confrontando energia biologica e antropica; l'*Acoustic Complexity Index (ACI)*, che quantifica la variabilità temporale del segnale ed è spesso correlato all'attività biologica (Sueur et al., 2008; Pieretti et al., 2011); l'*Acoustic Entropy Index (H)*, ispirato all'entropia ecologica e indicativo della diversità spettrale; l'*Acoustic Diversity Index (ADI)*, legato al numero di nicchie acustiche[2] occupate (Villanueva-Rivera et al., 2011) e il *Bioacoustic Index (BI)*, che misura l'energia complessiva della biophony in specifiche bande di frequenza. Ciascun indice restituisce una lettura parziale del paesaggio sonoro: l'NDSI evidenzia l'impatto antropico, l'ACI intercetta cicli di attività biologica come il *dawn chorus*[3], mentre H e ADI forniscono indicazioni sulla varietà dei suoni presenti. Nel loro insieme, queste metriche permettono confronti quantitativi tra luoghi e periodi differenti, offrendo strumenti utili per valutare naturalità, biodiversità acustica e dinamiche ambientali.

Sebbene alcuni riferimenti classici possano apparire oggi parzialmente superati nell'ambito della soundscape ecology, la loro ampia diffusione e l'uso consolidato di indici standardizzati ne giustificano l'impiego in questa proposta progettuale. In particolare, si è scelto di adottare l'indice NDSI in quanto risulta essere uno dei più riconosciuti e di immediata comprensione, efficace nel comunicare le differenze tra suoni antropici e non antropici anche a un pubblico non specialistico.

Dalla misurazione all'interpretazione: gli indici come materia progettuale

Se considerati esclusivamente come strumenti analitici, gli indici ecoacustici restano confinati alla misurazione quantitativa e a un linguaggio specialistico. Riletti in chiave progettuale, possono invece essere intesi come tracciati del territorio, ovvero espressioni numeriche di relazioni, intensità e variazioni spaziali e temporali. In questa prospettiva, la visualizzazione non persegue una rappresentazione mimetica del paesaggio, ma costruisce nuove forme di leggibilità e di narrazione, capaci di rendere interpretabili gradienti di antropizzazione, cicli temporali, soglie ecologiche e conflitti sonori tra le componenti del *soundscape*.

L'elaborazione dei dati ecoacustici consente di organizzare strutture visive dinamiche, in cui indici differenti vengono messi in relazione per far emergere *pattern* complessi. La visualizzazione assume così una funzione narrativa, mostrando l'evoluzione delle componenti biofoniche

e antropofoniche nello spazio e nel tempo e rendendo visibili relazioni che resterebbero inaccessibili nella sola dimensione numerica.

Tali rappresentazioni non mirano a "far vedere il suono", ma a interpretarlo. Ogni visualizzazione implica infatti una scelta progettuale configurandosi come un dispositivo critico che orienta la lettura del territorio e rende esplicite dimensioni altrimenti inudibili o invisibili.

In questo senso, le mappe ecoacustiche rappresentano un ambito applicativo particolarmente significativo: traducendo i valori degli indici in configurazioni spaziali leggibili, esse diventano strumenti utili per la progettazione e la pianificazione, capaci di individuare criticità ambientali latenti e dinamiche stagionali della biodiversità sonora. L'atto progettuale consiste quindi nel trasformare il dato scientifico in narrazione visiva, avvicinando l'analisi ecoacustica all'esperienza percettiva del paesaggio.

Visualizzare il paesaggio sonoro: temporalità, processi e rappresentazioni astratte

Una delle principali implicazioni del paesaggio sonoro riguarda la sua dimensione temporale: il *soundscape* non è mai statico, ma varia nel corso della giornata, delle stagioni e in relazione agli eventi ambientali e antropici. Questo carattere dinamico mette in discussione le rappresentazioni paesaggistiche tradizionali, fondate su immagini fisse. Le pratiche di visualizzazione derivate dai dati sonori tendono, quindi, a configurarsi come sistemi dinamici, in cui il tempo non è una semplice variabile aggiuntiva, ma una componente strutturale della rappresentazione.

Tra le tecniche sviluppate per rappresentare queste dinamiche temporali vi sono gli spettrogrammi di lungo periodo a falsi colori (Towsey et al., 2014), capaci di condensare in un'unica immagine l'evoluzione del paesaggio sonoro su un'intera giornata (o archi temporali maggiori). In tali visualizzazioni, il tempo è disposto sull'asse orizzontale, le frequenze sonore su quello verticale, e diversi indici acustici vengono combinati nei canali cromatici (rosso, verde, blu) di ciascun pixel. Il risultato è una sorta di "impronta digitale" del *soundscape*: emergono chiaramente pattern ricorrenti (come i picchi di attività biofonica alle prime luci dell'alba) e anomalie dovute a eventi straordinari (ad esempio, un temporale o il passaggio di un aereo, che appaiono come tracce di colore anomalo). Queste immagini non restituiscono un'esperienza uditiva rea-

listica del luogo, ma ne offrono una lettura alternativa, capace di evidenziare strutture e relazioni difficilmente percepibili direttamente.

Metodologia di analisi e visualizzazione dello spazio acustico

Il programma sviluppato in python attraverso Google Colab si configura come uno strumento di analisi e visualizzazione del paesaggio sonoro finalizzato alla restituzione di caratteristiche ambientali e territoriali attraverso dati acustici misurabili. L'obiettivo non è la classificazione automatica delle sorgenti sonore né la loro traduzione figurativa, ma la costruzione di una rappresentazione astratta, comparabile e scientificamente fondata, capace di rendere leggibili le relazioni tra componenti sonore di origine antropica e non antropica. In questa prospettiva, il suono viene trattato come indicatore di processi territoriali e non come oggetto da riprodurre o imitare visivamente.

Il sistema consente l'analisi simultanea di più registrazioni acustiche, nel caso specifico tre, acquisite all'interno della stessa area geografica ma in momenti differenti. Questa scelta permette di confrontare paesaggi sonori riferiti a un medesimo contesto territoriale, mettendo in evidenza variazioni temporali e condizioni ambientali diverse, senza introdurre distorsioni legate al cambiamento di luogo. Il protocollo di analisi può essere replicato in contesti differenti (figg. 1-3), mantenendo invariata la struttura metodologica e consentendo comparazioni tra aree diverse.

Ogni file audio viene caricato separatamente e convertito in un segnale monofonico con frequenza di campionamento costante, così da garantire l'omogeneità del processo analitico. Per evitare che differenze dovute alla durata delle registrazioni o ai livelli di acquisizione influenzino la lettura dei risultati, i segnali vengono normalizzati in ampiezza e ricampionati temporalmente su una stessa scala, rendendo confrontabili curve provenienti da sorgenti differenti.

L'analisi si basa sul calcolo del Normalized Difference Soundscape Index (NDSI), un indice ampiamente utilizzato nell'ambito della soundscape ecology per descrivere il rapporto tra componenti sonore di origine antropica e non antropica. L'NDSI viene calcolato a partire dallo spettro di potenza del segnale audio, confrontando l'energia presente in due bande di frequenza: una associata prevalentemente a suoni di origine antropica (quali infrastrutture,

traffico e macchinari) e una associata a suoni di origine non antropica (come vento, acqua, insetti e fauna). Il valore dell'indice varia in un intervallo continuo compreso tra -1 e +1. Valori negativi indicano una predominanza della componente antropica, mentre valori positivi segnalano una maggiore presenza di suoni non antropici. L'NDSI non restituisce una classificazione binaria, ma una misura continua, in grado di evidenziare condizioni ibride, transizioni progressive e situazioni di equilibrio instabile tra antropico e non antropico, risultando particolarmente adatto a una lettura paesaggistica orientata ai gradienti.

Il segnale NDSI presenta una forte variabilità a scala micro-temporale, che rende ardua una lettura diretta del dato come forma. Per questo motivo, il programma applica una serie di trasformazioni volte a ridurre la complessità del segnale senza comprometterne il significato informativo.

In primo luogo, il segnale viene aggregato temporalmente, riducendo la densità dei campioni. Successivamente, viene applicato un filtraggio di tipo Savitzky-Golay, che consente di attenuare le variazioni impulsive mantenendo le tendenze strutturali. Infine, i valori risultanti vengono rimappati attraverso una trasformazione non lineare controllata, progettata per amplificare le differenze significative senza introdurre distorsioni arbitrarie. Questo processo consente di trasformare una sequenza numerica irregolare in una curva continua, interpretabile come espressione morfologica del paesaggio sonoro.

La visualizzazione finale si basa esclusivamente su tracciati liberi, evitando deliberatamente l'uso di assi, griglie o scale numeriche esplicite. Tale scelta mira a sottrarre la rappresentazione ad un'estetica puramente analitica, privilegiando una lettura morfologica e relazionale del dato.

Il programma produce una rappresentazione circolare, in cui il tempo viene trasformato in una dimensione angolare continua e il valore dell'NDSI modula radialmente la forma. L'ampiezza del raggio corrisponde al valore dell'indice in un determinato momento della registrazione, generando un'immagine che restituisce il paesaggio sonoro come campo ciclico piuttosto che come sequenza lineare. Più curve, corrispondenti a differenti registrazioni, vengono sovrapposte sulla stessa scala, consentendo una comparazione diretta tra diversi momenti dello stesso luogo. In una fase successiva, le curve possono essere unite attraverso offset controllati, producendo una visualizzazione unitaria del contesto analizzato.

In questa configurazione, ampie zone vuote al centro indicano una prevalenza di componenti non antropiche, mentre forme che tendono a svilupparsi verso il centro segnalano una predominanza della componente antropica. A ciascuna curva è associato un colore specifico, utilizzato esclusivamente come codice identificativo delle diverse tracce audio. Nel suo insieme, la metodologia non intende fornire una rappresentazione 'realistica' del suono né tradurre il paesaggio in un'immagine figurativa. Al contrario, le immagini si sviluppano come uno strumento di comunicazione e sensibilizzazione, più che di monitoraggio scientifico: la visualizzazione agisce come dispositivo critico, capace di rendere visibili tensioni, transizioni e ambiguità che caratterizzano i paesaggi sonori contemporanei per un pubblico di non esperti. L'uso di indici misurabili, trasformazioni dichiarate e forme astratte colloca questa pratica all'interno di un discorso scientifico e progettuale, in cui il paesaggio emerge come costruzione dinamica, stratificata e spesso conflittuale.



Fig. 1. Napoli.
Rappresentazione della
combinazione di tre
sonorità: il frinire delle
cicale, il ritmo irregolare
della pioggia tra gli
alberi e il flusso costante
dell'acqua nel sottosuolo
urbano. Un paesaggio che
intreccia elementi visibili
e invisibili, rivelando la
complessità ecologica del
territorio napoletano.



Fig. 2. Barcellona.
Rappresentazione di
tre sonorità: il canto dei
passeri nel Parco della
Ciutadella con vento
e presenze umane, la
pioggia su un ombrello e
il suono di un treno Renfe
alla stazione di Arc de
Triomf con annunci in
catalano. Un paesaggio
che mette in luce
l'interazione tra uomo
e natura nel contesto
urbano catalano.

Discussione: Ripensare il paesaggio attraverso il suono

L'integrazione tra *soundscape ecology* e visualizzazione solleva questioni più ampie sul modo in cui il paesaggio viene concepito e rappresentato. Se il suono viene riconosciuto come componente strutturale del territorio (Farina, 2014), al pari degli elementi fisici e biologici, allora anche le modalità di lettura del paesaggio devono essere ripensate. Il lavoro qui discusso implica un cambio di paradigma: dalla visione statico-pittorica del paesaggio si passa a una concezione processuale e multisensoriale.

La visualizzazione dei dati ecoacustici offre l'opportunità di rendere leggibili dinamiche ambientali spesso trascurate, risultando particolarmente rilevante nei contesti fragili o marginali, dove le trasformazioni non sono immediatamente visibili. Studi sugli incendi boschivi mostrano, ad esempio, come il declino della biodiversità sonora emerga acusticamente prima che il paesaggio vegetale manifesti segni evidenti di alterazione o recupero. Gasc et al. (2018), analizzando un incendio nel deserto di Sonora (al confine tra USA e Messico), hanno rilevato una drastica riduzione della

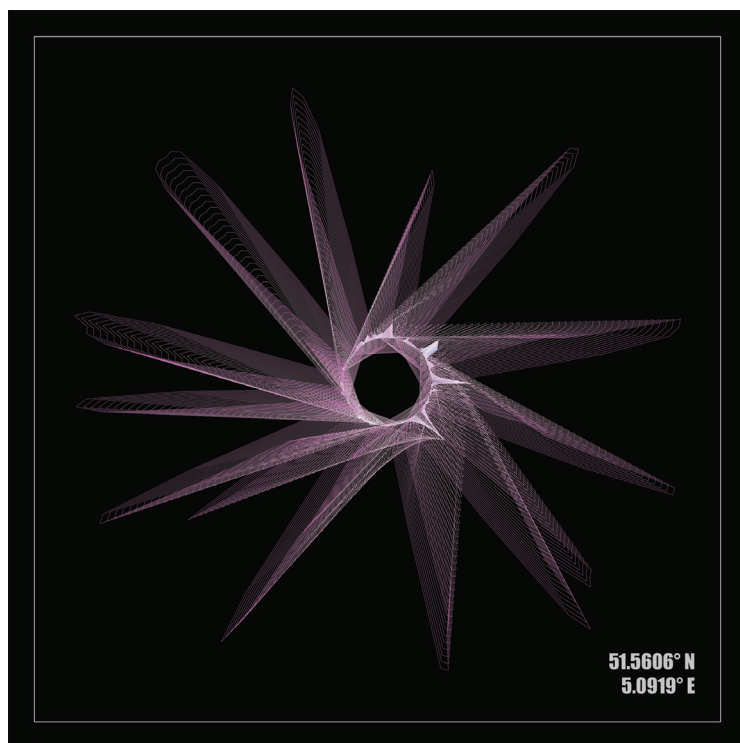


Fig. 3. Tilburg.
Rappresentazione
di tre sonorità: il
canto mattutino di
merlo e tortora in
un'area residenziale,
il passaggio dei treni
intrecciato con il
movimento lento
di pedoni e ciclisti,
e il fiume urbano
dove si mescolano
suoni d'acqua, voci e
cinquantini. Un paesaggio
che restituisce la
vitalità quotidiana e
l'intreccio tra elementi
naturali e antropici.

biophony nelle aree colpite, indicando un impoverimento faunistico immediato, difficilmente osservabile con i soli dati visivi. La visualizzazione di tali dati rende percepibili l'entità del danno e le successive dinamiche ecologiche nel tempo.

Analogamente, il *soundscape* consente di intercettare fenomeni ambientali invisibili, come l'inquinamento acustico cronico, l'impatto di infrastrutture distanti o la presenza di specie elusive. In questo senso, la visualizzazione diventa uno strumento critico di interrogazione del paesaggio, capace di portare alla luce ciò che la rappresentazione convenzionale tende a escludere.

Questa prospettiva apre inoltre alla possibilità di includere nel discorso paesaggistico contesti ordinari, degradati o conflittuali, spesso ignorati dall'iconografia tradizionale. Paesaggi agricoli intensivi o periferie industriali, visivamente 'neutri', rivelano attraverso il suono processi di impoverimento ecologico, come la semplificazione dei paesaggi sonori rurali europei legata al declino di uccelli e insetti. Tali trasformazioni, difficilmente comunicabili visivamente, emergono con chiarezza attraverso la rappresentazione dei trend acustici nel tempo.

Il focus sul *soundscape* si inserisce, infine, in una riflessione più ampia sui paesaggi multisensoriali, accostandosi ad altre dimensioni percettive come lo *smellscape*, concetto introdotto da J. Douglas Porteous (1985). Integrare il suono nella rappresentazione del paesaggio significa avviare un processo di democratizzazione sensoriale, ampliando lo sguardo oltre ciò che è tradizionalmente ritenuto degno di essere visto.

In un contesto segnato da crisi ambientali complesse, questa espansione percettiva risulta cruciale: variazioni sottili del paesaggio sonoro, la scomparsa di un canto o l'aumento costante di un rumore di fondo, possono costituire segnali d'allarme altrettanto rilevanti quanto le trasformazioni visibili del territorio.

Conclusioni. Verso una lettura processuale e multisensoriale del paesaggio

Il passaggio dal paesaggio sonoro al paesaggio visualizzato non costituisce una semplice traduzione tra media, ma un atto progettuale e interpretativo. Attraverso la visualizzazione, il suono diventa uno strumento di conoscenza spaziale e dell'ambiente naturale, capace di ampliare le modalità di lettura e rappresentazione del territorio. Il contributo propone di considerare i dati ecoacustici come materia progettuale per ripensare il paesaggio non come immagine statica, ma come processo dinamico e multisensoriale. In questo senso, la visualizzazione del *soundscape* si configura come una pratica critica per interrogare il paesaggio contemporaneo e le sue trasformazioni.

Riaffermare il valore critico della rappresentazione implica riconoscere che ciò che viene reso visibile orienta la comprensione e la gestione del territorio. L'integrazione della dimensione sonora, insieme ad altre componenti sensoriali, amplia il repertorio interpretativo del progetto di paesaggio, aprendo nuove possibilità di conoscenza e di intervento per affrontare le sfide dei contesti contemporanei.

Note

[1] Per “firma ecologica” si intende l’insieme dei suoni tipici di un luogo, un pattern riconoscibile e relativamente stabile nel tempo. Funziona come una sorta di “impronta sonora”, che permette di riconoscere e monitorare un ambiente, comprenderne l’organizzazione, valutarne lo stato di salute e il grado di influenza delle attività umane.

[2] Le nicchie acustiche sono le porzioni dello spettro sonoro (frequenza, intensità e tempo) occupate dai diversi suoni presenti in un ambiente. Ogni organismo tende a collocare i propri segnali in bande di frequenza e finestre temporali specifiche, così da evitare sovrapposizioni, interferenze o ambiguità comunicative con altre specie. Un numero elevato di nicchie acustiche occupate è generalmente indicativo di una maggiore biodiversità e di una più alta complessità dell’ecosistema.

[3] Letteralmente coro dell’alba, è un fenomeno che con l’attrezzatura radio appropriata, può essere convertito in suoni che assomigliano al coro degli uccelli all’alba

[4] I contenuti sono condivisi da tutti gli autori, nello specifico i paragrafi “La soundscape ecology come chiave di lettura del paesaggio”, “Dalla misurazione all’interpretazione: gli indici come materia progettuale”, “Metodologia di analisi e visualizzazione del paesaggio sonoro” e “Conclusioni: Verso una lettura processuale e multisensoriale del paesaggio” sono a cura di Giuseppe Panico; i paragrafi “Suono, paesaggio e limiti della rappresentazione visiva”, “Indici ecoacustici e quantificazione del paesaggio sonoro”, “Visualizzare il paesaggio sonoro: temporalità, processi e rappresentazioni astratte” e “Discussione: Ripensare il paesaggio attraverso il suono” sono a cura di Claudia Ruggiero; mentre Alice Palmieri ha redatto l’introduzione.

Riferimenti bibliografici

Appiano, A. (1996). *Comunicazione visiva*: Apparenza, realtà. rappresentazione. UTET Università.

Bradfer-Lawrence, T., et al. (2019). *Guidelines for the use of acoustic indices in environmental research. Methods in Ecology and Evolution*, 10(10), 1796–1807

Buxton, R. T., et al. (2018). *Noise pollution is pervasive in U.S. protected areas*. Science, 356(6337), 531–533.

Carson, R. (1962). *Silent spring*. Houghton Mifflin.

Farina, A. (2014). *Soundscape ecology: Principles, patterns, methods and applications*. Springer.

Fagnoni, R. (2003). *lo spazio pubblico urbano: Connettività soiale, colore, comunicazione*. In: I colori di Cornigliano: Design per lo scenario urbano. Alinea.

Gasc, A., et al. (2018). *Soundscapes reveal disturbance*

impacts: Biophonic response to wildfire in the Sonoran Desert. Landscape Ecology, 33(8), 1399–1415.

Kasten, E. P., Gage, S. H., Fox, J., & Joo, W. (2012). The remote environmental assessment laboratory’s acoustic library. Ecological Informatics, 12, 50–67.

Krause, B. (2008). *Anatomy of the soundscape: Evolving perspectives*. Journal of the Audio Engineering Society, 56(1–2), 73–80.

Pijanowski, B. C., Farina, A., Gage, S. H., Dumyahn, S. L., & Krause, B. L. (2011). *Soundscape ecology: The science of sound in the landscape*. BioScience, 61(3), 203–216.

Schafer, R. M. (1977). *The soundscape: Our sonic environment and the tuning of the world*. Knopf.

Sueur, J., Aubin, T., & Simonis, C. (2008). *Acoustic diversity index for biodiversity assessment*. Bioacoustics, 18(2), 213–226.

Towsey, M., & Zhang, L. (2014). *False-colour spectrograms of long-duration acoustic recording of the environment*

Villanueva-Rivera, L. J., Pijanowski, B. C., Doucette, J., & Pekin, B. (2011). *A primer of acoustic analysis for landscape ecologists*. Landscape Ecology, 26(9), 1233–1246.

Alice Palmieri, Giuseppe Panico, Claudia Ruggiero
Università della Campania ‘Luigi Vanvitelli’
Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale
alice.palmieri@unicampania.it, giuseppe.panico@unicampania.it,
claudia.ruggiero@unicampania.it

Visualizzare il paesaggio periurbano attraverso i percorsi lenti.

Analisi e mappatura del sud-est Milano

Alessandro Scandiffio

Questo contributo affronta il tema della visualizzazione degli ambiti di paesaggio periurbani e rurali, così come percepiti attraverso le traiettorie inedite dei percorsi lenti, che, nel loro dispiegarsi sul territorio, consentono di leggere trasversalmente il paesaggio, intercettando luoghi eterogenei con valenze estetiche differenti, come aree naturali, beni storico-monumentali, borghi e aree produttive, infrastrutture storiche e contemporanee, paesaggi produttivi dell'agricoltura e dell'energia, siti dell'archeologia industriale e aree in trasformazione, che merita mettere in luce per migliorare le relazioni reciproche tra i singoli beni, in un'ottica di miglioramento delle strategie di tutela e valorizzazione. Se da un lato i singoli luoghi e gli ambiti di paesaggio omogenei appaiono ben riconoscibili dalle comunità locali e da chi li frequenta abitualmente, dall'altro esistono paesaggi più ibridi con valori identitari meno noti, per i quali è possibile attivare una modalità di lettura dal basso,

attraverso i percorsi lenti, operando delle vere e proprie 'sezioni di paesaggio', che intercettano trasversalmente le diverse componenti. In questa prospettiva, la ricerca analizza il paesaggio dell'area sud-est di Milano, lungo la direttrice del Cammino dei Monaci, tra Milano e Melegnano, mettendo in luce gli aspetti rilevanti di questa particolare modalità di lettura, che si avvale di dispositivi grafici specifici, come mappe, fotografie, transetti, schizzi, tracce GPS, che consentono di cogliere, da un lato la stratificazione storica del paesaggio e dall'altro le opportunità di sviluppo territoriale.

Mapping
Percorsi lenti
Paesaggio Rurale
Paesaggio Periurbano
Transetto

Introduzione

Gli studi sulla rappresentazione del paesaggio per molto tempo hanno fatto riferimento prevalentemente ad ambiti paesaggistici caratterizzati da grande valenza estetica e panoramicità, i cui caratteri, spesso di eccezionale bellezza, sono stati resi visibili soprattutto attraverso le vedute (fotografie, dipinti, disegni, stampe), spesso realizzate da punti di osservazione collocati in posizione privilegiata. L'introduzione della *Convenzione Europea del Paesaggio*, nel 2000, ha esteso il concetto di paesaggio, ampliandone notevolmente gli ambiti di applicazione, anche ai cosiddetti 'paesaggi del quotidiano' e ai 'paesaggi degradati', mettendo al centro il valore identitario del paesaggio, come componente essenziale nella quale riconoscersi, per il miglioramento del benessere delle popolazioni. Per rafforzare tale componente, attraverso azioni tese a favorire sia la conoscenza che la fruizione, occorre ragionare sulle modalità di analisi e rappresentazione più efficaci che consentono di rendere visibili le caratteristiche specifiche anche degli ambiti paesaggistici che risultano essere meno noti e meno frequentati. È il caso ad esempio dei paesaggi periurbani, sempre più diffusi nelle aree di frangia delle città contemporanee, dove si intrecciano componenti del paesaggio urbano e componenti del paesaggio rurale, con conseguenti sovrapposizioni, innesti e ibridazioni dei valori identitari (Metta, 2022). A tale proposito occorre interrogarsi su quali forme della rappresentazione possano essere più efficaci per visualizzare le caratteristiche di questi paesaggi, per coglierne, da un lato la stratificazione storica e dall'altro le opportunità di valorizzazione territoriale. La conoscenza del paesaggio passa, infatti, attraverso la sua osservazione e la sua rappresentazione, la quale costituisce un modello interpretativo indispensabile per riprodurre sia le caratteristiche fisico-strutturali che reggono la forma dei luoghi (Pandakovic & Dal Sasso, 2013), ma anche per riconfigurarle in un'ottica di progetto. In questo senso, l'osservazione dei paesaggi periurbani, se effettuata dal basso, da una prospettiva a livello del suolo, attraverso le traiettorie, a volte anche inedite, dei percorsi lenti, che oggi sono al centro di numerosi progetti di valorizzazione territoriale e promozione culturale, consente di abbracciare integralmente ampie porzioni di paesaggio, tagliandole trasversalmente, percorrendo una ideale linea di sezione, che richiama alla mente il concetto di 'transetto', sviluppato dagli ecologi e dagli urbanisti per la lettura delle transizioni tra ambienti urbani e rurali (Duany et al., 2020).

Di particolare interesse risultano, in questo senso, i casi in cui i percorsi lenti si articolano lungo una direttrice di uscita o di ingresso della città (dal centro verso la periferia o viceversa), seguendo ad esempio l'andamento di un fiume o la direzione di una strada storica, che consentono di leggere con continuità il paesaggio contemporaneo, ma al tempo stesso permettono di cogliere la sequenza degli spazi, le variazioni morfologiche del tessuto urbano e di identificare gli ambiti di transizione. In questo senso, la ricerca sperimenta questo particolare approccio conoscitivo, considerando come riferimento la traccia del percorso lento, denominato 'Cammino dei Monaci' (Boscacci, 2017), che attraversa il paesaggio periurbano del sud-est Milano, mettendo in luce l'approccio metodologico, i dispositivi grafici utilizzati e gli aspetti più rilevanti che a vario titolo concorrono alla visualizzazione del paesaggio.

Approccio Metodologico:

analisi, mappatura e strumenti per la visualizzazione

L'analisi e la conoscenza del paesaggio si avvale del supporto imprescindibile delle rappresentazioni cartografiche e delle mappe (storiche e attuali), dalle quali è possibile ottenere una visione d'insieme dei caratteri dominanti e delle specificità paesaggistiche. Tuttavia, la visione del paesaggio dall'alto, pur essendo ampia e multiscalare, può essere integrata da informazioni puntuali e specifiche, ricavate da operazioni di rilievo a scala territoriale che si sviluppano dal basso e che privilegiano l'osservazione diretta dei luoghi, mediante la percorrenza di itinerari a 'bassa velocità', a piedi o in bicicletta. Si tratta di una modalità di lettura del paesaggio, che non mira all'esplorazione dei luoghi più noti e maggiormente riconosciuti dalla collettività, ma che sceglie, al contrario, una modalità di osservazione trasversale, meno selettiva, che consente di interpretare il paesaggio come un sistema complesso e continuo, in cui gli elementi naturali e artificiali, urbani e rurali, storici e contemporanei, concorrono congiuntamente alla conoscenza dei luoghi. Si accetta, dunque, di attraversare il paesaggio, ricercando nel processo di osservazione non solo i 'luoghi belli', ma anche i luoghi ordinari e i paesaggi di margine, apparentemente privi di valore, così come i paesaggi degradati o in trasformazione, riconoscendoli come parti integranti e significative della complessità del paesaggio contemporaneo. Si attua di fatto un processo di mappatura, che è al tempo stesso fluido e multiforme, che conduce alla conoscenza del paesaggio,

mediante l'analisi della documentazione cartografica, ma soprattutto attraverso l'esperienza diretta dei luoghi, integrando il punto di vista dall'alto con l'attraversamento fisico dei luoghi (Rolando, 2022). Dal punto di vista metodologico è possibile distinguere tre fasi significative, fortemente interconnesse tra loro.

La prima fase di analisi riguarda la lettura preliminare dall'alto del contesto geografico e paesaggistico attraversato dal percorso, secondo il punto di vista zenitale tipico delle rappresentazioni cartografiche tradizionali e digitali. La visualizzazione del paesaggio, mediata dalle cartografie, viene gestita in ambiente *GIS*, in maniera multiscalare, confrontando diverse tipologie di rappresentazioni cartografiche del medesimo ambito (storiche, attuali, tecniche, tematiche), opportunamente georeferenziate. In questo senso, la sovrapposizione della traccia *GPS* del percorso sulle cartografie storiche e attuali permette di leggere il paesaggio contemporaneo, partendo dall'individuazione delle sue tracce storiche e delle invarianti, al fine di comprendere l'evoluzione e la configurazione attuale (Sereni, 1981). Ad essa si aggiunge la simulazione virtuale del percorso all'interno di piattaforme digitali *web* (es. *Google Earth*, *Street View*, *Strava*, *Cycle Travel*), che invece consentono di analizzare le specificità del paesaggio attraversato dal percorso sfruttando, le potenzialità di visualizzazione dei modelli digitali 2D e 3D (è possibile, ad esempio, analizzare l'orografia attraverso lo studio del profilo altimetrico, o aspetti tematici come l'idrografia, la vegetazione, gli usi del suolo, gli insediamenti, i percorsi e le infrastrutture). Questa fase può essere definita esplorativa e al tempo stesso prefigurativa (fig. 1).

La seconda può essere assimilata ad una fase di rilievo sul campo, in cui si procede con l'esplorazione effettiva del paesaggio, in bicicletta o a piedi, secondo la linea individuata dal percorso, e con la contestuale registrazione delle informazioni spaziali salienti. Si percorre l'intero ambito paesaggistico in modo da ottenere una visione dal basso completa ed accurata, che consente all'utente di 'incorporare' i caratteri del paesaggio in maniera multisensoriale (panorami, riferimenti visivi, dislivelli, esposizione solare, fattori climatici, odori), verificando quanto già indagato attraverso le cartografie nella prima fase, e integrando al tempo stesso il lavoro di analisi con ulteriori informazioni e aspetti di dettaglio. L'acquisizione delle informazioni sul campo avviene, da un lato in maniera tradizionale attraverso appunti, schizzi e annotazioni sulle mappe, dall'altro in maniera digitale e semi-automatica, mediante la registrazione della traccia *GPS* del

percorso e delle fotografie georeferenziate dei punti d'interesse, che consentono di documentare in maniera precisa e strutturata tutte le informazioni acquisite durante il sopralluogo, rendendole disponibili per l'integrazione nei GIS nelle fasi successive, sotto forma di informazioni geospaziali (fig.1). Si tratta di una fase che può essere definita dimostrativa ma al tempo stesso generativa.

La terza fase riguarda la restituzione grafica delle informazioni acquisite durante le fasi di analisi e rilievo, mediante dispositivi visuali differenti come: mappe, transetti, fotografie georeferenziate, web GIS.



Dopo aver operato attraverso l'analisi, occorre selezionare le informazioni raccolte al fine di produrre una lettura sintetica ed integrata dei contenuti, sfruttando le potenzialità dei linguaggi grafici e delle diverse forme della rappresentazione, in modo da rendere chiari i contenuti, così da supportare i processi di interpretazione, condivisione e decisione. In questo processo, i GIS svolgono un ruolo centrale per l'acquisizione e gestione delle informazioni geospaziali e la visualizzazione del paesaggio sotto forma di mappe, transetti, e per la condivisione sulle piattaforme 'web map-based'.

Quest'ultima fase può essere definita selettiva e divulgativa.

Il paesaggio periurbano del sud-est Milano lungo le tracce del Cammino dei Monaci, tra preesistenze e trasformazioni

Il Cammino dei Monaci è un percorso lento in fase di sviluppo che si estende per circa 65 km, lungo la valle della Vettabbia e del fiume Lambro, dal centro di Milano a Corte Sant'Andrea sul fiume Po, attraversando, in direzione sud-est, diversi ambiti di paesaggio nella bassa pianura lombarda (Sestini, 1963), tra urbano e rurale. L'attuale configurazione territoriale di quest'area è il risultato di una serie di sovrapposizioni che nel corso della storia hanno prodotto una duplice connotazione del paesaggio di quest'area. Da un lato il paesaggio urbano consolidato, che ha visto espandere la città di Milano verso sud, oltre il sedime delle mura spagnole a partire dalla fine del XIX secolo (Morandi, 2005), in particolare tra Porta Romana e Rogoredo, attraverso diversi ampliamenti urbani e l'inserimento di importanti sistemi infrastrutturali come la ferrovia storica Milano-Piacenza nel 1861, la cintura ferroviaria a sud con lo scalo di Porta Romana nel 1896, l'autostrada A1 nel 1960 e la ferrovia ad alta velocità Milano-Bologna nel 2008, lungo la direttrice storica di uscita verso Roma (via *Mediolanum-Placentia* che connetteva alla via *Aemilia* a Piacenza e quindi a Rimini).

Dall'altro il paesaggio agricolo-produttivo, un'ampia fascia verde, in gran parte identificabile con il Parco Agricolo Sud, connotato da una fitta trama di campi coltivati, anch'essi riplasmati a seguito dell'industrializzazione delle pratiche agricole, intervallati da canali, rogge e vie d'acqua, che appaiono, di tanto in tanto, punteggiati da insediamenti rurali storici, come cascine, borghi, grandi complessi abbaziali, la cui costruzione risale ai secoli XI-XII (es. abbazia di Chiaravalle Milanese e di Viboldone), e che nel tempo però ha visto comparire tratti di discontinuità a causa dell'allargamento progressivo degli insediamenti urbani limitrofi e l'inserimento di nuove

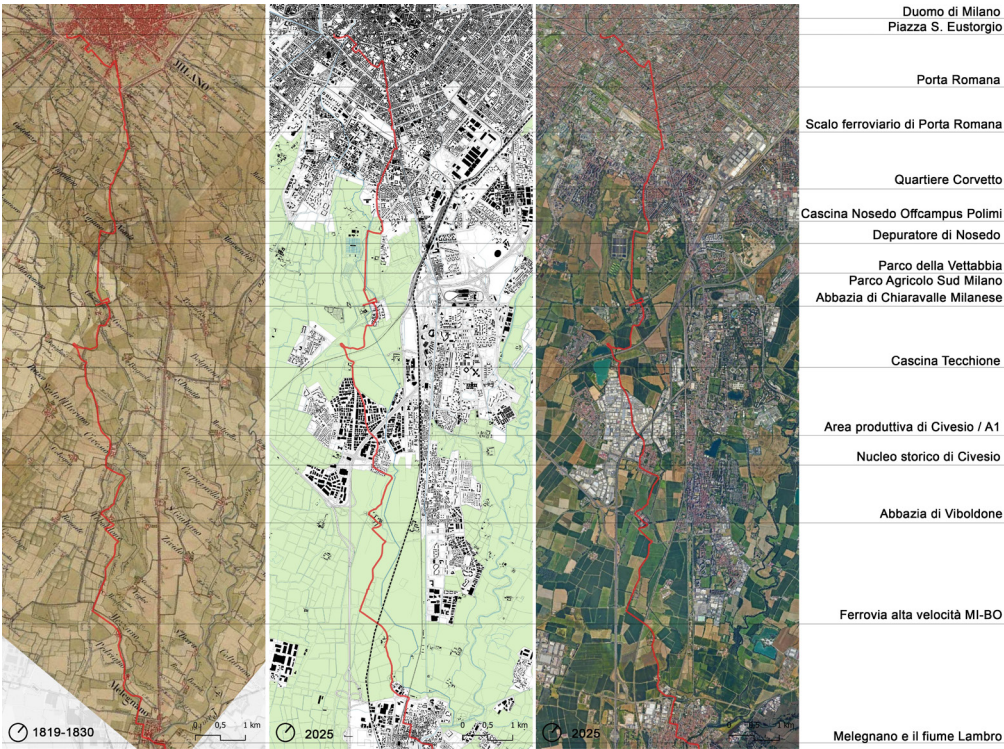
Fig. 1. Dalla fase di analisi cartografica al rilievo sul campo. a) Sovrapposizione della cartografia storica sulla fotografia satellitare attuale con evidenza della traccia GPS del Cammino dei Monaci. b) Esplorazione virtuale del paesaggio attraversato dal Cammino dei Monaci, dal centro di Milano in direzione sud-est, mediante Google Earth e Street View. c) Sopralluogo sul campo, verifica e acquisizione delle informazioni di dettaglio (foto, appunti, traccia GPS). d) Gestione e implementazione delle informazioni geospaziali nel GIS (es. fotografie georeferenziate e traccia GPS). (Immagine dell'autore).

aree produttive e industriali (Turri, 1998). Si tratta dunque di un ambito estremamente interessante, in cui si passa, in soli tre chilometri, dal paesaggio urbano consolidato dell'area di Porta Romana, prossimo al centro di Milano, attraverso il paesaggio urbano ibrido, caratterizzato dalla presenza di ambiti di completamento e trasformazione, come le aree che gravitano attorno allo scalo ferroviario di Porta Romana e alla stazione ferroviaria di Rogoredo, fino agli enormi spazi aperti che contraddistinguono il paesaggio agricolo-produttivo del Parco Agricolo sud. Si assiste, dunque, in quest'area ad una transizione di paesaggi e spazi eterogenei, che oggi si stanno ulteriormente riconfigurando per ospitare da un lato nuove attività produttive, artigianali, commerciali, terziarie e culturali, che emergono dalle mutate esigenze della società contemporanea (Aleni, 2017) (es. Fondazione Prada e *Symbiosis*), e dall'altro importanti attrezzature urbane e spazi di interesse collettivo, in grado di ospitare grandi eventi (es. Villaggio Olimpico nello scalo di Porta Romana, il quartiere Santa Giulia con la nuova arena per le Olimpiadi invernali 2026, il nuovo progetto 'Bosco della Musica' del Conservatorio a Rogoredo). Proseguendo in direzione sud oltre la stazione ferroviaria di Rogoredo e il limite dei quartieri Corvetto e Vigentino, il paesaggio urbano si interrompe bruscamente, lasciando il posto ai grandi spazi aperti del paesaggio agricolo-produttivo del Parco Agricolo sud, dove si innestano alcuni luoghi particolari come gli impianti del Depuratore di Nosedo, l'*off-campus* del Politecnico di Milano nella cascina Nosedo, il Parco della Vettabbia (Prusicki, 2016), il borgo e l'abbazia di Chiaravalle Milanese, alcuni complessi rurali e il distretto produttivo di Civesio nel Comune di San Giuliano Milanese, dove il Cammino dei Monaci interseca l'autostrada A1 e la ferrovia alta velocità.

Dispositivi grafici:
Mappe, Schizzi, Rappresentazioni sinottiche

La visualizzazione del paesaggio del sud-est Milano, lungo la direttrice del Cammino dei Monaci, si attua attraverso diversi dispositivi grafici, che mettono in luce aspetti e caratteristiche differenti. Dal confronto tra le mappe di inquadramento generale (scala 1: 50.000), riferite a soglie storiche lontane nel tempo, come avviene nel caso specifico, tra la mappa della prima metà del XIX, la cartografia digitale contemporanea di *Open Street Map*, e la foto aerea satellitare attuale, è possibile riconoscere le varianti e le invariati, attraverso l'analisi delle principali categorie di lettura del paesag-

Fig. 2. *Tavola cartografica sinottica. Confronto tra la cartografia storica e le cartografie attuali con evidenza della traccia GPS del Cammino dei Monaci nel primo tratto tra Milano e Melegnano (traccia in rosso 12 km circa). Da sinistra verso destra: cartografia storica 1818-1829 del secondo rilievo militare dell'impero Asburgico (fonte: Arcanum Maps); cartografia digitale vettoriale di Open Street Map del 2025; foto aerea satellitare del 2025. (Immagine dell'autore).*

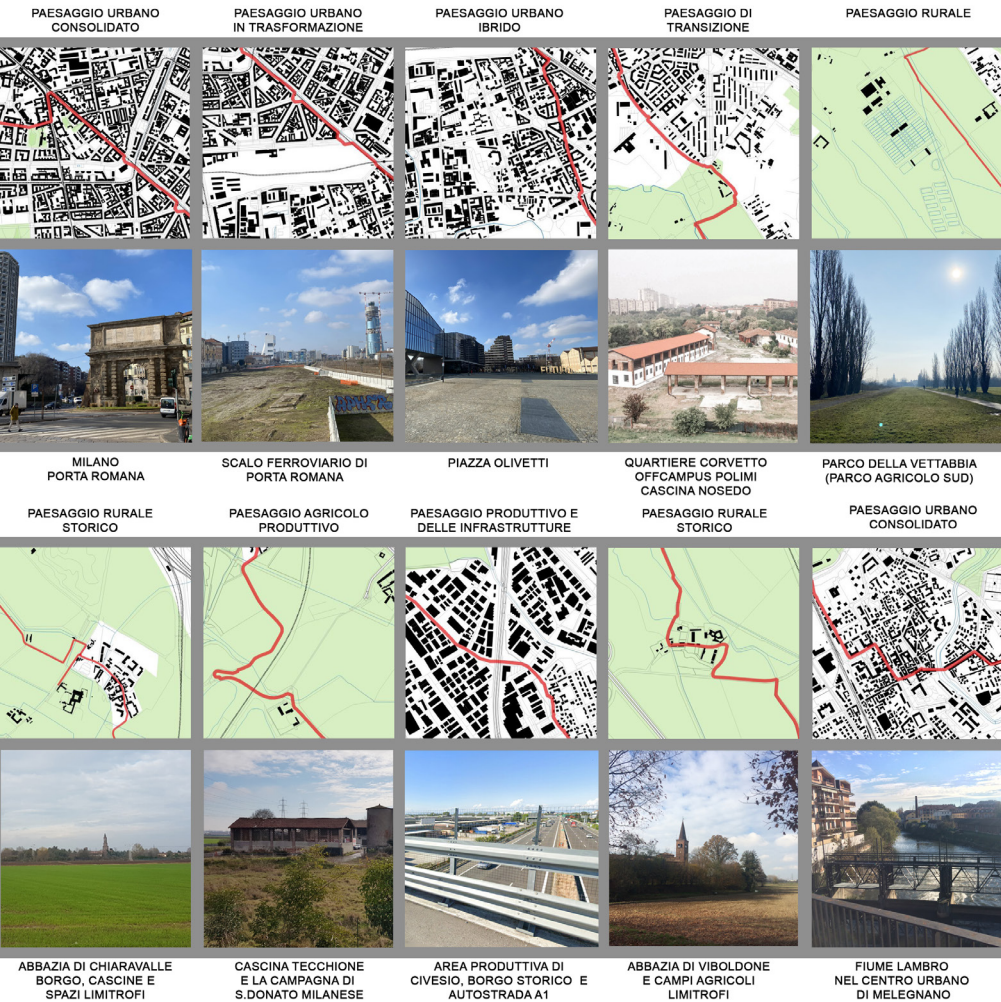


gio. Si rilevano le differenze tra i 'pieni', gli spazi costruiti, e i 'vuoti', gli spazi aperti; la differente articolazione della rete delle vie d'acqua (fiumi, canali, rogge), dell'orditura dei campi agricoli e della rete delle infrastrutture (stradali e ferroviarie) (fig.2). Ad uno sguardo più ravvicinato sulle mappe, ma soprattutto mediante l'esperienza lenta di attraversamento fisico dei luoghi appaiono riconoscibili le diverse tipologie di paesaggi che si incontrano nel sud-est Milano, che possono essere sintetizzate attraverso un elaborato grafico, meno canonico, in cui mescolano estratti di mappa di maggiore dettaglio e fotografie dei luoghi più significativi scattate durante il sopralluogo. Si tratta di un elaborato sinottico che ha l'obiettivo di rendere visibile la sequenza dei paesaggi, nella transizione tra urbano e rurale, che si incontrano lungo il percorso, e che appaiono riconoscibili rispetto ad alcuni parametri: morfologia urbana, presenza di aree di trasformazione, presenza di margini, grado di ibridazione tra urbano e rurale, intersezioni con le principali infrastrutture (fig.3).

Dal centro di Milano, in direzione sud-est, lungo il Cammino dei Monaci è possibile individuare i seguenti paesaggi: il 'paesaggio ur-

bano consolidato', prevalentemente legato alla città storica (ambito di Porta Romana), connotato da un tessuto edilizio compatto con elevata densità abitativa, fortemente integrato con una ricca dotazione di servizi collettivi; il 'paesaggio urbano in trasformazione', in cui sono in atto processi di cambiamento e interventi di rigenerazione urbana in grado di ridefinire gli assetti della città, mediante l'introduzione di nuove funzioni e spazi pubblici (ex scalo ferroviario di Porta Romana ed aree limitrofe); il 'paesaggio urbano ibrido', in cui le aree residenziali si mescolano con i nuovi spazi per il lavoro, la cultura, la ricerca (es. *coworking*, musei, centri di ricerca, univer-

Fig. 3. Tavola sinottica dei principali ambiti paesaggistici attraversati dal Cammino dei Monaci, tra urbano e rurale, nel tratto compreso tra Milano e Melegnano. Immagine dell'autore.



sità), dando luogo a realtà multifunzionali in cui coesistono spazi adibiti ad usi differenti (Fondazione Prada, *Talent Garden*, *Symbiosis*); il 'paesaggio di transizione', in cui il limite dell'urbano si confronta con gli spazi aperti della campagna, generando zone di transizione caratterizzate da tratti di discontinuità, zone di interfaccia, di contatto e di sovrapposizione tra ambiti urbani e rurali (quartieri Rogoredo, Corvetto, Vigentino, Porto di Mare); il 'paesaggio rurale storico', in cui gli spazi destinati alla produzione agricola sono intervallati con insediamenti rurali storici ed ambienti semi-naturali (borgo e Abbazia di Chiaravalle Milanese, Parco della Vettabbia, campi agricoli e cascine circostanti); il 'paesaggio produttivo e delle infrastrutture', dove le aree destinate alle attività manifatturiere, artigianali e logistiche si alternano con aree per la produzione di energia e le infrastrutture della mobilità (Civesio).

Conclusioni

Il contributo, nell'ambito degli studi sulla rappresentazione del paesaggio, ha evidenziato le potenzialità dei percorsi lenti come strumento per l'esplorazione e l'analisi dei paesaggi contemporanei, dove coesistono luoghi eterogenei che appaiono in continua evoluzione e riconfigurazione, che occorre imparare a leggere e a comprendere per stabilire strategie di valorizzazione efficaci. In particolare, il contributo ha messo in luce il ruolo centrale della 'mappatura', intesa come modalità di analisi, acquisizione e restituzione delle informazioni relative ai luoghi in forma strutturata e integrata, capace di connettere quanto viene appreso attraverso il punto di vista zenitale durante la lettura delle cartografie e l'esplorazione al livello del suolo, fornendo così una base di conoscenza per ulteriori indagini sul paesaggio. Dal punto di vista dei dispositivi grafici emerge non solo il ruolo, ormai consolidato, dei dispositivi cartografici, quali strumenti tecnici per la rappresentazione del paesaggio, ma anche l'utilizzo di forme più ibride, come quelle che prevedono l'uso combinato di cartografie e fotografie, che mescolano i punti di vista. Sviluppi futuri della ricerca potrebbero essere orientati alla ricerca di ulteriori forme della rappresentazione che consentano di estrarre in maniera automatica dai modelli 3D, il profilo paesaggistico percepibile lungo un percorso, considerando non solo l'orografia del terreno, ma anche la presenza degli altri oggetti che lo occupano verticalmente, come edifici, infrastrutture e vegetazione, che costituiscono importanti componenti nell'ambito della percezione del paesaggio dal basso.

Riferimenti Bibliografici

Aleni, S. (2017). *A sud dello Scalo Romana: Vocazioni e suggestioni di un'area in trasformazione*. Quattro.

Boscacci, F., Maltese, I., Mariotti, I. (2017). Itinerari storico-culturali per lo sviluppo del territorio: il caso del Cammino dei Monaci nel Sud Milano. In G. Onorato & P. Rizzi (Eds.), *Turismo Cultura e Spiritualità* (pp.149-160). EDUCAtt.

Duany, A., Falk, B., Sorlien, S. (2020). *Transect urbanism: Readings in human ecology*. ORO Editions.

Metta, A. (2022). *Il paesaggio è un mostro: Città selvatiche e nature ibride*. DeriveApprodi.

Morandi, C. (2005). *Milano: La grande trasformazione urbana*. Marsilio.

Pandakovic, D., & Dal Sasso, A. (2013). *Saper vedere il paesaggio*. Città Studi Edizioni.

Prusicki, M. (2016). *Vettabbia flumen mediolanensis*. In M. Brown & P. Redondi (Eds.), *Dalle marcite ai Bionutrienti. Passato e futuro dell'utilizzo agricolo delle acque usate di Milano* (pp. 17–41). Guerini e Associati.

Rolando, A. (2022). Mapping. In L. Lazzarini, S. Marchionni, C. Rossignolo (Eds.), *Walking the shrinkage: 21 parole chiave e 5 temi per descrivere la contrazione in cammino* (pp. 116–122). Politecnico di Torino.

Sereno, P. (1981). L'archeologia del paesaggio agrario: Una nuova frontiera di ricerca. In L. Gambi (Ed.), *Campagna e industria: I segni del lavoro* (pp. 24–47). Touring Club Italiano.

Sestini, A. (1963). *Il paesaggio*. Touring Club Italiano.

Turri, E. (1998). Molti e complessi i paesaggi della pianura lombarda. In AA.VV., *Comprendere il paesaggio: Studi sulla pianura lombarda*. Electa.

Valle dei Monaci - Le tappe del Cammino. In: [https://www.valledeimonaci.org/lapplicazione/\(ultimo accesso 26 Gennaio 2026\)](https://www.valledeimonaci.org/lapplicazione/(ultimo%20accesso%2026%20Gennaio%202026)).

Arcanum Maps - The Historical Map Portal. In: <https://maps.arcanum.com/en/> (ultimo accesso 26 Gennaio 2026).

La valorizzazione del paesaggio attraverso gli indicatori percettivo-sensoriali. Approcci teorici, metodologie operative e prospettive di governance territoriale

Francesco Saverio Simone



La valorizzazione del paesaggio nei centri storici costituisce una sfida centrale per le politiche urbane contemporanee. In quanto sistemi territoriali stratificati, rappresentano luoghi ad alta densità identitaria, culturale e simbolica, in cui si intrecciano architettura, memoria collettiva e pratiche di qualità di vita e coesione sociale. Tuttavia, gli strumenti tradizionali di tutela e pianificazione, spesso basati su criteri prevalentemente morfologici o vincolistici, mostrano limiti nel cogliere la dimensione vissuta e percettiva del paesaggio urbano. La sola analisi formale non consente infatti di comprendere pienamente come gli spazi siano percepiti e utilizzati dagli abitanti e dai visitatori, trascurando aspetti sensoriali quali la qualità acustica, odorosa e ambientale, con il rischio di produrre contesti formalmente conservati ma poco vivibili. In tale quadro, l'integrazione di indicatori percettivo-sensoriali emerge come un approccio innovativo per una valorizzazione sosteni-

bile e condivisa del paesaggio storico, al fine di analizzare il rapporto tra spazio e percezione umana, riconoscendo il paesaggio come costruzione culturale dinamica e fornendo chiavi interpretative più complete rispetto ai soli criteri quantitativi. Si approfondisce qui il ruolo di tali indicatori, delineando un quadro teorico e metodologico e discutendone le implicazioni per la pianificazione e la governance territoriale, attraverso un approccio interdisciplinare.

Paesaggio storico
Valorizzazione del paesaggio
Indicatori percettivo-sensoriali
Partecipazione e governance territoriale
Sostenibilità culturale e qualità urbana

Dal paesaggio-oggetto al paesaggio-percepito

Nel corso del Novecento, il concetto di paesaggio ha subito una significativa evoluzione epistemologica. Gli studi interdisciplinari in urbanistica, geografia e psicologia ambientale hanno progressivamente spostato l'attenzione verso il 'paesaggio-percepito', inteso come risultato di interazioni dinamiche tra componenti fisiche ed esperienza umana (Tuan, 1977; Seamon, 2018; Seddon, 1972). In questa prospettiva, il paesaggio assume una dimensione relazionale e culturale, costruita attraverso percezione sensoriale e pratiche quotidiane.

La Convenzione Europea del Paesaggio (2000) ha formalizzato questo cambiamento, definendo il paesaggio come la parte di territorio così "come è percepita dalle popolazioni" (Consiglio d'Europa, 2000). Nei centri storici tale approccio risulta particolarmente rilevante, poiché la percezione è influenzata da fattori storici, simbolici e sociali che contribuiscono a definire l'identità dei luoghi (Johnston, 2009; Palacio Buendía, Rodríguez Romero, & Balsas, 2021).

L'attenzione al 'paesaggio-percepito' favorisce approcci partecipativi e inclusivi, in cui le comunità locali contribuiscono attivamente alla definizione del valore dei luoghi, promuovendo una visione integrata di tutela, qualità urbana e sostenibilità sociale.

Il centro storico come paesaggio culturale complesso

Un centro storico non può essere inteso come un semplice insieme di edifici storicizzati, ma come un paesaggio culturale complesso, in cui elementi materiali e immateriali si intrecciano generando identità, senso di appartenenza e qualità dell'esperienza urbana (Fantini, 2015; Taylor, 2018). Le architetture, gli spazi pubblici e le trame urbane costituiscono la struttura fisica del centro storico, ma la loro conservazione non è sufficiente a garantirne una reale valorizzazione (Unesco, 2011). Accanto a tali componenti materiali, assumono un ruolo centrale le dimensioni immateriali, quali gli usi sociali degli spazi, i suoni, gli odori, le pratiche culturali e le narrazioni collettive, che influenzano profondamente la percezione e la fruizione dei luoghi. La compresenza di queste dimensioni rende il paesaggio storico un sistema dinamico e stratificato, in cui ogni trasformazione interagisce con le emozioni degli individui (Taylor, 2018).

La valorizzazione di questo paesaggio culturale richiede strumenti capaci di leggere e interpretare questa complessità, superando approcci settoriali che si limitino a singoli aspetti fisici o amministrativi. Occorre adottare una visione sistemica e multidimensionale, in cui la qualità del paesaggio sia valutata considerando contemporaneamente: la struttura fisica e architettonica del centro storico, con le sue connessioni spaziali e visive; la fruizione sociale degli spazi pubblici, inclusa la partecipazione della comunità e dei visitatori; gli elementi sensoriali e percettivi, quali suoni, odori, microclima e materiali tattili; i valori simbolici, storici e culturali associati ai luoghi; le dinamiche evolutive come cambiamenti funzionali, eventi culturali o di attrattiva turistica.

In questo contesto, gli indicatori percettivo-sensoriali assumono un ruolo centrale, fornendo strumenti metodologici per tradurre le percezioni soggettive in dati utilizzabili per la pianificazione e la gestione urbana. Essi permettono di rappresentare il centro storico non come oggetto statico, ma come un sistema vivo e dinamico, in cui l'esperienza delle comunità diventa elemento fondamentale per guidare interventi di tutela, riqualificazione e valorizzazione sostenibile coerenti con l'identità dei luoghi e con la qualità dell'esperienza urbana.

L'approccio sistemico suggerisce inoltre la necessità di un quadro operativo integrato, capace di combinare osservazioni dirette, rilevazioni strumentali, questionari percettivi e strumenti digitali come GIS, mappe tematiche e sensori ambientali. Solo attraverso questa integrazione è possibile leggere in maniera coerente le interazioni tra elementi materiali e immateriali, comprendere i pattern percettivi prevalenti, individuare criticità e potenzialità, e definire strategie di intervento che rispettino l'identità storica, migliorino la qualità dell'esperienza urbana e favoriscano la sostenibilità sociale e culturale (Taylor, 2018; Fantini, 2015).

Percezione, esperienza e costruzione del senso dei luoghi

La percezione del paesaggio urbano è un processo attivo e multidimensionale che contribuisce alla costruzione del 'sense of place', attribuendo significato, valore emotivo e identità ai luoghi (Relph, 1976; Tuan, 1977). La stratificazione storica, culturale e architettonica genera interazioni complesse tra stimoli visivi, acustici, tattili, olfattivi e microclimatici, modellando esperienze uniche e contestualizzate.

Tabella A - Indicatori percettivo – sensoriali per la valorizzazione del paesaggio urbano

Sistema degli indicatori percettivo-sensoriali

Obiettivo: definire un quadro sistematico di indicatori percettivo-sensoriali applicabili ai centri storici, finalizzati alla valutazione e valorizzazione della qualità paesaggistica in relazione all'esperienza umana dello spazio.

Classificazione generale degli indicatori

Categoria	Indicatore	Definizione operativa	Tipologia dato	Scala di valutazione	Strumenti
Visivo-percettiva	Qualità delle visuali	Chiarezza e profondità delle viste urbane significative	Qualitativo	Bassa–Media–Alta	Analisi visuale, GIS
Visivo-percettiva	Continuità percettiva	Coerenza tra fronti edilizi e spazi pubblici	Misto	1–5	Mappatura percettiva
Acustica	Qualità del soundscape	Equilibrio tra suoni identitari e rumore	Misto	dB(A) + giudizio	Fonometri, soundwalk
Olfattiva	Identità olfattiva	Presenza di odori caratteristici	Qualitativo	Assente–Presente	Interviste
Tattile-climatica	Comfort microclimatico	Sensazione termica percepita	Quantitativo	PMV/PPD	Sensori climatici
Simbolica	Senso di appartenenza	Riconoscimento identitario del luogo	Qualitativo	1–5	Questionari

L'attenzione agli aspetti percettivo-sensoriali permette di comprendere come gli individui vivono e interpretano lo spazio storico, rivelando valori spesso trascurati dalle analisi basate su parametri morfologici o funzionali. Luoghi percepiti come armoniosi o caratterizzati da suoni, odori e materiali tradizionali contribuiscono a coesione sociale, identità culturale e qualità dell'esperienza urbana.

Metodologicamente, l'integrazione di strumenti qualitativi (interviste, questionari, mappe cognitive, osservazioni partecipative) e quantitativi (rilevazioni acustiche, sensori ambientali, GIS) consente di tradurre l'esperienza soggettiva in dati operativi per la pianificazione e la gestione urbana.

In sintesi, la percezione e l'esperienza sensoriale costituiscono chiavi interpretative fondamentali per la valorizzazione dei centri storici, rafforzando senso di appartenenza e sostenibilità del paesaggio storico (Relph, 1976; Tuan, 1977; Unesco, 2011; Council of Europe, 2000).

La dimensione percettivo-sensoriale del paesaggio urbano può essere efficacemente articolata attraverso l'analisi dei sensi, ciascuno dei quali offre una prospettiva distinta ma interconnessa di comprensione del paesaggio urbano. Si genera una lettura del paesaggio come sistema esperienziale complesso, in cui stimoli sensoriali, emozioni e significati culturali interagiscono sinergicamente, contribuendo ad un'esperienza urbana immersiva e multisensoriale.

Gli Indicatori percettivo-sensoriali

Gli indicatori percettivo-sensoriali sono strumenti metodologici che descrivono e interpretano le caratteristiche sensoriali e percet-

Fig. 1. Tabella A: descrizione di sintesi degli indicatori percettivo sensoriali adottabili per la valorizzazione delle componenti paesaggistiche dell'ambiente urbano storico. La valutazione prevede il coordinamento di attività che lascino emergere con adeguate rilevazioni ripetute per gruppi minimi, ogni genere di stimolazione sensoriale. Le risultanze degli elementi di coerenza, equilibrio, presenza di odori e rumori saranno espressi in una scala di valutazione.

Tabella B – Indicatori visivo-percettivi

Obiettivo: fornire criteri operativi per l'analisi della dimensione visiva e della leggibilità percettiva dei paesaggi urbani storicizzati.

Indicatori visivo-percettivi: definizioni e applicazioni

Indicatore	Criterio di valutazione	Descrizione	Ambito applicativo
Leggibilità urbana	Orientamento spaziale	Facilità di comprensione della struttura urbana	Spazio pubblico
Quinte urbane	Continuità visiva	Coerenza dei fronti edilizi storici	Regolamenti edilizi
Cromatismo	Armonia materica	Coerenza cromatica dei materiali	Piani del colore
Landmark	Riconoscibilità	Presenza di elementi dominanti	Tutela visuali
Visione seriale	Sequenze percettive	Qualità della successione degli spazi	Progetto urbano

Tabella C – Indicatori acustici e paesaggio sonoro

Obiettivo: valutare la qualità del paesaggio sonoro nei centri storici in relazione alla percezione ed al benessere urbano.

Indicatori acustici

Indicatore	Parametro	Metodo di rilevazione	Significato percettivo
Livello sonoro medio	dB(A)	Rilievi fonometrici	Rumore ambientale
Suoni identitari	Presenza	Soundwalk	Identità sonora
Varietà sonora	Alta–Media–Bassa	Analisi qualitativa	Ricchezza sensoriale
Disturbo acustico	Frequenza	Monitoraggio	Stress percettivo
Spazi di quiete	Presenza	Mappatura	Benessere

tive di un paesaggio, con particolare attenzione al contesto urbano. Collegano le dimensioni materiali del paesaggio – architettura, morfologia urbana, pavimentazioni, trame visive – alle esperienze soggettive di chi lo abita o lo visita, integrando dati quantitativi e qualitativi. (Balsas, 2025) Si basano su due approcci principali: ‘Dati soggettivi’, raccolti tramite osservazioni partecipative, questionari, interviste o mappe cognitive, che rilevano percezioni, emozioni e valori attribuiti dagli utenti. ‘Dati oggettivi’, ottenuti con rilevazioni strumentali (acustiche, luminose, climatiche), che permettono di correlare le percezioni a fenomeni misurabili.

La combinazione di questi dati consente una visione multidimensionale del paesaggio, rilevando non solo qualità estetiche e funzionali, ma anche capacità di generare esperienza, emozione e un senso di appartenenza particolarmente rilevante nei paesaggi urbani storicizzati.

Oltre la valutazione dei soli Indicatori visivo-percettivi che riguardano la qualità e la leggibilità dello spazio visivo, includendo elementi quali prospettive, continuità e gerarchia visiva, quinte urbane, colori e materiali, in riferimento alla riconoscibilità dei luoghi, l’armonia compositiva e la percezione di ordine e struttura del tessuto urbano, il campo di indagine deve ampliarsi agli ‘indicatori uditivi’ dove si misura la qualità del paesaggio sonoro, comprendendo livelli sonori assoluti, composizione dei suoni, presenza di rumori antropici e naturali, nonché la rilevanza dei suoni identitari (campane, flus-

Fig. 2. Tabella

B: descrizione

della leggibilità

percettiva degli

elementi riscontrati

nel paesaggio di

natura prevalente

visiva e spaziale.

I fattori relativi

all’orientamento,

alla continuità, alla

riconoscibilità si

traducono in scale

di valore, secondo la

successione degli spazi

e il rapporto con il

costruito, la presenza

dominante di natura

cromatica, l’evidenza di

taluni materiali.

Allegato C: tradurre in

elementi qualitativi

il paesaggio urbano

presuppone il

riconoscimento di

suoni identitari, di

quiete, di disturbo e di

varietà.

Tabella D – Indicatori olfattivi

Obiettivo: riconoscere e valorizzare la dimensione olfattiva come componente dell’identità dei centri storici.

Indicatori olfattivi

Indicatore	Origine	Valutazione	Implicazioni
Odori tradizionali	Attività storiche	Qualitativa	Tutela funzioni
Odori naturali	Verde e acqua	Qualitativa	Progetto del verde
Odori disturbanti	Traffico, rifiuti	Qualitativa	Mitigazione
Persistenza	Temporale	Bassa–Alta	Programmazione
Riconoscibilità	Memoria collettiva	1–5	Identità locale

Tabella E – Indicatori tattili e microclimatici

Obiettivo: valutare il comfort sensoriale e la fruibilità fisica degli spazi storici.

Indicatori tattili e microclimatici

Indicatore	Parametro	Metodo	Applicazione
Comfort termico	PMV/PPD	Sensori	Riqualificazione
Ombreggiamento	% area	GIS	Spazio pubblico
Materiali	Texture	Analisi tattile	Scelte progettuali
Ventilazione	Flussi d’aria	Simulazioni	Morfologia
Accessibilità sensoriale	Continuità	Valutazione	Inclusione

si di attività tradizionali, rumori ambientali tipici). L’analisi acustica aiuta a identificare aree di comfort o di disturbo e a comprendere come il suono contribuisca alla costruzione dell’identità percettiva dei luoghi; ‘Indicatori olfattivi’ che si riferiscono all’intensità, qualità e distribuzione spaziale degli odori legati alla vegetazione, alle attività commerciali, ai materiali storici o alla gastronomia locale. L’olfatto permette di valutare la dimensione simbolica e culturale del paesaggio, associando profumi e fragranze a memorie collettive e percezioni identitarie; ‘Indicatori tattili e microclimatici’ per comprendere la percezione diretta dei materiali e delle texture, il comfort termico, l’ombreggiamento e le condizioni microclimatiche degli spazi urbani. Questi indicatori sono essenziali per comprendere la fruibilità, l’accessibilità e la qualità dell’esperienza fisica, integrando percezioni tattili con parametri climatici e sensoriali misurabili; ‘Indicatori emozionali e simbolici’ che valutano il senso di appartenenza, la memoria collettiva, l’identità percepita e i valori culturali attribuiti ai luoghi. Questa categoria rappresenta la dimensione più soggettiva del paesaggio, ma è fondamentale per collegare la percezione individuale con le dinamiche sociali, storiche e culturali dei centri storici (Relph, 1976; Tuan, 1977; Unesco, 2011).

Metodologie qualitative e strumenti quantitativi

Le metodologie qualitative costituiscono il cuore dell’analisi percettivo-sensoriale, poiché rilevano percezioni, emozioni e si-

Fig. 3. Tabella D: E’ una

delle espressioni che

maggiormente può

diventare influente

sulle scelte che

determinano l’identità

di un paesaggio,

perché riconoscere la

dimensione olfattiva

significa tutelare

varietà arboree

esistenti, programmare

la progettazione

del verde, attenuare

condizioni di

inquinamento.

Tabella E: questi

indicatori valutano il

senso di appartenenza,

la memoria collettiva,

l’identità percepita e i

valori culturali attribuiti

ai luoghi. Si tratta

della rappresentazione

più soggettiva

del paesaggio,

fondamentale per

collegare la percezione

individuale alle

dinamiche sociali.

gnificati attribuiti dai cittadini ai paesaggi urbani. Tra le principali, le interviste e i questionari percettivi: strumenti diretti che consentono di registrare giudizi, preferenze, emozioni e significati attribuiti agli spazi. Le interviste permettono di esplorare approfonditamente percezioni soggettive, mentre i questionari strutturati possono essere standardizzati per analisi comparativa tra aree o gruppi di utenti.

Le mappe mentali e cognitive: rappresentazioni grafiche delle percezioni degli individui, che evidenziano percorsi preferiti, aree di attrazione o evitamento, e punti di interesse sensoriale. Questi strumenti permettono di tradurre dati soggettivi in forme visive interpretabili per la pianificazione.

Le passeggiate esplorative ‘walkscape’: esperienze immersive che coinvolgono ricercatori e cittadini nella fruizione diretta del paesaggio. Questo approccio consente di rilevare stimoli multisensoriali in situ, osservare comportamenti e raccogliere osservazioni contestuali.

L’osservazione partecipante: tecnica che integra la presenza del ricercatore nelle attività quotidiane degli utenti, permettendo di comprendere le pratiche sociali, le interazioni con lo spazio e le modalità di percezione tacita dei luoghi.

L’analisi narrative e lo storytelling urbano: raccolta di racconti, memorie e narrazioni che descrivono il paesaggio percepito, evidenziando connessioni emotive, simboliche e culturali tra le comunità e i centri storici. Questi strumenti qualitativi non solo documentano la ricchezza percettiva e simbolica del paesaggio, ma costituiscono anche una base fondamentale per la progettazione partecipata e per interventi di valorizzazione sensibile ai bisogni e alle aspettative della comunità.

Accanto alle metodologie qualitative, le tecnologie digitali e gli strumenti quantitativi offrono opportunità innovative per la rilevazione, la misurazione e la rappresentazione dei fenomeni percettivo-sensoriali. Questi strumenti permettono di oggettivare e comparare le percezioni, integrando dati empirici con valutazioni soggettive. Tra gli strumenti quantitativi più rilevanti i rilievi fonometrici e analisi del paesaggio sonoro: misurazioni dei livelli di pressione sonora, identificazione delle frequenze predominanti e valutazione della qualità del suono urbano. Tali dati consentono di correlare percezioni soggettive di comfort acustico con parametri oggettivi. Le simulazioni visive e l’analisi GIS: strumenti per valutare la leggibilità spaziale, la visibilità

Tabella F – Processo operativo e integrazione nella pianificazione

Obiettivo: descrivere il processo metodologico di applicazione degli indicatori nei contesti di pianificazione urbana e paesaggistica.

Fasi operative		
Fase	Contenuto	Output
Analisi	Rilievi fisici e sensoriali	Database
Valutazione	Analisi multicriterio	Mappe
Progetto	Strategie di valorizzazione	Linee guida
Monitoraggio	Verifica temporale	Aggiornamento

Tabella G – Integrazione negli strumenti di governo del territorio

Relazione indicatori-strumenti	
Fase	Contenuto
Piano urbanistico	Ambiti di valore percettivo
Paino paesaggistico	Qualità sensoriali
Regolamento edilizio	Controllo materiali
Piano della luce	Percezione notturna
Piani UNESCO	Valori immateriali

di elementi chiave, la continuità prospettica e l’impatto visivo di interventi progettuali. L’integrazione con GIS permette di mappare le percezioni spaziali e di analizzarle su scala urbana. I sensori ambientali per il microclima e l’illuminazione: dispositivi in grado di registrare temperatura, umidità, flussi di luce naturale e artificiale. Questi dati contribuiscono alla valutazione del comfort tattile e visivo, elementi fondamentali per la qualità dell’esperienza urbana.

Le applicazioni mobili e le piattaforme digitali per la raccolta di dati percettivi: strumenti partecipativi che consentono agli utenti di segnalare percezioni visive, sonore o olfattive, integrando la dimensione esperienziale con dati georeferenziati.

L’integrazione di approcci qualitativi e quantitativi permette di costruire ‘mappe multisensoriali’ e sistemi di indicatori robusti, rappresentando sia le dimensioni oggettive che quelle soggettive del paesaggio storico. Questo approccio supporta interventi mirati di progettazione e valorizzazione, promuove la partecipazione delle comunità e favorisce una gestione sostenibile e integrata del patrimonio urbano.

La nuova frontiera della valorizzazione attiva

L’integrazione degli indicatori percettivo-sensoriali nei processi di gestione dei paesaggi urbani storici consente di superare la tradizionale logica di tutela passiva, basata prevalentemente su vincoli normativi e protezione dei beni materiali, per passare a

Fig. 4. Tabella F:
E' una prassi adottabile nel processo di ottenimento dei dati dove la mappatura del rilevato nel confronto con gli elementi di valutazione conduce alla creazione di linee guida per la valorizzazione di ambiti e beni comuni da rigenerare ad uso della comunità. Il processo sarà attivo attraverso un monitoraggio periodico che possa pervenire ad un miglioramento nell'adottabilità delle linee per la valorizzazione.

Tabella G: Il lavoro sugli indicatori si integra in relazione agli strumenti di pianificazione in adozione rappresentando un ulteriore strumento di valutazione nelle scelte progettuali e rigenerazione urbana.

una strategia di ‘valorizzazione attiva e partecipata’. Questo approccio considera il paesaggio storico non solo come patrimonio da conservare, ma come sistema vivente, fruibile e interpretabile attraverso l’esperienza sensoriale dei cittadini, dei visitatori e degli operatori economici locali. L’azione si concretizza dunque in interventi mirati e contestualizzati, in grado di migliorare la qualità dell’esperienza urbana attraverso la riqualificazione dello spazio pubblico, con attenzione a pavimentazioni, arredi urbani, vegetazione e microclima, finalizzata a favorire percorsi fruibili e stimolanti sul piano sensoriale; la gestione della mobilità, orientata a ridurre conflitti tra pedoni, traffico veicolare e flussi turistici, preservando il comfort acustico e visivo degli spazi storici; l’ottimizzazione dell’illuminazione, naturale e artificiale, per valorizzare gli aspetti architettonici e creare atmosfere coerenti con la percezione del luogo; la regolazione dei flussi turistici e delle attività economiche, in modo da mantenere un equilibrio tra vivacità urbana e qualità percettiva degli spazi, evitando fenomeni di saturazione sensoriale o degrado della fruibilità.

L’approccio basato su indicatori percettivo-sensoriali permette di progettare interventi ‘evidence-based’, cioè fondati su dati quantitativi e qualitativi sulle percezioni degli utenti, e di valutare gli effetti degli interventi nel tempo (Bishop & Rohrmann, 2003; Landscape Perception Research, 1982). In questo modo, la valorizzazione non si limita a preservare l’esistente, ma mira a potenziare la fruizione multisensoriale e l’identità dei centri storici, favorendo un dialogo continuo tra conservazione e innovazione, contribuisce in modo determinante alla qualità della vita, influenzando il benessere psicofisico, la sicurezza percepita, la socialità e il senso di appartenenza alla comunità.

Gli indicatori percettivo-sensoriali offrono strumenti utili per monitorare nel tempo le condizioni sensoriali e percettive del paesaggio, identificando eventuali criticità o aree di degrado percettivo; supportare decisioni informate nella pianificazione urbana, orientando interventi su spazi pubblici, percorsi turistici, servizi e infrastrutture in base alle esperienze reali dei fruitori; valutare l’attrattività territoriale, poiché un paesaggio multisensoriale positivo contribuisce a incrementare l’afflusso turistico, stimolare l’economia locale e rafforzare l’immagine identitaria della città.

In sintesi, la combinazione di tutela attiva e analisi percettivo-sensoriale trasforma il paesaggio storico in un ‘patrimonio dinamico’, capace di generare benefici sia per la comunità resi-

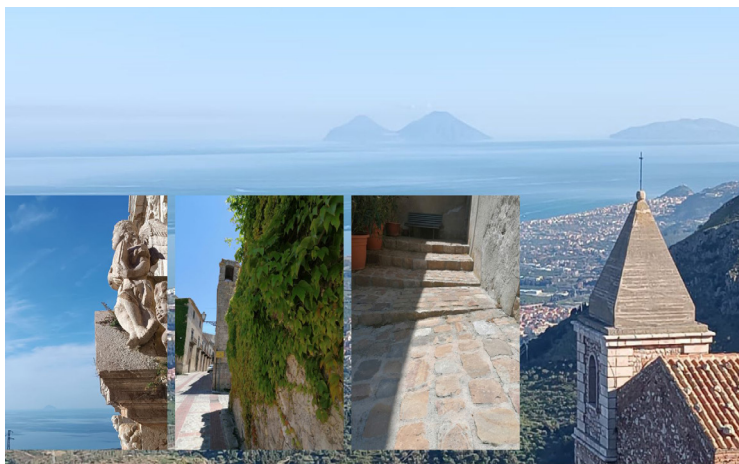
dente sia per i visitatori. L’approccio multidimensionale consente di coniugare conservazione, fruizione e sviluppo sostenibile, garantendo che la percezione del paesaggio diventi un indicatore centrale delle politiche urbane e della pianificazione strategica dei centri storici.

Implicazioni per la pianificazione e la governance

L’integrazione degli indicatori percettivo-sensoriali nei processi di pianificazione urbana rappresenta un passo fondamentale per coniugare la tutela storica con la valorizzazione attiva. Tali indicatori possono essere incorporati in diversi strumenti urbanistici e paesaggistici: nei Piani urbanistici generali (PUG/ Piani regolatori): la mappatura multisensoriale dei percorsi, delle aree di comfort e delle zone critiche può guidare le scelte di densificazione, mobilità e gestione dello spazio pubblico, identificando priorità di intervento basate su dati percettivi e non solo morfologici. Nei Regolamenti edilizi e piani del colore: gli indicatori visivi, tattili e cromatici possono orientare le linee guida relative a materiali, facciate, arredi urbani e segnaletica, assicurando coerenza estetica e qualità percettiva degli interventi edilizi e di riqualificazione (Carr et al., 1992; Bishop & Rohrmann, 2003). I Piani della luce e del comfort visivo: integrando misurazioni della luminosità naturale e artificiale, con le percezioni soggettive degli utenti, consentono di ottimizzare l’illuminazione pubblica e monumentale, riducendo fenomeni di abbagliamento o di eccessiva oscurità e valorizzando le architetture storiche (Gobster & Westphal, 2004).

Per quanto riguarda i Piani della mobilità e della fruizione turistica, l’analisi multisensoriale di percorsi pedonali, aree di sosta e flussi turistici permette di progettare itinerari coerenti, evitando saturazioni sensoriali e garantendo un’esperienza più armonica e sicura.

L’implementazione di tali strumenti richiede un aggiornamento dei quadri normativi, in modo da riconoscere formalmente l’importanza della percezione sensoriale nel processo decisionale. Allo stesso tempo, è necessaria una stretta collaborazione interdisciplinare, coinvolgendo urbanisti, architetti del paesaggio, psicologi ambientali, acustici e sociologi urbani, per garantire che le decisioni siano fondate su un’analisi integrata e scientificamente robusta.



Partecipazione e co-costruzione del paesaggio: l'esperienza del Petraria survey project

La dimensione percettiva del paesaggio offre un potente stimolo ai processi partecipativi, poiché consente di rendere tangibile l'esperienza diretta degli abitanti e dei fruitori. In questo contesto, la valorizzazione dei centri storici non è più un compito esclusivo delle istituzioni o dei professionisti, ma diventa un 'processo co-costruito', in cui la comunità locale contribuisce attivamente alla definizione dei valori paesaggistici, al fine di realizzare interventi progettuali sostenibili sui beni comuni, che tengono conto delle esigenze percettive e sensoriali degli utenti e delle condizioni fisiche del contesto (Sanoff, 2000; Gehl, 2010).

La 'co-costruzione' del paesaggio avviene attivando laboratori sensoriali e workshop comunitari: sessioni guidate in cui i cittadini esprimono percezioni, emozioni e suggerimenti attraverso mappe cognitive, fotografie, registrazioni audio o storytelling urbano; passeggiate partecipative 'walkshops': percorsi esplorativi in cui i residenti accompagnano i tecnici, segnalando criticità, punti di attrazione e preferenze percettive, contribuendo a una mappatura condivisa del paesaggio; piattaforme digitali e applicazioni mobile per la raccolta dei dati percettivi (Falco, E., & Kleinhans, R. 2018; Brown & Kyttä, 2014).

Tali attività rientrano nelle operatività del 'Petraria survey project', (Gavazza G., Simone F.S., 2023), il progetto di indagine multidisciplinare sui paesi con meno di 5000 abitanti attualmente in

Fig. 5. Petraria survey project, esempio di rilevamento fotografico utile a mappare il campo di indagine per gli indicatori uditivi, gli indicatori di natura tattile e microclimatica, e per la valutazione degli elementi emozionali e simbolici, questi ultimi utili a valutare il senso di appartenenza, l'identità percepita e i valori culturali attribuiti ai luoghi, la rappresentazione della percezione individuale e soggettiva e di quella di comunità. Foto Francesco S. Simone, 2025.



Fig. 6. Petraria survey project, stralcio della documentazione relativa alle attività laboratoriali realizzate con le comunità in Polizzi Generosa, 2023 (facilitatori: Simone, Gavazza). La rilevazione e la mappatura delle componenti percettive proposte ai cittadini rispetto ai paesaggi urbani avviene favorendo lo storytelling urbano assieme alle interviste ed i questionari, strumenti diretti che consentono di registrare giudizi, preferenze, emozioni e significati attribuiti agli spazi. Foto Francesco S. Simone, 2025

corso, nato in collaborazione con il compositore e ricercatore Giuseppe Gavazza, realizzato negli anni in patrocinio con: il magazine di cultura urbana Terpress (www.terpress.com), il Laboratorio AAU Ambiances, Architectures, Urbanités centro di ricerca sullo Spazio Acustico e l'Ambiente Urbano (Cresson) ENSA Grenoble, l'Accademia di Belle Arti a Catania, il Conservatorio G.F. Ghedini a Cuneo, il S.S.R.G. - SoundScape Research Group, il FKL (Forum Klanglandschaft) Forum per il Paesaggio Sonoro a Basel (CH), il Dipartimento di Economia, Scienze, Ingegneria, e Design (DESID) dell'Università degli studi della Repubblica di San Marino.

Il gruppo di lavoro multidisciplinare del 'Petraria survey project' agisce favorendo la visualizzazione di matrici interpretative finalizzate allo sviluppo rigenerativo dello spazio urbano storicizzato ed alla valorizzazione delle peculiarità territoriali. Le attività perseguono la linea della stimolazione partecipata delle comunità, ci si focalizza sull'empowerment della comunità, favorendo il senso di appartenenza e la capacità di progettare interventi a beneficio del proprio contesto paesaggistico urbano, attraverso matrici di senso percettive e sensoriali. (Simone F.S. 2025).

'Petraria survey project' è un progetto aperto che individua nella valorizzazione percettiva la base condivisa per facilitare e sperimentare l'adozione di strategie sostenibili di promozione e sviluppo locale, verificando per ogni villaggio, secondo le proprie peculiarità,



Fig. 7. Petraria survey project, stralcio delle attività laboratoriali di comunità in San Marco D'alunzio, 2025. Le passeggiate esplorative (walkscape) immersive e silenziose che coinvolgono ricercatori e cittadini nella fruizione diretta del paesaggio (facilitatori: Simone, Randisi). L'approccio dell'osservazione partecipante è una tecnica che integra la presenza del ricercatore nelle attività quotidiane degli utenti, permettendo di comprendere le pratiche sociali, le interazioni con lo spazio e le modalità di percezione tacita dei luoghi, osservare comportamenti e raccogliere osservazioni contestuali. Foto Francesco S. Simone, 2025.

opportunità e criticità, attraverso l'adozione di indicatori che consentono di valutare la molteplicità delle variabili del territorio.

Il progetto Petraria si propone, quindi, quale facilitatore di esplorazione e osservatorio partecipato che coinvolge ricercatori e cittadini a ripensare i processi; diventa promotore di sperimentazione, per l'attivazione di reti di cooperazione in una dialettica in cui il 'sapere esperto' si alimenta del 'sapere comune', tra enti locali, progettisti, ricercatori e imprese per la condivisione delle priorità del recupero in risposta ai bisogni maturati dall'utenza.

La potenzialità di avviare un processo di interazione permanente tra amministrazione e comunità, adottando forme di gestione e governance 'adattativa' in una logica di co-pianificazione e co-creazione, costituisce una ricaduta sui valori del patrimonio da recuperare, il che incide anche sulla domanda insediativa e sulle conseguenti prospettive economiche che si generano (Pinto, Bosia, Viola, De Medici, Fabbicatti, Savio, 2019).

Il 'Petraria survey project' attraverso la percezione dello spazio urbano, pone in essere i presupposti per un contributo di metodo ad una analisi sensoriale dei luoghi urbanizzati; (Merleau Ponty, 1965) dove "l'attenzione si sposta dallo spazio, inteso come qualcosa di esterno e di oggettivabile, allo spazio inteso come qualcosa che si forma in interazione continua con il soggetto che lo esperisce.

Le comunità che un luogo ospita, le loro attitudini, i loro comportamenti e le loro azioni diventano infatti, partecipazione di una certa atmosfera. Sono proprio attitudini, comportamenti, usi e azioni a definire la specificità dello spazio" (Sartoretti, 2019, p. 51) inteso come bene comune.

Questo vuol dire gettare le basi per la creazione di indicatori di natura multisensoriale che permettono di oggettivare qualcosa che è tradizionalmente considerata come sfuggente.

Il concetto di 'atmosfera' segna il passaggio da una dimensione puramente visiva della progettazione urbana a una dimensione 'multisensoriale', che tiene fortemente in conto il modo in cui i sensi fanno esperienza dello spazio e, di conseguenza, anche il modo in cui le qualità dello spazio permettono 'azione ai sensi', all'interno dello spazio stesso (Leloup, Ferrier, Frèches, Hoessler, 2010).

"L'idea di integrare alla progettazione dell'ambiente costruito, una progettualità di carattere sensoriale dello spazio, tiene in considerazione non solo la temporalità lunga del costruito, ma anche quella corta dell'effimero" (Sartoretti, 2019, p. 53) permeata dalla sensorialità che per sua espressione una comunità produce nel presente.

L'idea alla base di una progettualità urbana nei villaggi che tenga conto di tali 'atmosfera', significa dare valore agli usi, alle frequentazioni e alle relazioni di uno spazio comune, rispetto ad una interpretazione puramente visiva. In sostanza, l'attenzione si sposta, prima della realizzazione di qualunque intervento architettonico, al processo. Lavorare sui vari gradi di 'intimità' di uno spazio collettivo per progettare ambientazioni spaziali che possano prestarsi sia ad attività di gruppo sia a momenti di condivisione, sia all'isolamento con sé stessi. La vitalità di uno spazio pubblico dipende dalla sua capacità di offrire una 'molteplicità di scelte'; in questo senso, una situazione spaziale variegata moltiplica gli inviti all'uso 'Affordance' (Whyte, 1995).

Nelle prossime attività il 'Petraria survey project' prevede nelle sue rilevazioni, la realizzazione di strumenti digitali di raccolta dei dati ed esperienze multimediali e interattive per le comunità attraverso il touch design (videomapping, tracciamento e installazioni). Difatto le piattaforme digitali e le applicazioni mobile rappresentano strumenti innovativi per la rilevazione e il monitoraggio partecipativo dei paesaggi storici. Esse permettono di raccogliere dati percettivi georeferenziati, combinando l'esperienza soggettiva dei cittadini con informazioni spaziali precise. Questo approccio consente di stimolare una partecipazione con-

tinua e dinamica, superando i limiti delle metodologie tradizionali, spesso episodiche e centralizzate.

Questa integrazione genera un patrimonio informativo condiviso, che può essere utilizzato come base per progettazioni urbane e interventi di riqualificazione mirati, capaci di rispettare l'identità storica del centro, migliorare la fruibilità e stimolare la percezione positiva degli spazi (Foord, 2011). Il risultato è una 'governance partecipativa e evidence-based', in cui le scelte progettuali non derivano esclusivamente da analisi tecniche, ma si fondano su una comprensione approfondita del modo in cui gli utenti vivono e interpretano il paesaggio urbano. Dal punto di vista teorico, questo approccio riflette una visione 'dinamica e relazionale del paesaggio', concepito come ecosistema complesso e continuamente trasformato dall'interazione tra ambiente, cultura e pratiche sociali. In questo contesto, il centro storico smette di essere percepito soltanto come bene da conservare e diventa un 'ecosistema urbano vivo', costruito e reinterpretato quotidianamente dalle comunità che lo abitano, lo attraversano e lo utilizzano (Gehl, 2010).

Riferimenti bibliografici

Balsas, C. J. L. (2025). *Urban landscape assessment and multisensory approaches*. Routledge.

Bishop, I. D., & Rohrmann, B. (2003). *Subjective Environmental Assessment: Measuring, Summarizing, and Modeling Human Responses to Design Features of the Built Environment*. Cambridge: Cambridge University Press.

Brown, G., & Kyttä, M. (2014). Key issues and research priorities for public participation GIS (PPGIS): A synthesis based on empirical research. *Applied Geography*, 46, 122–136. Carr, S., Francis, M., Rivlin, L. G., & Stone, A. M. (1992). *Public Space*. Cambridge University Press.

Consiglio d'Europa. (2000). *Convenzione Europea del Paesaggio* (Firenze, 20 ottobre 2000).

Falco, E., & Kleinhans, R. (2018). Digital participatory platforms for co-production in urban development. *International Journal of E-Planning Research*.

Fantini, F. (2015). *Paesaggi culturali e centri storici:*

strategie di valorizzazione. Roma: Carocci.

Foord, J. (2011). *Creative London: New Directions. Planerin: Creative Economy as an Urban Challenge*.

Gavazza G., Simone F.S. (2023). *Perceptive valorisation of Italian villages, in Soundstainability making future from listening*. ottobre 4 – 7, XI. Simposio Internazionale sul paesaggio sonoro, organizzato da FKL Forum Klanglandschaft in collaborazione con SUPSI Scuola Universitaria Professionale della Svizzera Italiana, RSI Radio Televisione Svizzera di Lingua Italiana, UNIL Università di Losanna, Lugano.

Gehl, J. (2010). *Cities for People*. Washington, DC: Island Press.

Gobster, P. H., & Westphal, L. M. (2004). The human dimensions of urban greenways: Planning for recreational and ecological values. In *Landscape and Urban Planning*.

Johnston, R. (2009). *Approaches to the perception of*

landscape. *Archaeological Dialogues*, Cambridge University Press.

Landscape Perception Research. (1982). *Methods for Evaluating Urban Landscapes*. London: Academic Press.

Leloup, M., Ferrier, J., Frèches, J., Hoessler, M. (2010). *Pavillon France: Shanghai expo 2010 - Jacques Ferrier Architectures/Cofres SAS*. Paris. Archibooks.

Merleau Ponty, M. (1965). *Fenomenologia della percezione*. Milano.il Saggiatore.

Palacio Buendia, A. V., Pérez-Albert, Y., & Serrano Giné, D. (2021). Mapping Landscape Perception: An Assessment with Public Participation Geographic Information Systems and Spatial Analysis Techniques. *Land*, 10.

Pinto, M.R., Bosia, D., Viola, S., De Medici, S., Fabbri-catti, K., Savio, L. (2019). *Laboratori di "Collaborative Knowledge": sperimentazioni itineranti per il recupero e la manutenzione dell'ambiente costruito. in I centri minori...da problema a risorsa Strategie sostenibili per la valorizzazione del patrimonio edilizio, paesaggistico e culturale nelle aree interne*. Milano, FrancoAngeli.

Relph, E. (1976). *Place and Placelessness*. London: Pion.

Rodríguez Romero, E. J., & Balsas, C. J. L. (2021). "Urban Regeneration and Landscape Perception". In: *Sustainable Development and Renovation in Architecture, Urbanism and Engineering*

Rodríguez Romero, E.J., et al. (2019). Landscape Perception in Peri-Urban Areas: an Expert-Based Methodological Approach. *Landscape Online*.

Sanoff, H. (2000). *Community Participation Methods*

in Design and Planning. New York: Wiley.

Sartoretti, I. (2019). Verso un'idea sensoriale della progettazione urbana. In *Micron rivista*. Anno XVI. numero 43. Arpa Umbria.

Seamon, D. (2018). *Life Takes Place: Phenomenology, Lifeworlds, and Place Making*. Routledge.

Seddon, G. (1972). *Sense of Place*. University of Western Australia Press.

Simone F.S. (2023). Perceptual Place and Identity Space in the Regeneration of Historic Villages in Diid industrial design. Digital Special Issue 2. Stretch the Edge. Design driven processes for re-activating small walled towns and inland areas. Università degli studi della Repubblica di San Marino. Alma Mater Studiorum – Università di Bologna. Beijing City University. Giugno 22-23, XXIII.

Simone F.S. (2025). La valorizzazione identitaria dei villaggi storici, strategie e strumenti per rigenerare la percezione dei luoghi, In *Seascape international journal of architecture, urbanism and geomorphology of coastal landscapes*. N. 6 january-june 2025. Anteferma Edizioni.

Taylor, K., Mitchell J. (2015). *Conserving Cultural Landscapes: Challenges and New Directions*. Routledge.

Tuan, Y. F. (1977). *Space and Place: The Perspective of Experience*. University of Minnesota Press.

Unesco. (2011). *Recommendation on the Historic Urban Landscape*. Paris: Unesco.

Whyte, W. H. (1995). *The Sociology of Small Urban Space*. N.Y. Project for public space.

Francesco Saverio Simone

Studio di Valorizzazione e Rebuilding, Bari
simonefrancescosaverio@gmail.com

Cover Art of Imaginary Landscapes.

Rappresentazioni di paesaggi musicali

Pierfrancesco Stella

Fin dalle origini la discografia ha associato l'udito alla vista: i cilindri fonografici, brevetto del 1880 di Edison, erano alloggiati in contenitori con etichette stampate; i più versatili dischi in vinile apparvero nel 1948 e in egual maniera la loro custodia divenne supporto di declinazioni artistiche: per vendere si dialogava con gli occhi. Musicassette e CD si mossero nella stessa direzione: oggi che il suono viene riprodotto nei cellulari da piattaforme di streaming on demand, le immagini continuano ad accompagnare i brani che ascoltiamo: nella memoria grafiche e melodie si corrispondono. Ogni copertina è una storia a sé: può sottendere una relazione con il concept di un album o all'opposto lavorare di contrasto. La comunicazione visiva dei progetti musicali può essere trampolino di lancio per figure artistiche emergenti o attività parallela per quelle affermate.

Il presente paper offre un approfondimento trasversale su questo ambito, focalizzandosi in

modo comparativo su alcuni modi delle interpretazione del paesaggio dal mondo delle cover (opere fotografiche escluse) e su come queste siano state recepite da alcuni studi professionali nel contesto europeo; lo spettro temporale si focalizza su anni '70 e musica *progressive*, con brevi accenni alla poetica dell'oggi, saggiando alcune opere; la ricerca non intende essere esaustiva, al contrario offrire spunti per ulteriori analisi e nuovi punti di vista, al fine di scatenare un sano e costruttivo dibattito.

Imaginary
Visualisation
Archives
Multisensory
Everydaylandscape

*"What is this that stands before me?
Figure in black which points at me
Turn 'round quick and start to run
Find out I'm the chosen one
Oh, no*

*Big black shape with eyes of fire
Tellin' people their desire
Satan's sittin' there, he's smilin'
Watches those flames get higher and higher
Oh, no, no, please, God, help me*

*Is it the end, my friend?
Satan's comin' 'round the bend
People runnin' 'cause they're scared
The people better go and beware
No, no, please, no"
Osbourne et al., 1970 [1]*

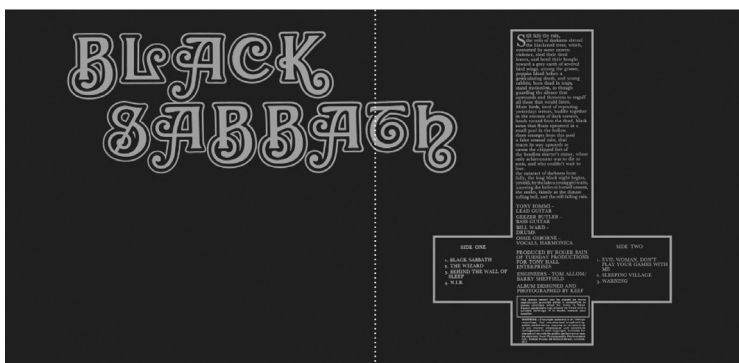
Introduzione

L'incipit dell'omonima canzone dall'omonima opera prima dei Black Sabbath (Fig.1), lanciata nel 1970, ci strappa dalla nostra poltrona per scaraventarci in un altro dove, forse in un altro quando: *Black Sabbath*, debutto della band inglese, è considerato l'album fondativo dell'*heavy metal*, il cui stile venne coniato nel cono d'ombra interpretativo di testi e immagini. La copertina del vinile rappresenta una donna vestita di nero che ci guarda da un rovelto, dietro di lei una superficie d'acqua sulla quale in lontananza si affaccia un edificio non troppo diroccato. In alto il raffinato logo della band in campitura monocromatica e profili di color nero [2].

La foto è sgranata, la cromia decisamente alterata, ridotta a dominanza di toni rossi con un accento di giallo, quasi un bianco e nero fosse stato successivamente ritoccato a mano: tutto lascia spazio alla fantasia. Forse ci siamo imbattuti in una strega che sta avvicinando i baveri della propria veste, oppure abbraccia un gatto nero; probabilmente la casa diruta è uno dei luoghi prediletti dal diavolo, posto per le proprie epifanie e le celebrazioni in suo onore. Nel retro della copertina l'immagine estende la vista di sterpaio e sfondo acqueo sulla destra, mentre al proprio interno ci sorprende con un sal-



Fig. 1. *Black Sabbath*, Black Sabbath, 1970; Visual artist: Keith Stuart McMillan ("Keef"), Model: Louisa Livingstone. Fonte: <https://www.rollingstone.com/wp-content/uploads/2020/02/Sabs.jpg> (ultimo accesso 30 novembre 2025).



to grafico: nel dominante nero compare il medesimo logo della band a colori invertiti, virati verso l'argento. Ciò che rapisce la nostra attenzione è il grande profilo di una croce capovolta, che contiene: una poesia senza titolo né autore, informazioni sui componenti del gruppo, nomi delle persone coinvolte nella realizzazione dell'opera [3].

L'artista che ideò immagine e logo dei *Black Sabbath*, il fotografo Keith Stuart McMillan, figura con il nickname "Keef", ammantata d'oscuro mistero, la modella non menzionata verrà scoperta solo molti anni dopo: Louisa Livingstone, artista di musica elettronica, pseudonimo "Indreba" [4]. Il luogo dello scatto è legato al Mapledurham Watermill, un antico mulino nella contea di Oxfordshire, Inghilterra. Oggi l'area ha perso ogni fascino d'abbandono: il sottobosco è stato strigliato a prato inglese ed alcuni dei salici della foto non sono più presenti: tutto pare innocuo e sotto controllo [5]. Viaggiando idealmente al 1970, possiamo però immedesimarci in chi ascoltò, godendone per la prima volta, l'LP con la custodia in mano, partecipando del potere evocativo dell'immagine a rinforzare la musica in un gioco di rimandi a corroborare l'esperienza figurativa: i toni macabri, il testo che ritrae una stregonesca figura, il suo sguardo incan-

tatore e magnetico. Tutto quello che verrà dopo questa rivoluzione sarà sperimentazione grafica e acustica; da allora il packaging discografico punterà alla realizzazione del *Gesamtkunstwerk*, generando epopee immaginifiche e collezionismo, soprattutto stabilendo un mutuo rapporto virtuoso sia con l'arte ufficiale dei musei che con la pubblicità del quotidiano e le culture di underground e strada [6].

Impalcatura analitica

Il presente articolo cercherà di interpretare, comparandole, immagini di cover raffiguranti paesaggi, per collocarle in un più ampio contesto grafico: fine non è trovare dogmi, ma suggerire letture, abbozzando un metodo che possa servire a meglio assimilare il rapporto narrativo fra stanze sonore e visive [7]. Il tema, decisamente popolare, verrà affrontato scientificamente senza limitarne l'aspetto giocoso. L'asse tematico è legato all'estetica dell'ordinario: ogni giorno ci confrontiamo con la musica e la sua rappresentazione, che ne sostiene la riproduzione. Colonne sonore accompagnano le nostre vite, i nostri stati d'animo, tanto i silenzi che vogliamo mascherare quanto quelli che soffochiamo all'interno della nostra mente. Qualsiasi telefono



Fig. 2. A sinistra: Agenzia Russell-Morgan, *The Edison concert phonograph: Have you heard it?*, pubblicità, c. 1899. Fonte: https://www.didatticarte.it/Blog/?page_id=35264 (ultimo accesso 30 novembre 2025). A destra, in alto: J Ottman Lith Co, United States of America, *85/237 Lithograph, poster, Edison Phonograph*, paper, c. 1906, Source unknown - Courtesy Powerhouse Museum. Fonte: <https://collection.powerhouse.com.au/object/39389> (ultimo accesso 30 novembre 2025). A destra, in basso: Manasseh, J.E./The Board of Trustees of the Science. Museum: *Seven cylinder phonograph records two Edison blue amberol, two London Popular, two White and one of papier-mache lined celluloid of unknown make*, s.d. © Board of Trustees of the Science Museum. Fonte: <https://collection.sciencemuseumgroup.org.uk/objects/co117393/seven-> (ultimo accesso 23 novembre 2025).

può farci ascoltare le nostre playlist, ancor oggi illustrate da immagini che chi ha progettato, musicato e prodotto, ha deciso di associare ai suoni.

Le analisi di Antoine de Certeau [8] ci informano sulla necessità di considerare la spaccatura che si frappone fra chi produce e chi utilizza le cose nell'atto assimilativo [9]: sebbene fino ad allora non considerati, i modi del consumo del quotidiano come azione si possono prestare a generare inaspettato significato [10]. Il rapporto fra persone ed oggetti venne già narrato da George Perec, che in *Le cose* raccontò della dimensione di possesso e consumismo [11]. Nel testo i personali dischi seguono nei loro traslochi Jerome e Silvie dalla Francia alla Tunisia [12], ma al rimpatrio solo la musica ne accompagna il viaggio [13]. Partendo dall'analisi del ruolo delle immagini, Guy Debord ne *La società dello spettacolo* esaminò infine il rapporto fra umanità e consumismo.

Accenni all'evoluzione dei supporti di riproduzione musicale

Il brevetto del fonografo [14], depositato da Thomas Alva Edison nel 1880, diede inizio a una fruizione musicale svincolata dall'esecuzione dal vivo (Fig. 2), contribuendo, al pari di altre tecniche, alla riproducibilità dell'opera d'arte [15]. Lo strumento era, nella migliore delle tradizioni imprenditoriali, legato tuttavia al supporto, realizzato in forma di cilindri molto presto superati dai dischi fonografici, inventati da Emile Berliner, che nel 1887 brevettò il grammofofono [16]. Derivati dai primi supporti a 78 giri, i dischi in vinile vennero introdotti nel mercato nel 1948 dalla Columbia records; i formati a 33 giri erano alloggiati in custodie quadrate di 32,5 cm di lato; tale superficie, solitamente doppia o quadrupla, offrirà a partire dagli anni '70 la cornice per le più svariate sperimentazioni grafiche che ancora oggi ci diletano [17]. Man mano che la tecnologia si affina, l'arte si rarefa e gli strumenti audio-visivi diventano il medium stesso: il nostro telefono cellulare ci consente di ascoltare on-line senza dover neppure possedere un supporto né fisicamente pesante né informaticamente ingombrante: necessitiamo solamente di una connessione a internet per avere tutta la musica che desideriamo. Per quanto i suoni si siano di nuovo riappropriati dell'etere, molto spesso ciò che ci rapisce non è solo la loro armonia, ma anche

l'immagine che sottende la loro poetica: una buona narrazione grafica è determinante per carpire la nostra attenzione sonora. Oltre che esseri uditivi, siamo esseri visivi: aspetto fondamentale da soppesare nella pianificazione sia di branding che di marketing dell'opera [18].

Rapporti im-mediati fra grafica e musica

Con la rappresentazione discografica si sono fin dagli esordi confrontate famose personalità, tra cui artisti come Josef Albers, Keith Haring o Andy Warhol [19], i registi Terry Gilliam e Matt Groening nonché, nel cantautorato e per i propri album, Bob Dylan e Joni Mitchell [20]. Per figure emergenti, la scena musicale è stata fortunato trampolino di lancio, come per il pittore Daniel Richter, fin da giovane legato alla scena amburghese, o il grafico Peter Saville, reso celebre dalla collaborazione con i Joy Division per *Unknown Pleasures*, 1979 [21].

L'ambito del *progressive rock*, genere nato in Inghilterra e sviluppatosi in Italia, declinò negli anni Settanta sia la sperimentazione musicale che quella visiva, con collaborazioni che si spinsero in magistrali rappresentazioni. La dimensione onirica e a volte surreale delle copertine assunse dignità artistica autonoma amplificando la narrazione dei dischi: influenzato dal mondo attorno, e a sua volta capace di influenzare il mondo attorno, il volume grafico degli album divenne parte della cultura del quotidiano.

La scena musicale è da sempre teatro di rimandi, contesti, *hic et nunc*, incontri, citazioni, incroci e contaminazioni; un mondo colto, come lo sono gli esempi che seguiranno.

Mutatis mutandis, anche l'anima del paesaggismo è legata alla narrazione del paesaggio, e perciò anche alla sua visualizzazione: "[...] la rappresentazione del paesaggio [...] non solo riflette una data realtà, ma condiziona anche il modo di vedere e agire nel mondo. In altre parole, il modo in cui un determinato popolo vede, valuta e agisce sul territorio è in gran parte strutturato attraverso i suoi codici, le sue convenzioni e i suoi schemi di rappresentazione, ovvero le sue immagini culturali" [22].

Tanto nella sfera musicale quanto in quella paesaggistica, quindi, l'immagine è un fondamentale veicolo di idee: se un messaggio coglie al centro, allora possiamo affermare che la comunicazione abbia funzionato.

Alcune collaborazioni: 'grafiche eminenze grigie'

Il panorama produttivo legato alle immagini discografiche è tendenzialmente infinto. A titolo esemplificativo seguono brevi ritratti di alcune personalità che hanno contribuito a creare un immaginario intrecciato fra musica e grafica [23].

- Roger Dean, lavorò in primis con Yes, Badger, Asia, Uriah Heep e Gentle Giant;
 - H. R. Giger, ideatore del mostro Alien, nel 1973 illustrò l'album *Brain Salad Surgery* di Emerson, Lake and Palmer; in seguito collaborò con moltissime band fino agli anni '90;
 - Storm Thorgerson/collettivo Hipgnosis, immaginifico e prolifico artista/studio, la cui firma ha segnato molti lavori grafici, fra gli altri, per i Pink Floyd;
 - Paul Whitehead, illustrò surreali cover di Genesis, Van der Graaf Generator/Peter Hammill, Le Orme/Aldo Tagliapietra;
- Più recentemente, nella musica sperimentale nonché nel raffinato e riscoperto mondo del *progressive* in chiave *metal* o *math*, possiamo considerare:

- Mattias Adolfsson, illustratore dal tratto fumettistico che segue la band Dance Gavin Dance fin dal debutto nel 2007;
- David V. D'Andrea, per band come Intronaut e Queens of the Stone Age unisce alla precisione del tatuaggio iconografia religiosa e occulta.

Un ultimo sodalizio degno di nota, sebbene a margine dello studio: Stanley Donwood, che per le cover di Radiohead/Thomas Edward Yorke unisce tecnica mista a computer-grafica e lavori al pennello.

Comparazioni: affinamento di un metodo

Ogni album è una monade creativa: l'intricato ambiente della musica intesse relazioni a volte palesi e contemporanee, altre nascoste o decifrabili solo a distanza di anni. La scelta del nocciolo della ricerca è stata dettata da un filo logico che unisce i tasselli in una definita disamina logica; moltissime letture ed associazioni qui non presenti potranno essere valutate in futuro, beneficiando della teoria dei sei gradi di separazione [24].

Come album di riferimento (fig. 3) si è partiti da *Fragile*, opera degli Yes pubblicata il 12 novembre 1971 e che crismò la colla-

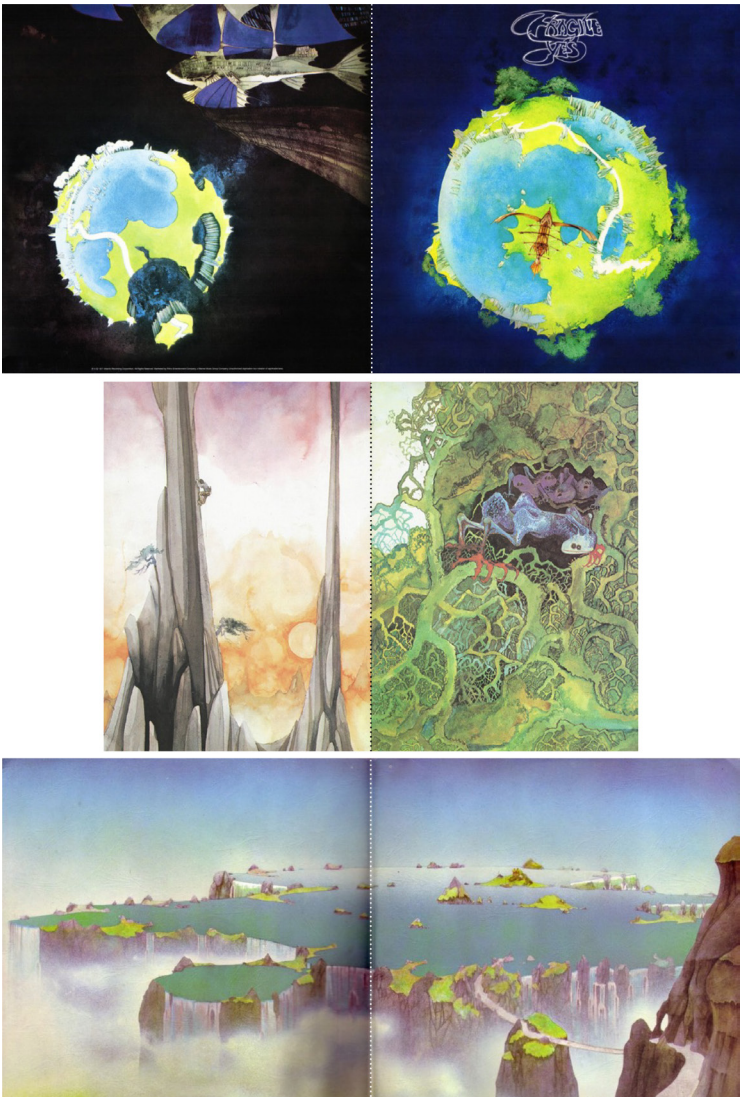


Fig. 3. In alto: Yes, *Fragile*, 1971, cover esterne (back a sinistra, front a destra); Visual artist: Roger Dean. Al centro: Yes, *Fragile*, 1971, copertine del libretto aggiuntivo con i ritratti dei componenti della band; Visual artist: Roger Dean. Fonte: [https:// www.yesworld.com/discography/ fragile/](https://www.yesworld.com/discography/fragile/) (ultimo accesso 30 novembre 2025). In basso: Yes, *Close to the edge*, 1972, lati interni; Visual artist: Roger Dean. Fonte: [https://www.discogs.com/de/master/35006-Yes-Close-To-The-Edge?](https://www.discogs.com/de/master/35006-Yes-Close-To-The-Edge?srsltid=AfmBOorvQU43nKj-b39XghMEQLDv3c5EilGBdMuREyNFwuM5k_-ZTvf) (ultimo accesso 26 gennaio 2026). Sovrapposizione tratteggio: riferimento piegatura.

borazione con Roger Dean. L'immagine in fronte mostra un pianeta blu e verde visto dallo spazio con una minuscola caravella in vicinanza [25], nel retro si vede la sfera nel suo disintegrarsi e la navicella allontanarsene. All'interno della custodia un *booklet* con delle illustrazioni realizzate sempre da Dean, che sviluppò anche il logo della band, contiene i profili dei singoli componenti. Potremmo classificare le ambientazioni istoriate come *fantasy*, oppure affrontare la metafora ecologista: l'interpretazione è libera.

La visione interna del successivo *Close to the edge* mostra un mondo analogo a quello di *Fragile* e a seguire ogni copertina offrirà spazio per nuovi complessi paesaggi immaginari.

Il legame con la scuola dell'illustrazione del *progressive* o con le mitologie tolkieniane [26] possono essere graficamente portate a potenza nell'opera che Duncan Storr [27] per la band Scale the Summit realizzò in *The Migration* nel 2013 quale prima collaborazione (Fig. 4). Delle figure ibride fra alberi e dinosauri, soprannominate "broccoli beast", sono dipinte nel muoversi verso altri luoghi, sebbene sembrino parimenti radicate a terra.

La musica può essere occasione di fuga (fig. 5): forme ed oppressione urbane possono mostrarsi come la griglia dalla quale, se non evadere, almeno trovare rifugio. Già nell'album *Collage* del 1971, il gruppo Le Orme si confrontò con tale tema [28], ma solo nel 1975 alle parole si sovrappose l'evocativa illustrazione dell'inglese Paul Whitehead, già noto per aver composto tre cover della band Genesis [29], tutte progressivamente cariche di simboli, allusioni e allegorie talvolta indecifrabili. Nella copertina per *Smogmagica* del 1975 egli rappresentò una città dall'alto, al centro della quale una silhouette femminile offre un'oasi di verde in forma di *hortus conclusus*. Il progetto si lascia interpretare forse richiamando la tradizione di paesaggi antropomorfi, come il celebre ed altrettanto enigmatico *Corpus* di Athanasius Kirchner del Seicento, o nel progetto di Gaetano Pesce per il concorso internazionale a Les Halles, Parigi, del 1979, parimenti comprensibile dal solo punto di vista aereo.

Nel 1972, presso il MoMa di New York, sotto curatela di Emilio Ambasz, ebbe luogo la mostra *Italy: the new domestic landscape*:



Fig. 4. Scale the summit, *The migration*, 2012, Visual artist: Duncan Storr. Sovrapposizione della cover all'illustrazione complessiva. Fonte: <https://www.loudersound.com/features/cover-story-scale-the-summit-the-migration> (ultimo accesso 23 novembre 2025).



Achievements and problems of Italian design. Fra le opere esposte, il gruppo dell'architettura radicale Superstudio propose il corto *Supersurface: an Alternative Model for Life on the Earth*, che mostrava futuri scenari di neo-nomadismo organizzati da ed attorno ad una griglia infrastrutturale applicabile alla terra intera (fig. 6).

La suggestione delle rappresentazioni ambientali, nelle quali i paesaggi venivano rielaborati con semplicissimi espedienti grafici come il disegno di uno spazio cartesiano in varie declinazioni [30], venne recepita anche dal mondo della discografia. Già precedenti opere iconiche di Superstudio erano entrate a fare parte della cultura popolare con la serie di mobili Misura prodotta da Zanotta, realizzata a partire da istogrammi, applicazione industriale su piccola scala di Monumento Continuo del 1969.

Possiamo notare chiare analogie grafiche, per quanto deprivate di tutto l'apporto progettuale ed utopico, che appiattiscono tuttavia a fruizione superficiale le eleganti provocazioni architettoniche. Tre coeve opere di Mario Convertino mostrano qui come il già rodato immaginario di Superstudio sia stato applicato all'ancor più popolare binomio musica-immagine, quasi a solleticare, tramite le copertine, una curiosità uditiva.

Fig. 5. Le Orme, *Smogmagica*, 1975; Cover artist: Paul Whitehead. Sovrapposizione tratteggio: riferimento piegatura. Fonte: <https://de.rarevinyl.com/products/le-orme-smogmagica-italian-vinyl-lpalbum-record-6323041-839755?2srsltid=AfmBOop2N0nPYfl7jEB8lK9u77MolqlgnQhCJDcwj89pHLONaYpNIG6&shpxid=132ecf5c-171e-4f68-a743-407a4f1d6ceb> (ultimo accesso 25 gennaio 2026). In basso, a sinistra: Pesce, Gaetano: *Concorso Les Halles*, Studio preliminare, Parigi, 1979 - Coll. Arlette e Francois Barré. Fonte: Vanlaethem, France, Gaetano Pesce: *Architetturadesignarte*, Milano, 1989, p. 73. In basso, a destra: Kirchner. Athanasius, *Campus anthropomorphous*, in *Ars magna lucis et umbrae*, Roma, 1646, [19] Bl., 935 S., [7] Bl. Fonte: <https://dlc.mpg.de/image/868383686/933/-Max-Planck-Institute-for-the-History-of-Science-Berlin> (ultimo accesso 3 Aprile 2026).



Fig. 6. A sinistra, in alto e in mezzo: Superstudio, *Supersurface: an Alternative Model for Life on the Earth*, *corto per la mostra Italy: The New Domestic Landscape*, MoMA, New York, 1972, frame min 5:42; frame min.5:02. Fonte <https://www.facebook.com/100063709500613/videos/supersurface/2303958169860447/> (ultimo accesso 25 gennaio 2026). A sinistra, in basso: Superstudio, *The Continuous Monument: On the River, project. Perspective*, 1969. Credit: © 2026. Digital image, The Museum of Modern Art, New York/Scala, Firenze. A destra, in alto: Le Orme, *Verità Nascoste*, 1976; Cover artist: Mario Convertino. Fonte: <https://i.scdn.co/image/ab67616d0000b2738a8bc06bd0f538dc6de414b6> (ultimo accesso 25 gennaio 2026). A destra, in mezzo: Leali, Fausto, *Leapoli*, 1977; Cover artist: Mario Convertino. Fonte: <https://www.discogs.com/it/release/1742712-Fausto-Leali-Leapoli> (ultimo accesso 25 gennaio 2026). A destra, in basso: Battiato, Franco, *Clic*, 1974; Cover artist: Mario Convertino. Fonte: <https://www.discogs.com/it/master/69037-Franco-Battiato-Clic> (ultimo accesso 25 gennaio 2026).

Tocca le punte più alte del *progressive* il gruppo italiano Perigeo, al quale Ren Pearson suggerì un'arte minimalista (fig.7) [31]: immagini rielaborate in monocromia tendono alla rappresenta-

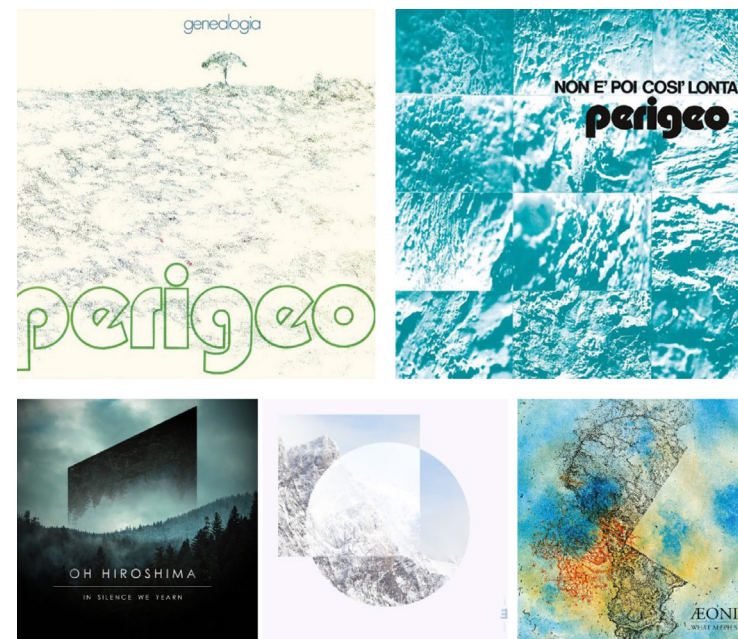


Fig. 7. In alto, a sinistra, : Perigeo, *Genealogia*, 1974; Visual artist: Ren Pearson. Fonte: [perigeo-genealogia-white-vinyl.jpg](https://www.perigeo-genealogia-white-vinyl.jpg) (ultimo accesso 30 novembre 2025). In alto, a destra, : Perigeo, *Non è poi così lontano*, 1976, pubblicato negli USA nel 1977 con titolo *Fata Morgana*; Visual artist: Ren Pearson. Fonte: <https://www.soundohm.com/data/products/2021-10/perigeo-non-e-poi.jpg> (ultimo accesso 30 novembre 2025). In basso, a sinistra: Oh Hiroshima, *In Silence We Yearn*, 2015; Visual artist: Mikael Erlandsson. Fonte: <https://ohhiroshima.bandcamp.com/album/in-silence-we-yearnremastered-10th-anniversary-edition> (ultimo accesso 30 novembre 2025). In basso, al centro: Herskedal, Daniel: *Call For Winter*, 2020; Visual artist: Oli Bentley/Split. Fonte: <https://danielherskedal.bandcamp.com/album/call-for-winter> (ultimo accesso 30 novembre 2025) - Courtesy: Daniel Herskedal (www.danielherskedal.com); Oli Bentley, Split (www.split.co.uk); Edition Records (www.editionrecords.com). In basso, a destra: What Aleph Said, *ÆONIA*, 2023; Visual artist: Eva Marzi. Fonte: <https://whatalephsaid.bandcamp.com/album/onia> (ultimo accesso 30 novembre 2025).

zione cartografica e suggeriscono paesaggi di luci radenti in modo asciutto, ben sottolineando lo stile contaminato da *fusion* e *jazz* della band. Contemporanee realizzazioni si avvicinano alle ricerche visive di Pearson, forse a suggerire al contempo musica altrettanto raffinata. Simile strategia per Travis Smith [32], autore d'innomerevoli cover legate al *metal* [33], che con *Terria* del poliedrico Devin Townsend (fig. 8), invia al pubblico un'ambasciata di novità e qualità musicale, cui corrisponde un'adeguata veste grafica. La composizione, sapiente e bilanciato esito di tecnica e sperimentazione, utilizza anche il collage e genera invitanti atmosfere che accompagnano l'ascolto d'inedite sonorità.



Fig. 8. Townsend, Devin, *Terria*, 2001; Visual artist: Travis Smith. Sovrapposizione tratteggio: riferimento piegatura cover. Fonte: <https://metalskunk.com/2021/08/30/avere-ventanni-devin-townsend-terria/> (ultimo accesso 23 novembre 2025).



Fig. 9. A sinistra, in alto: Lansiaux, Charles J.A.: *Crue de la Seine Station du Touriste Saint-Germain* 5-1-20, 1920. Fonte: <https://www.parismuseescollections.paris.fr/fr/musee-carnavalet/oeuvres/crue-de-la-seine-station-du-touriste-saint-germain-5-1-20> (ultimo accesso 29 novembre 2025). A destra, in alto: St Germain, *Tourist*, 2000; Artwork: La Firme. Fonte: https://www.discogs.com/it/release/907690-St-Germain-Tourist?srsltid=AfmBOoqq2v1YEHhJMmR3PeeVHqZe_Nmswh0RcY0XccpYg642r_TO7q (ultimo accesso 23 novembre 2025). In basso: atelier le balto, *Skizze für den IGA Campus*, Berlin, 2017. Fonte: <https://www.garten-landschaft.de/iga-campus/> (ultimo accesso 30 novembre 2025).

Variazioni: riferimenti al contemporaneo

Focalizziamo ora l'attenzione su due studi fra i più riconoscibili nel panorama della professione paesaggistica europea. Le seguenti sono ipotesi di lettura, ma come scriveva Walter Benjamin ripreso in *Ornamento e Delitto* "io però sono deformato dai nessi con tutto ciò che mi circonda" [34].

Atelier le balto [35] si distingue per l'eleganza di un'illustrazione che unisce tecniche di collage e schizzi a mano libera con precisi accenti grafici. Il co-fondatore Marc Pouzol dichiarò «Christo und Jean-Paul Goude inspired my graphic work» [36]: lasciarsi ispirare significa analizzare, comprendere, sviluppare una propria inclinazione, essere aperti a ed assimilare molteplici influenze, sia consce che inconsce.

Nel periodo in cui lo studio venne fondato uscì il celebre album *Tourist* (fig.9), la cui copertina, edita dall'agenzia La Firme, rielaborava una foto d'epoca di Parigi: semplici ritagli e sovrapposizioni di layer offrono una visione selettiva della scena immortalata, nella quale gli oggetti tendono ancor di più a fluttuare nello spazio; una certa analogia si può ritrovare negli esperimenti berlinesi di le balto.

GROSS.MAX. [37] si esprime in altissimi esiti grafici e dotte citazioni letterarie. Il nutrimento culturale dei loro progetti merita di essere richiamato a conferma di quanto tutto possa essere un valido input, nel momento in cui viene compreso e recepito:

"Come architetti paesaggisti, oscilliamo tra il reale e l'ideale. Le nostre immagini non esistono di per sé, ma come mezzo, come anello mancante nel processo di creazione di qualcosa che non è solo rappresentativo, ma 'trasformativo' [38].

Le nostre prime immagini fotomontate sono state paragonate a collage surreali. Max Ernst ha definito il collage come 'lo sfruttamento sistematico dell'incontro casuale o indotto artificialmente di due o più realtà non correlate su un piano apparentemente inappropriato - e la scintilla di poesia che balza attraverso gli spazi vuoti tra di esse'. Questa 'scintilla di poesia' causata da giustapposizioni dialettiche non è solo un linguaggio visivo, ma spesso allude anche a una narrazione, spesso con associazioni letterarie. Ogni immagine racconta una storia: il mezzo è sia il messaggio che il massaggio. Immagine e idea sono intrecciate. La tecnica del collage in sé rappresenta anche la condizione del paesaggio postmoderno contemporaneo, che potremmo descrivere come un paesaggio-montaggio, un assemblaggio ibrido co-

struito da frammenti e strati che nel migliore dei casi si legge come un palinsesto del tempo.

Altrettanto importante è l'influenza della pop art, come i dipinti floreali di Andy Warhol o i collage di Richard Hamilton [39]. Siamo inoltre affascinati dai disegni di Archigram e Superstudio [40]. Tutto ciò riecheggia la produzione di immagini dell'arte pubblicitaria popolare, che ci insegna come organizzare le qualità ottiche per comunicare messaggi. Montaggio fotografico, contrasto, saturazione del colore, trasparenza: tutti elementi applicati per coinvolgere il pubblico a livello di esperienza visiva.

Il paesaggio è movimento nello spazio e nel tempo. Ci occupiamo della durata in serie e sequenze. Come il mondo della pittura, anche



Fig. 10. In alto: Davis, Miles, *Bitches Brew*, 1970; Cover artist: Mati Klarwein, by SIAE 2026. Fonte: https://www.discogs.com/it/release/593135-Miles-Davis-Bitches-Brew?srltid=AfmBOoq-3CXlqnYahPII9-6el7XayVoYWDeMvRjka20p_%20t3VLJu5Lt_e (ultimo accesso 30 novembre 2025). In basso: GROSS.MAX. & Ballard, Ross, *AIR Rotterdam*, 2001. Sovrapposizione tratteggi: riferimento (eventuale) piegatura cover. Fonte: Hooftman, Eelco: Every Picture Tells a Story. The Iconography of GROSS.MAX. Imagery, in Amoroso, Nadia; Holland, Martin J. (Ed.): *Representing Landscapes. One Hundred Years of Visual Communication*, New York. 2022, pp. 201.

noi di GROSS.MAX. siamo affascinati e ispirati dal cinema. In quanto architetti paesaggisti, abbiamo molto in comune con i registi cinematografici. I nostri eroi sono registi del calibro di Michelangelo Antonioni, Wim Wenders, Andrey Tarkovsky e Werner Herzog" [41].

Permettiamoci di interpretare un esempio della poetica dello studio (Fig.10), la cui tendenza è realizzare visualizzazioni in formato doppio-quadratoide con rapporto tendenzialmente 1:2, che molto si avvicina alla sagoma aperta di un vinile o di un CD. La dimensione onirica da loro suggerita a tratti stravolge le regole prospettiche di punti di fuga e profondità, deviando anche la visione a giustapposizione mistica o esoterica, forse accostandosi a visioni come quelle della cover di Mati Klarwein per Miles Davis, *Bitches Brew*, 1970 [42].

Sintesi e prospettive

Questo abbozzo ha cercato di indagare in breve un fenomeno culturale altamente e fortunatamente frammentato. La ricerca di informazioni è stata un'avventura informatica e metodica per dipanare un filo di Arianna annodato nei dedali della storia di gusto, costume, immagine e collezionismo. Un'individuale lettura trasversale ed un'interpretazione soggettiva hanno voluto omaggiare autrici ed autori: considerare l'art pour l'art ha portato fino a qui ad una vena che è sicuramente molto più profonda e merita di essere seguita. Come modesto contributo, il presente non intende porre una pietra tombale sul tema, ma all'opposto, suscitare un dibattito e accogliere suggerimenti, come nella migliore tradizione del pensiero e del dialogo: *The show must go on!*

Note

[1] Osbourne, O., Iommi, T., Butler G., Ward, B., Black Sabbath, in *Black Sabbath*, 1970.

[2] Nel corso dei decenni il logo della band ha assunto varie vesti, sicuramente influenzate dalle tendenze grafiche generali; per una sinossi vedasi: https://blacksabbath.fandom.com/wiki/Black_Sabbath_Logo, ultimo accesso 29 novembre 2025

[3] Presente alla voce Poem in: <https://www.black-sabbath.com/discography/blacksabbath/black-sabbath70/>, ultimo accesso 29 novembre 2025.

[4] cfr. <https://metalitalia.com/articolo/black-sabbath-ecco-chi-e-la-donna-sulla-copertina-di-black-sabbath/>, ultimo accesso 26 novembre 2025.

[5] cfr. https://en.wikipedia.org/wiki/Mapledurham_Watermill#, ultimo accesso 29 novembre 2025.

[6] Per questo motivo la presente ricerca si è anche mossa metodicamente nel sottobosco della rete, indagando oltre alle pagine online ufficiali di band e artisti,

anche siti amatoriali ed autogestiti, nei quali è percepibile un'accurata e devota passione per l'espressione sia musicale che grafica.

[7] Con il termine ci si riferisce alla dimensione letteraria di stanza come spazio immaginativo: "STANZA Metrica. - Voce della metrica e propriamente elemento della canzone (v.), così chiamato, secondo Dante (De vulg. Eloq., II, ix, 1) perché "dimora capace e ricettacolo di tutta l'arte". Ma fu adoperata dai poeti antichi anche come componimento a sé, e se ne hanno di Guido Cavalcanti, di Dante e così pure di tempi posteriori." Fonte: [https://www.treccani.it/enciclopedia/stanza_res-6909868d-8bb7-11dc-8e9d-0016357eee51_\(Enciclopedia-Italiana\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/stanza_res-6909868d-8bb7-11dc-8e9d-0016357eee51_(Enciclopedia-Italiana)/), ultimo accesso 29 novembre 2025

[8] de Certeau, Michel: *L'invenzione del quotidiano, Roma, 2010* (2002); o: *L'invention du quotidien. L'Arts de faire*, Paris, 1990.

[9] "Le conoscenze e i simbolismi imposti sono oggetto di manipolazioni da parte di chi li usa senza averli creati. [...] il consumatore non dovrebbe essere identificato o definito in base ai prodotti, giornalistici o commerciali, che assimila: fra il primo (che se ne serve) e i secondi (indici dell'ordine' che gli viene imposto) vi è lo scarto più o meno grande dell'uso che egli ne fa", de Certeau, M. (2021), p. 67.

[10] "Si tiene conto di ciò che è utilizzato, non dei modi di utilizzarlo. Paradossalmente questi diventano invisibili nell'universo della codificazione e della trasparenza generalizzate. Di queste acque che si insinuano ovunque sono percettibili solo gli effetti (la quantità e la localizzazione dei prodotti consumati). Circolano senza essere viste, segnalate soltanto dagli oggetti che spostano e fanno scomparire. Le pratiche del consumo sono i fantasmi della società che porta il loro nome. Come gli 'spiriti' di un tempo costituiscono il postulato multiforme e occulto dell'attività produttiva", de Certeau, M. (2021), p. 70-71.

[11] Perec, Georges: *Le cose. Una storia degli anni Sessanta*, Torino, 2011 (Milano, 1966); o: *Les choses: une histoire des années soixante*, Paris, 1965.

[12] "Sdraiati sulla stuoia, con accanto una minuscola tazzina di caffè alla turca, ascoltavano la Sonata a

Kreutzer, il Trio 'dell'Arciduca', il Quartetto 'La morte e la fanciulla', ed era come se la musica, che in quella grande stanza poco ammobiata, quasi un salone, acquistava una sbalorditiva risonanza, si mettesse ad abitarla e la trasformasse all'improvviso: era un invitato, un carissimo amico perduto di vista, ritrovato per caso, che divideva il loro pasto, che parlava di Parigi, che, in quella fresca serata di novembre, in quella città straniera dove niente gli apparteneva, dove non si sentivano a loro agio, li riportava indietro, gli permetteva di ritrovare una sensazione quasi dimenticata di complicità, di vita comune, come se in uno stretto perimetro – la superficie della stuoia, le due serie di scaffali, il giradischi, il cerchio di luce proiettato dal paralume cilindrico – riuscisse a impiantarsi, e a sopravvivere, una zona protetta che né il tempo né la distanza potevano intaccare.", Perec (2011), p. 104.

[13] "nel treno, il rumore delle ruote ritmerà canti di Vittori, l'Alleluja' del Messia, inni trionfali", Perec (2011), p. 120.

[14] "*Phonograph No. 227,679. Patented May 18, 1880*" - Fonte: <https://patents.google.com/patent/US227679A/en>, ultimo accesso 30 novembre 2025.

[15] cfr. Benjamin, Walter, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, Torino, 2011; o: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Frankfurt am Main, 1935.

[16] "*Gramophone, No. 372,786. Patented Nov. 8, 1887*" - Fonte: <https://patents.google.com/patent/US372786A/en>, ultimo accesso 30 novembre 2025.

[17] Nel 1982 la Philips realizzò il primo Compact Disc per utilizzo commerciale, che riduceva a 12 cm i lati del supporto, ma non cambiava né proporzioni né portata della dimensione grafica. Venti anni prima, le audio-cassette avevano già stravolto il mercato discografico, soprattutto per il fatto di essere un supporto modificabile: dal versante delle illustrazioni, si erano dimostrate una sfida lontana rispetto alla quadratura del cerchio che si era avuta con i dischi ma, col senno di poi, avevano incontrato per la prima volta il dilemma spaziale che, con l'avvento degli smartphone a *touchscreen* nel 2007, si pose nuovamente, virando ancora

verso il quadrato come spazio d'intersezione di due uguali rettangoli aventi il centro in comune.

[18] Digitando in modo molto empirico nel sito [www.youtube.com](https://www.youtube.com/watch?v=Q_wfuuDqFbQ) i termini: "album artwork tips" compare in prima linea il video https://www.youtube.com/watch?v=Q_wfuuDqFbQ, caricato in data 04-03-2025 da Other Record Labels, con 33,5K iscritti, ultimo accesso 29 novembre 2025.

[19] cfr. Ponzini, Ramona, Andy Warhol ha reso memorabili le copertine: 8 dischi diventati icone, fonte: <https://www.domusweb.it/it/notizie/2025/02/21/andy-warhol-copertine-dischi%20%20.html>, ultimo accesso 30 novembre 2025. L'articolo di Ramona Ponzini è datato 25 febbraio 2025, a riprova del fatto che ci sia molto da riscoprire ancora sulle anime grafico-musicali di centrali figure artistiche legate alla dimensione della rappresentazione.

[20] cfr: https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Albums_by_cover_artist, ultimo accesso 30 novembre 2025.

[21] Nota di consultazione: per offrire uno sguardo sui lavori degli autori citati, qui seguono i link alle relative pagine personali, verificati in data 29 novembre 2025: Daniel Richter: <https://grimmgallery.com/artists/46-daniel-richter/Peter> Saville: <https://petersaville.info/sleeves/>

[22] "*[...] landscape representation [...] not only reflects a given reality but also conditions a way of seeing and acting in the world. In other words, how a particular people view, value, and act upon the land is in large part structured through their codes, conventions, and schemata of representation - their cultural images. [...]*" in Corner, James, MacLean, Alex S: *Taking Measures Across the American Landscape*, New York, London, 1996, p. Xi.

[23] Analogamente alla nota 21, qui seguono i link alle pagine personali, verificati in data 29 novembre 2025: Roger Dean: <https://www.rogerdean.com/>; H. R. Giger: <https://www.hrgigermuseum.com/en/>; Storm Thorgeron/collettivo Hipgnosis: <https://www.stormstudio-sdesign.com/#/203933/>; Paul Whitehead: <https://www.paulwhitehead.com/>; Mattias Adolfsson: <https://mattiasadolfsson.com/>; David V. D'Andrea: [\[press.org/collections/band-posters\]\(https://www.slowlydownward.com\); Stanley Donwood: <https://www.slowlydownward.com>](https://samaritan-</p></div><div data-bbox=)

[24] Per analogia, la storica trasmissione radiofonica Sei gradi va in onda dall'11 gennaio 2010 su Rai Radio 3, proponendo analisi inter-relazionali tra brani musicali grazie a somiglianze, influenze, figure accomunanti e doppi carpiati.

[25] La prima immagine della Terra dallo Spazio, dal nome *Earthrise*, venne scattata dall'astronauta William Anders il 24 dicembre 1968 durante la missione Apollo 8 - cfr. https://it.wikipedia.org/wiki/Sorgere_della_Terra, ultimo accesso 30 novembre 2025. Nel settembre del 1962 la giornalista Rachel Carson aveva già dato alle stampe *Silent Spring* (apparso in Italia con il titolo: Primavera silenziosa, 1966) - cfr. https://it.wikipedia.org/wiki/Primavera_silenziosa, ultimo accesso 30 novembre 2025; la crisi energetica sarebbe arrivata invece solo nel 1973 - cfr. [https://it.wikipedia.org/wiki/Crisi_energetica_\(1973\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Crisi_energetica_(1973)), ultimo accesso 20 novembre 2025.

[26] Il riferimento più immediato potrebbe infatti essere può essere quello ai Barbarberi descritti ne *Il Signore degli anelli*, opera epica scritta da J. R. R. Tolkien ed edita nel 1955, anche se una più accurata osservazione dei dettagli può mostrare la finezza grafica delle campiture vegetali dei colossi verdi, sicuramente riferimento alle proprie opere da parte dell'autore, che si ispira alle rappresentazioni runiche, interpretandole.

[27] Sito con la lista dei lavori dell'artista: https://www.metal-archives.com/artists/Duncan_Storr/15773, ultimo accesso 30 novembre 2025.

[28] "Cemento armato la grande città/senti la vita che se ne va/vicino a casa non si respira/è sempre buio ci si disperà." Pagliuca, A. & Tagliapietra, A.: Cemento armato in Le Orme, Collage, 1971.

[29] *Trespass*, 1970; *Nursery Cryme*, 1971; *Foxtrot*, 1972.. Il mondo della musica è anche mondo di contatti e ingaggi: Le Orme suonarono come gruppo spalla ai concerti dei Genesis a Reggio Emilia e Roma, rispettivamente il 20 e 22 gennaio 1973.

[30] Dal rigoroso disegno di linee nere su di una stampa al collage cartaceo impreziosito da campiture e

ombreggiature, al lapis, all'uso tridimensionale di specchi contrapposti a creare l'illusione di continuità spaziale.

[31] Nella rete non è stato possibile recuperare informazioni in merito all'artista.

[32] Sito ufficiale dell'artista: <http://www.seempies.com/>, ultimo accesso 30 novembre 2025.

[33] Possiamo qui affermare che le illustrazioni legate al metal si contraddistinguono per una certa stereotipia: forse un ruolo importante nel definire i canoni delle cover di tale genere è anche legata al lavoro di Derek Riggs, celebre autore delle immagini artistiche degli Iron Maiden, ed ideatore della mascotte Eddie; per approfondimenti, vedasi <http://derek.server311.com/derekriggs.com/published-illustrations.html>, ultimo accesso 30 novembre 2025.

[34] Luigi Durissi, *Ornamento e delitto*, 1973. Cfr. Skansi, Luka, Ornamento e delitto: un film di Aldo Rossi, Gianni Braghieri, Franco Raggi, in <http://architettura.it/movies/20100808/index.htm>, ultimo accesso 29 novembre 2025.

[35] Fondato nel novembre 2000 a Berlino da Véronique Faucheur, Marc Pouzol, e Marc Vatinel, francesi di origine e formazione; i modi rappresentativi dello studio, oltre ad essere immediatamente riconoscibili, hanno segnato una svolta nella disciplina.

[36] Veronique Faucheur, Marc Pouzol *L'arte di fare giardini: una coreografia* - Fonte: <https://vimeo.com/51853148>, Min. 50:52 - 01:31:35, ultimo accesso 29 novembre 2025.

[37] Studio con sede a Edimburgo, fondato nel 1995 da Eelco Hooftman (formatosi presso la University of Agriculture Wageningen) e Bridget Baines (formatasi presso l'Edinburgh College of Art).

[38] In Hooftman, Eelco: Every Picture Tells a Story. The Iconography of GROSS.MAX. Imagery, in Amoroso, Nadia; Holland, Martin J. (Eds.): *Representing Landscapes. One Hundred Years of Visual Communication*, New York. 2022, p. 199.

[39] Entrambi esponenti di spicco della pop art, celebre è cover di Warhol per l'omonimo album di debutto *The Velvet Underground & Nico*, del 1967, mentre Hamilton ideò per i Beatles la minimalista cover di *White Album*, 1968.

[40] Tratto caratteristico di entrambi gli studi: utilizzare tanto immagini quanto caratteri grafici della cultu-

ra pop e della vita quotidiana sia nella strategia progettuale che nella visualizzazione stessa di utopie architettoniche e paesaggistiche.

[41] "As *landscape architects, we are oscillating between the real and the ideal. Our images do not exist in their own right but as a means, a missing link, in the process of making something which is not just representational, but 'transformational'. Our early photomontage images have been compared to that of surreal collage. Max Ernst defined collage as "the systematic exploitation of the coincidental or artificially induced encounter of two or more unrelated realities on an apparently inappropriate plane - and the spark of poetry that leaps across the gaps between them."* This 'spark of poetry' caused by dialectic juxtapositions is not only a visual language but also often alludes to a narration, often with literary associations. Every picture tells a story: the medium is both the message and the message. Image and idea are intertwined. The collage technique in itself also represents the condition of the contemporary post-modern landscape, what we may describe as a montage-landscape, a hybrid assemblage built from fragments and layers which at its best read as a palimpsest of time. Equally important is the influence of pop art, such as the flower paintings by Andy Warhol or the collages by Richard Hamilton. Also, we are intrigued by the drawings of Archigram and Super Studio. All of this resonates with the image production of popular advertising art, which teaches us how to organize optical qualities to communicate messages. Photographic montage, contrast, colour saturation, transparency all applied to engage with an audience on the level of visual experience.

Landscape is about movement through space and time. We deal with duration in serial and sequence. Like the world of painting, we at GROSS.MAX. are equally fascinated and inspired by cinema. As landscape architects, we have much in common with filmmakers. Our heroes are directors the likes of Michelangelo Antonioni, Wim Wenders, Andrej Tarkovsky, and Werner Herzog." in Hooftman (2022), p. 200.

[42] La sua opera *Annunciation* del 1961 venne utilizzato quale illustrazione dell'album di Santana, *Abraxas*, 1970.

Riferimenti Bibliografici

de Certeau, M. (2010). *L'invenzione del quotidiano* (ed. orig. 2002). Roma. (Opera originale pubblicata nel 1990 come *L'invention du quotidien. L'arts de faire*, Paris).

Corner, J. (1992). *Representation and landscape: Drawing and making in the landscape medium. Word & Image: A Journal of Verbal/Visual Enquiry*, 8(3). Pubblicato online il 29 maggio 2012. Recuperato da https://static1.squarespace.com/static/566fa22340667ad8b9b60d1c/1450156579933/1992_Corner_+Representation+and+Landscape.pdf

Corner, J., MacLean, A. S., & Cosgrove, D. (1996). *Taking measures across the American landscape*. New Haven, CT & London.

Hooftman, E. (2022). Every picture tells a story: The iconography of GROSS.MAX imagery. In N. Amoroso & M. J. Holland (Eds.), *Representing landscapes: One hundred years of visual communication* (pp. 199–208). New York.

Osbourne, O., Iommi, T., Butler, G., & Ward, B. (1970). Black Sabbath. In *Black Sabbath* [Album].

Pagliuca, A., & Tagliapietra, A. (1971). Cemento armato. In *Collage* [Album]. Philips.

Perec, G. (2011). *Le cose: Una storia degli anni Sessanta* (ed. orig. 1966). Torino. (Opera originale pubblicata nel 1965 come *Les choses: une histoire des années soixante*, Paris).

Pierfrancesco Stella

BEM - Burkhardt | Engelmayer

Mendel Landschaftsarchitekten Stadtplaner - München

pierfrancesco.stella@gmail.com

PUBLICA

VL 2026

International Conference on Visualizing Landscape

a cura di
Vincenzo Cirillo
Margherita Cicala
Riccardo Miele

ISBN 9788899586737

SEZIONE 4

Paesaggi culturali, infrastrutture e progetto territoriale

L'archeologia come lente e laboratorio di paesaggi culturali. Lo studio della rigenerazione del paesaggio antico

Antonio Chiumiento, Cesare Riccardi

.....

L'archeologia dei paesaggi interpreta il territorio come un palinsesto complesso, risultato delle interazioni tra ambiente, insediamenti e comunità nel tempo. Dalla landscape archaeology anglosassone alle definizioni europee di paesaggio culturale, emerge un approccio transdisciplinare che unisce fonti materiali, dinamiche ambientali e percezione sociale. Il contributo propone una riflessione su questa duplice dimensione dell'archeologia: strumento di conoscenza e, insieme, agente di rigenerazione territoriale. Il caso del porto erodiano di Caesarea Maritima mostra come l'indagine stratigrafica consenta di ricostruire paesaggi oggi invisibili, modificati dal rapporto fra tecniche costruttive, trasformazioni naturali e grandi eventi distruttivi come gli tsunami del 115 e del 551 d.C. L'esempio di Abellinum, invece, evidenzia il ruolo dell'archeologia partecipata nelle aree interne: la ricerca interdisciplinare e il coinvolgimento della comunità favoriscono la riattivazione dei legami identitari e la valorizzazione

di un paesaggio fragile e stratificato. Ne emerge la responsabilità dell'archeologo nel mediare tra passato e presente, restituendo valore ai luoghi e promuovendo processi di tutela e rigenerazione dei paesaggi culturali.

Archeologia
Paesaggio
Rigenerazione
Archeologia partecipata
Contesti

Introduzione

Visualizzare un paesaggio è un atto inequivocabilmente interpretativo, la cui analisi si può costituire di molteplici livelli e varie discipline. Essendo l'interpretazione un sistema complesso di osservazione e sintesi, un contributo semplificatore può essere individuato nell'etimologia del paesaggio stesso, che già per i latini era *pagensis*, ovvero l'aggettivo che connota un territorio pertinente e limitrofo al *pagus*, che può essere inteso come villaggio o insediamento rurale. Il termine latino, pertanto, già sottolinea un legame imprescindibile tra l'ambiente, il territorio e l'operato umano, individuabile nell'atto insediativo; legame che viene ulteriormente consolidato nel termine di origine germanica *Landschaft*, che unisce la comunità (*schaft*, *ship*) al suo spazio vitale (*land*), da cui poi anche l'anglosassone *landscape* (Brogiolo & Chavarria Arnau, 2021; Cosgrove, 2004). Nonostante l'insito significato etimologico, nel mondo occidentale la definizione di paesaggio a lungo è rimasta relegata ai soli aspetti fisionomici ed estetici del territorio, lasciando ai margini il suo significato di bene patrimoniale, dal valore storico e culturale, modellato e gestito dall'uomo (David & Thomas, 2008); un sistema complesso e antropizzato, costituito dalle tracce lasciate in seguito allo sfruttamento di risorse, alla realizzazione di infrastrutture connettive, alle scelte insediative.

A partire dalla seconda metà del secolo scorso gli studi hanno raggiunto considerazioni mature per quanto riguarda l'archeologia del paesaggio. La connessione stessa della disciplina con il concetto di paesaggio viene fatta risalire alla scuola anglosassone di Ashby e alla *landscape archaeology* di Bradford (Bradford, 1957; Barker, 1986; Fleming, 2006).

Il concetto di "paesaggio culturale" così delineato venne coniato per la prima volta dall'americano Carl O. Sauer nel 1925, ed ebbe poi diffusione in Italia negli anni '60 grazie agli studiosi di storia agraria, in particolare Emilio Sereni (1961) e Massimo Quaini (1970, 1973). Nelle ricerche degli studiosi le tracce del popolamento di un'area [1] delle sedi umane sono da collegare ai cambiamenti degli ordinamenti culturali che si susseguono diacronicamente (Quaini, 1973, pp. 351–352). L'uso della fonte archeologica è eletta a testimonianza concreta dell'avvenuta trasformazione di un territorio. La definizione che Quaini matura negli anni Settanta è alla base dell'approccio secondo cui il territorio è interpretato come studio archeologico di relazione tra le persone e l'ambiente nell'antichità.

In Italia nella prima metà degli anni Ottanta si alimenta il dibattito sull'archeologia del paesaggio attraverso la codificazione di progetti di archeologia (Celuzza & Regoli, 1981) della superficie. In tale approccio, il paesaggio assume ulteriore importanza se osservato nella sua dimensione storica, in cui esso stesso è generato e trasformato dalle relazioni degli elementi che lo compongono, antropici e naturali, e dalle scelte che l'uomo compie in risposta ad essi: resilienza, abbandono, adattamento (Brogiolo & Chavarria Arnau, 2021, p. 146). Il risultato principale delle prime sperimentazioni è l'indagine non del contesto geografico in ottica storica ma la raccolta delle evidenze di tutti i siti che ricadono all'interno del territorio di un sito matrice oggetto dello scavo archeologico (Barker, 1986). Sulla scia della sensibilità maturata sugli elementi del paesaggio, si vede come oggi l'archeologo li rappresenti adoperando sistemi informativi geografici (GIS) per agevolare l'interpretazione del dato archeologico attraverso una visualizzazione sistematica e codificata del paesaggio. Per l'indagine archeologica la visualizzazione del paesaggio, pertanto, non è solo pittorica, ma connotata da una forte impronta interpretativa e schematica, che permette così la deduzione di dati e indizi significativi utili alla comprensione diacronica dei contesti indagati.

Dal riconoscimento della valenza culturale del paesaggio scaturì la necessità di provvedere alla sua tutela, inizialmente promulgata dalla "Commissione Franceschini" nel 1964. Un'ulteriore evoluzione fu quella della sottoscrizione della Convenzione Europea del Paesaggio nel 2000, in cui viene ufficialmente definito come "determinata parte di territorio, così come è percepita dalle popolazioni, il cui carattere deriva dall'azione di fattori naturali e/o umani e dalle loro interrelazioni" (Capitolo I, articolo 1.a). Le posizioni sottoscritte della Convenzione vengono ribadite nella Convenzione europea di Faro (2005), in cui un ruolo cardine nella salvaguardia del patrimonio storico e culturale viene riservato al coinvolgimento delle comunità locali.

Il paesaggio culturale (Brogiolo & Chavarria Arnau, 2021) è un complesso palinsesto di scenari stratificati. Esso conserva al suo interno le tracce del passato, delle diverse trasformazioni impresse dalla natura e dall'uomo, delle strutture insediative, delle culture, del lavoro, della vita quotidiana, dei saperi tecnologici e delle convinzioni religiose, sul territorio stesso. Dunque, è possibile riconoscere il paesaggio culturale dove è presente una relazione tra essere umano e ambiente che agisce sul territorio. Ma il territorio stesso è il risul-

tato prodotto dall'unione di tre elementi. Il primo è il paesaggio visibile [2]; non è possibile infatti vedere oggi i paesaggi che sono stati visibili con il susseguirsi di fasi ed epoche storiche (Felici, 2025, p. 48), ma è possibile osservare solo il paesaggio attuale [3]. Il lavoro archeologico potrebbe essere in grado di rievocare paesaggi suggestivi antichi solo con la ricostruzione dei fatti naturali e delle azioni antropiche sul territorio, in base a tutte le fonti disponibili (Dall'Aglia, 2000). Il campo dell'assenza [4] definisce gli altri due elementi della definizione di un territorio: ciò che è invisibile all'occhio umano [5] ma che può essere rintracciato dal lavoro di prospezione e dall'intervento di scavo; e ciò che invece, non è più presente ma che le fonti possono attestare come esistente in un determinato luogo e tempo (come strato di un paesaggio visibile in una certa unità di tempo e spazio, diversa da quella attuale).

Il paesaggio, parte integrante del territorio, rappresenta l'archivio della storia e dell'identità delle genti che lo hanno abitato e trasformato (Volpe, 2006). La ricerca applicata al paesaggio non può, per le considerazioni di cui sopra che ne evidenziano la complessità e l'articolazione, non essere interdisciplinare, e in questo l'archeologia porta con sé i vantaggi del metodo stratigrafico nell'osservazione del territorio, che consente di ottenere una riproduzione gerarchizzata e sistemica delle attività umane, facendo proprie metodologie scientifiche analitiche quali la semeiotica medica e il paradigma indiziario (Brogiolo & Colecchia, 2017; Cambi, 2003).

Nel percorso evolutivo del paesaggio all'interno dell'archeologia, lo studio dei sistemi ambientali richiede un'attenzione particolare ai processi storici di formazione e trasformazione diacronica che hanno determinato tali ambienti. L'archeologia ambientale [6] si è posta l'obiettivo di ricostruire le dinamiche ambientali del passato e di analizzare le relazioni che, nel corso del tempo, hanno legato le società umane al loro contesto naturale [7]. Da ciò deriva la necessità di interrogarsi sugli approcci conoscitivi e sulle categorie interpretative applicate allo studio dei paesaggi.

Si intende pertanto illustrare, di seguito, come una delle numerose facce che compongono il poliedro multidisciplinare del paesaggio, l'archeologia, possa offrire una duplice funzione, partendo dallo studio stratificato e diacronico del territorio e del paesaggio per valutarne le trasformazioni e le relazioni dinamiche, per divenire infine essa stessa un attore rigeneratore e riqualificante di realtà fragili, laddove vengano seguite con cura e attenzione le migliori pratiche di archeologia partecipata e di inclusione della comunità culturale [8] [A.C., C.R.]

Il caso di Caesarea maritima: le evidenze archeologiche della distruzione

Nel 31 a.C. Ottaviano restituisce ad Erode, re della Giudea, alcune città della costa levantina [9], tra cui l'insediamento ellenistico di Torre di Stratone [10]. Dalle rovine disabitate del sito, Erode costruì la città di Cesarea Marittima, destinata a divenire simbolo del potere regale e del rinnovato rapporto con il *princeps* e il suo patrono, Marco V. Agrippa. L'impianto urbano della nuova città si articola intorno al *Sabastos*, uno dei porti più importanti del Mediterraneo antico per quanto riguarda il livello architettonico romano (fig. 1).



Fig. 1. Fotografia aerea dei resti sommersi del Sebastos (da Hohlfelder et al. 2007).

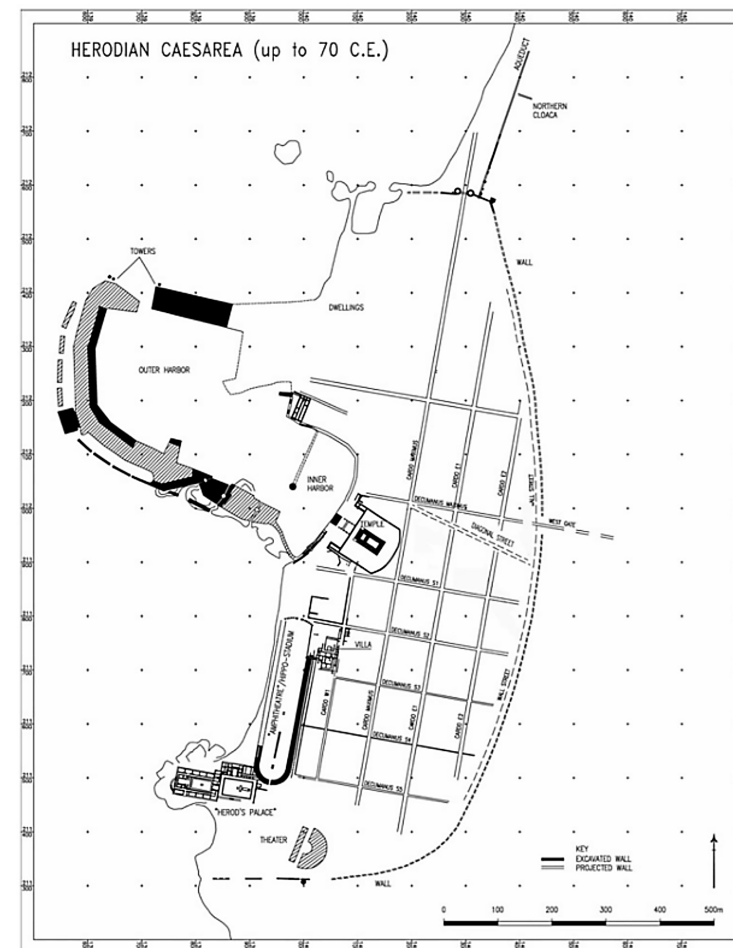


Fig. 2. *Planimetria generale della città di Caesarea con le strutture erodiane (da Patrich, 2007).*

In questo lavoro di ricerca l'archeologia costituisce il punto di partenza fondamentale della conoscenza per consentire una comprensione consapevole e rigeneratrice del contesto antico del porto di Caesarea (Hohlfelder, 2000; Raban, 2009). Infatti, lo scavo archeologico subacqueo [11] e le fonti letterarie antiche hanno permesso di ricostruire i luoghi stratificati di un paesaggio visibile ben diverso della costa levantina, rispetto a quanto viene osservato oggi.

L'area del *Sebastos* si è configurata come un'entità autonoma e separata rispetto al resto della città di Caesarea e rappresenta il luogo principale del potere di Erode, lontano dalla tradizione ebraica e più affine da una parte ai suoi nuovi protettori romani e dall'altra all'affermazione di una regalità ellenistica (fig. 2).

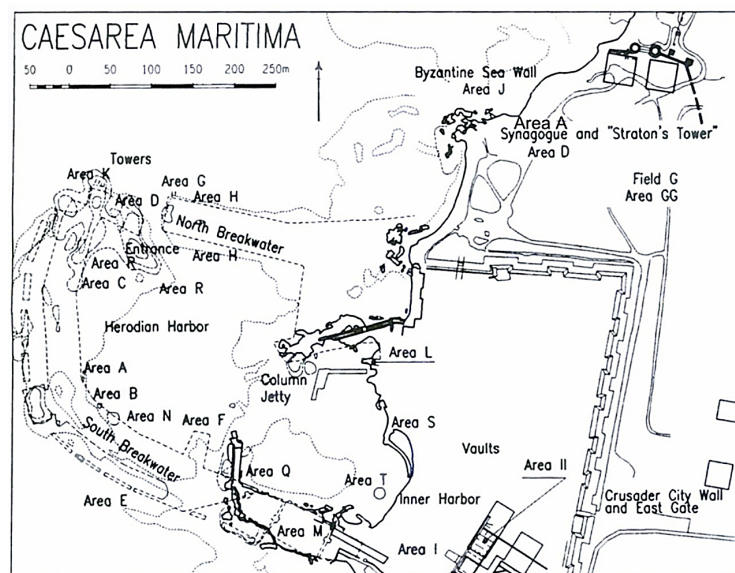


Fig. 3. Planimetria con le aree di scavo al Sebastos di Caesarea Maritima (da Raban, 2009)

La costruzione del porto (Riccardi, 2023) ha inizio nel 21/20 a.C. solo a seguito delle modifiche radicali sull'ambiente costiero. L'intervento si è concretizzato in un livellamento della linea di costa in tutta l'area a nord del porto e il successivo deposito di grandi quantità di materiale di risulta del cantiere portuale (fig. 3).

Il progetto di scavo al *Sebastos* ha individuato i tre momenti principali della costruzione. I lavori del primo momento costruttivo sono stati svolti in mare aperto, senza protezione dai forti venti di traversia spiranti da ovest e da quelli meridionali lungo la costa [12]. Qui vengono realizzate (Raban, 2009) le basi [13] di partenza per il grande frangiflutti meridionale (contrassegnare in pianta come Aree U e K) con costruzione in cassaforma [14] inondata (Hohlfelder, 2007; Gotti, 2011; Jackson, 2012, 2017; Brandon et al., 2014). Per la seconda fase, invece, viene realizzata la spina dorsale (Fritsch & Ben-Dor, 1961; Raban, 2009), una piattaforma di cemento che collega le due isole iniziali artificiali da cui tutto il cantiere continua a dipendere; in questo modo viene realizzata una barriera che permette di proteggere i tre bacini interni ed edificare le banchine e il frangiflutti settentrionale già in costruzione in cassaforma stagna [15]. La fase costruttiva finale si concentra sul lato esterno del grande braccio meridionale del porto con la realizzazione dei *prokomia* [16] o *prokumatia* [17], termini che compaiono in unica attestazione [18] in Flavio

Giuseppe e tradotti come 'prima delle onde', 'protezione dalle onde'. I termini indicano un frangiflutti ausiliario (localizzato nell'Area E), dotato di aree vuote di smorzamento del moto ondoso e canali di dissabbiaggio, tutti accorgimenti tecnici a protezione del lato del porto più esposto alle correnti meridionali. Negli anni dopo la morte di Erode si verifica un andamento inversamente proporzionale per le due entità del Sebastos e di Caesarea: mentre da una parte Caesarea si definisce e comincia a svilupparsi sempre di più, diventando Colonia Prima Flavia Augusta Caesarea con Vespasiano e capitale degli interessi romani in oriente; dall'altra parte il Sebastos sembra perdere il carattere monumentale di costruzione regale di eco ellenistica, cedendo ai mutamenti delle forze della natura. Riemerge in questo punto un paesaggio culturale che diventa tale solo nel momento in cui operano componenti umani e ambientali sul territorio. Ciò che è possibile definire come paesaggio visibile del territorio di Caesarea è il frutto delle modifiche a cui il sito è sottoposto. Per Caesarea vengono classificati due diversi tsunami testimoniati sia dalle fonti letterarie che dalle analisi geologiche, verificatisi negli anni 115 d.C. e 551 d.C. L'ipotesi principale vede soffrire il grande frangiflutti meridionale dei danni dei fenomeni naturali alla fine del I secolo d.C., tali da aver compromesso la navigabilità all'interno del porto chiuso [19]. I frangiflutti e le strutture, infatti, avrebbero sofferto gli effetti del tempo e del clima già a partire da un secolo dopo la costruzione [20], ma sarebbe stata garantita la fruizione e il funzionamento dei bacini con la manutenzione continua sia con dragaggi del fondale che con l'accumulo di blocchi e materiali di reimpiego in riparazione dei settori crollati. Le campagne di scavo [21] hanno fornito prove sufficienti per individuare i due diversi tsunami [22], la cui traccia nel Sebastos è costituita da un singolo strato di conchiglie e altri detriti che si differenziano con forte contrasto dal resto del fondale omogeneamente sabbioso e dai depositi successivi (fig. 4). La datazione di questi strati è il frutto della sinergia di diverse metodologie di analisi [23].

Tutta la storia del paesaggio di Caesarea viene scandita in un primo momento dall'attività antropica con il porto che modifica lo sfruttamento della costa e di conseguenza modifica il rapporto con il territorio interno; in un secondo momento, invece, l'elemento naturale definisce il nuovo profilo del visibile del paesaggio: l'attività commerciale iniziale del porto dura per circa un se-

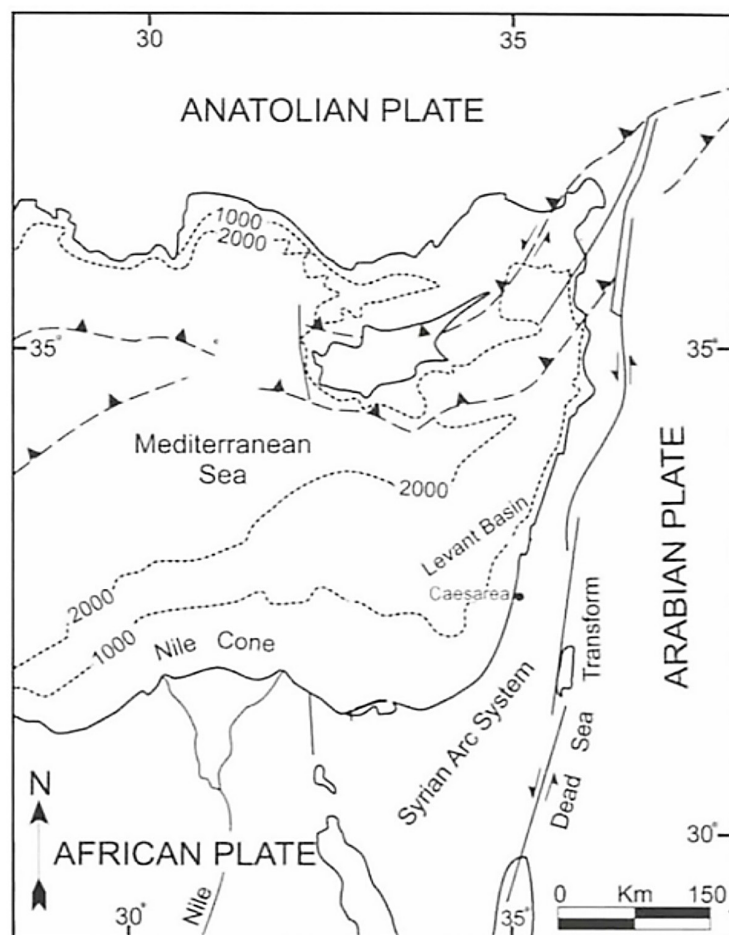


Fig. 4. Mappa delle caratteristiche tettoniche del Mediterraneo orientale (da Dey & Goodman-Tchernov, 2010, rielaborata da Grafunkel, 1998).

colo [24]; l'evento del 115 d.C. riduce di molto le attività principali [25]; lo tsunami del 365 d.C. [26] provoca grandi sconvolgimenti che vanno a riorganizzare la configurazione del fondale sufficienti a trasformare il bacino interno in una laguna protetta. Infine, l'ultimo tsunami del 551 d.C. [27] provocò danni ingenti al Sebastos tali da impedire la ripresa delle attività sia per il porto stesso che per l'intera città.

Risulta quindi immediata la consapevolezza del rischio della perdita di paesaggi, qualora un'indagine in contesti simili sia privata di una analisi diacronica e stratificata nel tempo dell'evoluzione storica e ambientale. Tale è il ruolo dell'archeologia, che si propone quale atlante storico dei paesaggi perduti. [C.R.]

Il caso di Abellinum (Atripalda, AV): rigenerazione attraverso l'archeologia partecipata

Il sito dell'antica colonia romana di Abellinum, localizzato su un pianoro tufaceo in loc. Civita ad Atripalda (AV) è oggetto di uno studio transdisciplinare all'interno del progetto "Abellinum. Piano per la conoscenza, la tutela e la valorizzazione dell'antico centro irpino" del Dipartimento di Scienze del Patrimonio Culturale dell'Università degli Studi di Salerno sin dal 2019, in piena sinergia con la Soprintendenza ABAP delle province di Salerno e Avellino, il Comune di Atripalda e la DRMN Campania [28].

La ricerca, ad oggi in atto, ha come obiettivo principale l'ampliamento delle conoscenze e la creazione di strumenti utili alla tutela e alla promozione del Patrimonio Culturale del comune di Atripalda, attraverso lo studio di tutte le fonti tradizionali, l'ausilio delle più recenti tecnologie per l'analisi non invasiva del suolo e, infine, gli interventi di scavo stratigrafico mirati, volti a ricostruire l'impronta diacronica lasciata dal paesaggio urbano dell'antico centro nevralgico, posto a controllo della valle del Sabato tra i monti Picentini e i monti del Partenio. Come precedentemente esposto nelle premesse metodologiche, tutte le tipologie di fonti concorrono all'ottenimento di una visualizzazione contestuale delle forme e delle funzioni del territorio nel tempo. La vita insediativa del sito è stata lunga e stratificata, a partire almeno dalla frequentazione sannitica di IV a.C., la deduzione della colonia romana tra II e I a.C., la fioritura della colonia in età augustea e poi il lento e graduale abbandono dell'insediamento romano, successivo alle devastazioni gotiche e all'eruzione di Pollena nel V-VI d.C.; della sua storia e del suo declino permangono le tracce nella stratificazione dei paesaggi che, anno dopo anno, vengono disvelati dalla ricerca archeologica. È suggestivo constatare, con il testo seicentesco dei Ragguagli di Bella Bona[29], come nulla o poco più fosse rimasto visibile laddove secoli prima era edificata una città romana, con isolati monumentali definiti da una maglia stradale ben congegnata, ormai sotterrata dai piani di coltivo delle campagne atripaldesi. Non va, però, commesso l'errore di creare una gerarchia dei paesaggi, sottraendo quindi valore ad un paesaggio agrario medievale per conferirgli all'urbanizzazione romana; per tali motivazioni, lo studio stratigrafico del sito, veicolato dall'archeologia, consente di conferire dignità ad ogni evento che ha confermato il paesaggio nella sua dimensione storica e di interpretare quello contemporaneo come risultato dell'interazione e dell'evoluzione dei precedenti processi di lungo

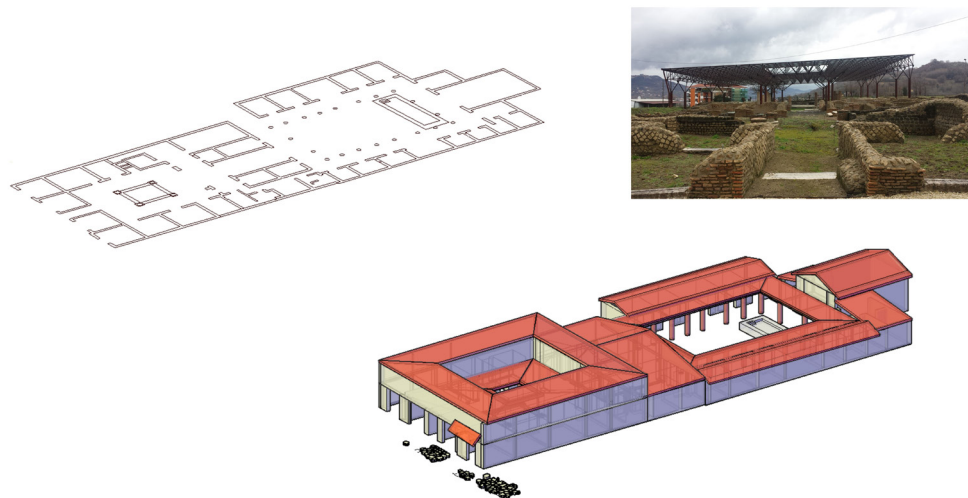


Fig. 5. Ricostruzione in pianta di fase imperiale e ricostruzione volumetrica della domus di M. Vipsanius Primigenius, da Chiumiento, 2022.

periodo [30]. La visualizzazione così fornita, permette di catalogare tali informazioni sotto un punto di vista storico, finalizzato alla ricostruzione completa, su basi scientifiche, delle dinamiche di popolazione e formazione di paesaggi. La conoscenza è il primo livello necessario per poter programmare una gestione delle attività di tutela e valorizzazione, che concorrono alla rigenerazione paesaggistica di un'area interna quale quella presa in esame; un paesaggio in rovina, come può essere quello costituito dai lacerti murari sopravvissuti della domus di M. Vipsanius Primigenius, conserva intrinsecamente le tracce lasciate da quell'evoluzione diacronica di cui prima. Ripercorrere scientificamente tali tracce, analizzandole e confrontandole con i riscontri stratigrafici delle murature, consente così di ricostruire e visualizzare, seppure in digitale, un elemento antropico del paesaggio urbano antico (fig. 5) [31].

L'azione di scavo, però, resta configurata come un intervento invasivo e definitivo che incide e modifica il paesaggio, aprendovi una ferita localizzata, laddove l'informazione non può essere diversamente ottenuta con metodologie non invasive quali prospezioni geofisiche o analisi di supporti telerilevati [32].

Compito dell'archeologo è individuare il giusto compromesso tra scavo e "semeiotica" (Cambi, 2003) per restituire un quadro più completo possibile del contesto indagato, da veicolare nelle diverse ed opportune sedi e modalità alla comunità interessata.

In questa sede, si ritiene fondamentale per la rigenerazione di un paesaggio culturale l'inclusione delle comunità, come suggerito dalla



Fig. 6. Alcune tra le attività di archeologia partecipata realizzate nell'ambito del progetto "Abellinum" nel 2025

Convenzione di Faro, per far fluire nuova linfa ad un sito altrimenti relegato al ruolo marginale di muta rovina, come poteva essere agli occhi di Bella Bona. Pertanto, fatta ferma la produzione di nuovi dati sulle trasformazioni urbane della colonia e degli edifici in essa individuati, sono state organizzate durante l'anno 2025 numerose attività di condivisione ed apertura, dalle visite al cantiere di scavo ai laboratori didattici per giovani e giovanissimi, consentendo di tracciare una prima strada volta a riallacciare i legami identitari con un territorio e la sua storia che rischiavano di divenire sempre più sconosciuti o, peggio, indifferenti ai suoi stessi abitanti, minando quella stessa prerogativa fondamentale posta alla base della costituzione del paesaggio culturale: la relazione tra una comunità ed il suo ambiente (fig. 6).

L'archeologia riesce così, con un lavoro costante e accurato, a produrre una conoscenza che non risulta essere un fine, ma il mezzo efficace che consente, allo stesso tempo, di tutelare e valorizzare i paesaggi fragili e di consentire alla comunità, che è generatrice di paesaggio, di padroneggiare ulteriori strumenti di conoscenza e consapevolezza nei riguardi del contesto ambientale e paesaggistico, anche qualora dovesse essere stato per lungo tempo escluso o silenziato.

La visualizzazione del paesaggio archeologico si configura quindi, come uno dei punti di arrivo dello studio storico-archeologico e allo stesso tempo, punto di partenza per una corretta e rinnovata fruizione degli spazi culturali ri-ereditati dalle comunità.

Si delinea, così, la responsabilità dell'archeologo dei paesaggi, il cui compito è quello di leggere, recuperare e valorizzare quella natura sfaccettata e poliedrica dei paesaggi, stratificati nel tempo. Allo stesso modo, deve porsi anche come mediatore, portavoce di una storia silenziosa, ma non muta, per consentire la rigenerazione di quei paesaggi culturali non più leggibili senza un'acuta osservazione, con specifico riferimento ai cosiddetti siti minori, alle aree interne e ai luoghi dimenticati, ed essere quindi il motore propulsore della riattivazione di un'identità comunitaria e dei processi coevolutivi che vedono la simbiosi ambientale e culturale di un sito (Cambi, 2021). [A.C.]

Note

[1] Qui da intendere anche nelle fasi opposte di spolamento o di ristrutturazione di settori abitativi.

[2] Secondo Cambi (Cambi & Terrenato, 1994, p. 102) sono i "paesaggi pluristratificati di un comprensorio".

[3] Con la comparsa della fotografia è possibile determinare un termine da cui i paesaggi possono essere visti anche andando di poco indietro nel tempo. Il concetto del visibile per il paesaggio è rafforzato dalla fotografia.

[4] Che sia essa un'assenza reale o solo momentanea.

[5] Questi elementi sembrano essere sovrapponibili alla metafora che Braudel (Braudel, 2017) riporta relativa ai diversi tempi della storia per parlare di paesaggio. In sintesi, gli eventi relativi alla storia di breve durata sono come le onde della superficie agitata del mare, mentre i suoi abissi, dove tutto è più calmo e le luci sono fioche, sono i fenomeni della lunga durata. Il paesaggio ugualmente conserva in superficie le tracce delle trasformazioni più recenti e più o meno profonde (N.d.A. tra cui si annoverano anche le ferite inflitte al territorio nel nome della modernità, dello sfruttamento e dell'esaurimento delle risorse naturali), ma custodisce più in profondità anche i segni delle vicende del passato, spesso messe in evidenza da tracce labili: i ruderi, i materiali portati in super-

ficie dalla lavorazione nei campi, dal colore diverso assunto dalla vegetazione in prossimità di evidenze del sottosuolo.

[6] Cfr. Santoriello, 2017; cfr. anche Volpe, 2020. Per una sintesi sull'evoluzione dell'archeologia ambientale, cfr. Reditz & Scackley, 2012.

[7] Riemerge in questo punto la componente sociale umana inserita nell'ambiente per poter parlare di territori del passato.

[8] Per la definizione poliedrica del paesaggio culturale, cfr. Bianchi Bandinelli, 1976; Cambi, 2014.

[9] Joseph. AJ, XV: 331–332; BJ, I: 408–409. Flavio Giuseppe riporta il momento in cui Erode il Grande sceglie la località per l'edificazione della sua nuova città.

[10] Per ulteriori approfondimenti sulla questione dell'etimologia del nome, dell'origine della città e del culto principale delle divinità, cfr. Jones, 1971; Patrich, 2001; Bricault, 2006. Il nome della città ellenistica è attestato ancora in: Papiro di Ossirinico n° 1380 (I–IV d.C.), in CIL, 10.8967, e Claud. Ptol., V, 16.2; VIII, 20.14.

[11] Lavoro fondamentale parte del progetto ROMA-CONS, cfr. Oleson et al., 2004; Hohlfelder, 2007.

[12] Già Flavio Giuseppe (Joseph. BJ I: 409) testimoniava la forza del vento di quell'area che rendeva difficile

l'attracco delle navi. La media annuale della direzione del vento è registrata da sud verso nord–ovest, mentre durante la stagione di navigazione estiva intensificava la direzione verso nord.

[13] In cementizio idraulico (cfr. Vitruv. 2.6, 5.12).

[14] La cassaforma inondata veniva realizzata con l'assemblamento a riva dell'armatura lignea, il trasporto sul luogo di destinazione e il successivo affondo della cassaforma mediante il riempimento di malta cementizia idraulica.

[15] Per la cassaforma stagna si procedeva al prosciugamento dell'area all'interno delle paratie lignee tramite viti idrauliche. Al settore settentrionale del porto è attestato anche l'uso di tecnica in pietra perduta usata per rafforzare i frangiflutti già in cementizio.

[16] Joseph. BJ.1.412.

[17] Joseph. AJ.15.336.

[18] Un hapax legomenon.

[19] Raban è uno dei principali sostenitori di una datazione alta per la degradazione del porto. Cfr. Levine, 1975; Raban, 1999; Reinhardt, 1999; Hohlfelder, 2000.

[20] Fine del I secolo d.C.

[21] Le missioni archeologiche sono state condotte negli anni 2003, 2005 e 2007.

[22] La causa principale di tsunami per l'area levantina è da ricercare nelle attività sismiche regolari della faglia trasforme della Rift Valley Africana – Mar Morto che corre in direzione nord–sud lungo il confine est della linea di costa. I terremoti generati dai movimenti di questa faglia vanno a provocare crolli sottomarini a largo della costa israeliana, i quali a loro volta generano le onde di tsunami che si dirigono verso la costa. Poiché le onde di tsunami hanno una lunghezza d'onda diversa da quelle di una tempesta, anche il disturbo del fondale risulterà diverso e a Cesarea i carotaggi effettuati confermano questa tendenza. Questi strati tsunamigenici sono caratterizzati dalla presenza di depositi di frammenti ceramici e di conchiglie per le quali si verificano cambiamenti micropaleontologici come il cambiamento della concentrazione relativa di specie diverse di alghe, foraminifera e thecamoeba e la presenza di materiali e organismi fuori

contesto come ciottoli di costa erosi e conchiglie ad una distanza anomala dalla costa.

[23] Le datazioni della ceramica, del radiocarbonio C14 delle conchiglie bivalve e quella dei depositi sabbiosi con OSL (Optically–Simultaneous Luminescence) mettono in evidenza tutte le caratteristiche tsunamigeniche che confermano le date del 13 dicembre 115 d.C. e il 9 luglio 551 d.C.

[24] Il porto entra in funzione nel 16/15 a.C.

[25] Il porto non riparato riprende le sue funzionalità solo alla fine del III secolo d.C. (cfr. Raban, 2009; Dey & Godman–Tchernov, 2010).

[26] Questo ulteriore tsunami del 365 d.C. si verificò a causa di un terremoto con epicentro nell'area dell'isola di Creta e che investì principalmente la città di Alessandria con coinvolgimento dell'area della costa levantina.

[27] Un ulteriore terremoto si sarebbe verificato nel 502 d.C. a cui ha fatto seguito la richiesta di Procopio di Gaza all'imperatore Anastasio I per intervenire con azioni di restauro.

[28] Si vedano, per più dettagliate informazioni, i più recenti Santoriello, 2023; Musmeci, 2023; Musmeci & Radaelli, 2023.

[29] "[...] presso la Tripalda, parte delle sue rovine sin'ora si vede. Con l'occasione della coltura al spesso se ne discoprono, con bellissime antichità, e lavori musivi. [...] del Campidoglio appena qualche volta si ne ritrova piccola pietra. Del Teatro, nel quale stavano i Cittadini a sedere... nulla n'appare. [...] (l'Anfiteatro, ndr) stava presso dove è ora la Chiesa della Maddalena" (Bella Bona, 1656, p. 97).

[30] Vedi nota 5; cfr. Braudel, 2017.

[31] La ricostruzione è frutto di una tesi di Specializzazione in Beni Archeologici presso La Sapienza Università di Roma, Chiumiento A., La domus di Abellinum: analisi tecnica per una proposta di restituzione volumetrica, AA. 2022–2023.

Durante lo studio degli elevati si è associata l'analisi autoptica alla consultazione dei materiali editi e d'archivio, risalenti al periodo in cui l'edificio è stato scavato. Cfr. anche Colucci Pescatori, 1996; Colucci Pescatori, 2013; Fariello Sarno, 1996.

Una pubblicazione recente, frutto di una collaborazione interdipartimentale tra il DiSPaC (Dipartimento di Scienze del Patrimonio Culturale) e il DICiv (Dipartimento di Ingegneria Civile) dell'Università degli Studi di Salerno,

Riferimenti bibliografici

Barker, G. (1986). L'archeologia del paesaggio italiano: Nuovi orientamenti e recenti esperienze. *Archeologia medievale*, 13, 7–30.

Bella Bona, S. (1656). *Ragguagli della città d'Avellino*. Francesco D'Amato.

Bianchi Bandinelli, R. (1976). *Introduzione all'archeologia classica come storia dell'arte antica*. Laterza.

Bradford, J. (1957). *Ancient landscapes: Studies in field archaeology*. G. Bell and Sons.

Brandon, C. J., Oleson, J. P., Jackson, M. D., & Hohlfelder, R. L. (2014). *Building for eternity: The history and technology of Roman concrete engineering in the sea*. Oxbow Books.

Braudel, F. (2017). *Il Mediterraneo*: Lo spazio, la storia, gli uomini, le tradizioni. Bompiani.

Bricault, L. (2008). Isis: Dame des flots. *Aegyptiaca Leodiansia*, 7, 115–117.

Brogiolo, G. P., & Chavarria Arnau, A. (2021). Archeologia dei paesaggi storici a vent'anni dalla Convenzione Europea di Firenze. In: L. Magnini, C. Bettineschi, & L. Burigana (Eds.), *Traces of complexity: Studi in onore di Armando De Guio* (pp. 141–154). SAP Società Archeologica.

Brogiolo, G. P., & Colecchia, A. (2017). Tra archeologia della complessità e archeologia dei paesaggi. *Scienze del territorio*, 5, 87–92. https://doi.org/10.13128/Scienze_Territorio-22235

Cambi, F., & Terrenato, N. (1994). *Introduzione all'archeologia dei paesaggi*. Carocci.

Cambi, F. (2003). *Archeologia dei paesaggi antichi*: Fonti e diagnostica. Carocci.

Cambi, F. (2014). *Archeologia medievale e storia e archeologia dei paesaggi*. Archeologia medievale, Numero

vede l'implementazione in HBIM della ricostruzione volumetrica della domus: Limongiello et al. 2025.

[32] Per la teoria e la metodologia legate allo scavo stratigrafico, cfr. Carandini, 1981.

speciale, 63–73.

Cambi, F. (2021). Archeologia dei paesaggi 4.0: Cercando nuovi orizzonti. *ISCUM. Attualità e sviluppi di metodi e idee*, 2, 480–486.

Carandini, A. (1981). Storie dalla terra: *Manuale dello scavo archeologico*. De Donato.

Celuzza, M. G., & Regoli, E. (1981). Alla ricerca di paesaggi. In: A. Carandini (Ed.), Storie dalla terra: Manuale dello scavo archeologico (pp. 201–316). De Donato.

Chiumiento, A. (2023). *La domus di Abellinum*: Analisi tecnica per una proposta di restituzione volumetrica [Tesi di specializzazione non pubblicata]. Sapienza Università di Roma.

Colucci Pescatori, G. (1996). Abellinum romana I. In: F. Barra (Ed.), *Storia illustrata di Avellino e dell'Irpinia. L'Irpinia antica* (pp. 97–112). Sellino & Barra.

Consiglio d'Europa. (2000, October). *Convenzione europea del paesaggio*. Firenze.

Consiglio d'Europa. (2005, October). *Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society* (Faro Convention). Faro. Cosgrove, D. (2004). *Landscape and Landschaft*. *Bulletin of the German Historical Institute*, 35, 57–71.

Dall'Aglia, P. (2000). Il survey e la ricerca storico-topografica. In: P. Dall'Aglia (Ed.), *La topografia antica* (pp. 233–241).

David, B., & Thomas, J. (2008). Landscape archaeology: Introduction. In: B. David, & J. Thomas (Eds.), *handbook of landscape archaeology* (pp. 27–43).

Dey, H., & Goodman-Tchernov, B. (2010). Tsunamis and the port of Caesarea Maritima over the longue durée: A geoarchaeological perspective. *Journal of Roman Archaeology*, 23, 265–284.

Fariello Sarno, M. (1996). Abellinum romana II. In: F. Barra

(Ed.), *Storia illustrata di Avellino e dell'Irpinia. L'Irpinia antica* (pp. 113–128). Sellino & Barra.

Felici, E. (2024). La topografia antica litoranea: Origine, essenza, semantica e metodologia. In: S. P. Uggeri (Ed.), *Atti dell'VIII Convegno di Topografia antica. In memoria di Giovanni Uggeri* (pp. 25–106). Congedo.

Fleming, A. (2006). Post-processual landscape archaeology: A critique. *Cambridge Archaeological Journal*, 16(3), 267–280.

Fritsch, C. T., & Ben-Dor, I. (1961). The link expedition to Israel, 1960. *The Biblical Archaeologist*, 24(2), 50–59.

Hohlfelder, R. L. (2000). Beyond coincidence? Marcus Agrippa and King Herod's harbor. *A Journal of Near Eastern Studies*, 59(4), 241–253.

Hohlfelder, R. L., Brandon, C., & Oleson, J. P. (2007). Constructing the harbour of Caesarea Palaestina, Israel. *International Journal of Nautical Archaeology*, 36(2), 409–415.

Jackson, M. D., Vola, G., Všianský, D., Oleson, J. P., Scheetz, B. E., Brandon, C., & Hohlfelder, R. L. (2012). Cement microstructures and durability in ancient Roman seawater concretes. In: J. Válek, J. J. Hughes, & C. J. W. P. Groot (Eds.), *Historic mortars: Characterisation, assessment and repair* (pp. 49–76). Springer.

Jackson, M. D., Camporeale, S., DeLaine, J., & Pizzo, A. (2015, April). Technological confidence in Roman concrete construction. In: J. DeLaine, S. Camporeale, & A. Pizzo (Eds.), *Arqueologia de la Construcion V* (pp. 15–28). Consejo Superior de Investigaciones Científicas.

Levine, L. I. (1975). *Caesarea under Roman rule*. Brill.

Limongiello, M., Musmeci, D., Radaelli, L., Chiumiento, A., Di Filippo, A., & Limongiello, I. (2025). Parametric GIS and HBIM for archaeological site management. *Remote Sensing*, 17(6), 984. <https://doi.org/10.3390/rs17060984>

Musmeci, D. (2023). Abellinum: La vita di una città. *Annali di archeologia e storia antica*, Nuova serie 29, 89–96.

Musmeci, D., & Radaelli, L. (2023). L'ecosistema culturale dell'antica Abellinum. *Archeologie tra oriente e occidente*, 2, 1–15.

Oleson, J. P., Brandon, C., Cramer, S. M., Cucitore, R., Gotti, E., & Hohlfelder, R. L. (2004). The ROMACONS Project. *International Journal of Nautical Archaeology*, 33(2), 199–229.

Patrich, J. (2007). Herodian Caesarea: The urban space. *The World of the Herods*, 1, 96–98.

Quaini, M. (1970). Per la geografia storica dell'Appennino genovese. In: G. Ferro, E. Leardi, M. Quaini, & A. Vallega (Eds.), *Studi geografici sul Genovesato* (pp. 57–97).

Quaini, M. (1973). *Per la storia del paesaggio agrario in Liguria*. Camera di Commercio Industria Artigianato e Agricoltura.

Raban, A. (2009). *The harbour of Sebastos* (Caesarea Maritima) *in its Roman Mediterranean context*.

Reinhardt, E. G., & Raban, A. (1999). Destruction of Herod's harbor at Caesarea Maritima. *Geology*, 27(9), 811–814.

Riccardi, C. (2023). Il porto come spazio che genera la città. In: M. Scafuro, & L. Vecchio (Eds.), *Gli spazi della città* (pp. 128–136). Pandemos.

Santoriello, A. (2017). Dalla Convenzione di Faro alle comunità. In: S. Pallecchi (Ed.), *Raccontare l'archeologia* (pp. 103–112). All'Insegna del Giglio.

Santoriello, A. (2023). Abellinum: Ricerche e studi. *Annali di archeologia e storia antica*, Nuova serie 29, 71–88.

Sauer, C. O. (1925). The morphology of landscape. *Geography*, 2, 19–54.

Sereni, E. (1961). *Storia del paesaggio agrario italiano*. Laterza.

Vola, G., Gotti, E., Brandon, C., Oleson, J. P., & Hohlfelder, R. L. (2011). Characterization of Roman hydraulic concretes. *Periodico di minerarologia*, 80(2), 317–338.

Volpe, G. (2020). Archeologia pubblica: *Metodi, tecniche, esperienze*. Carocci.

Antonio Chiumiento Cesare Riccardi
Università degli Studi di Salerno
Dipartimento di Scienze del Patrimonio Culturale
achiumiento@unisa.it, cericcardi@unisa.it

I paesaggi archeologici desiderati. Categorie estetiche, modelli di fruizione e scenari progettuali per i siti nuragici

Enrico Cicalò

La percezione del territorio è profondamente influenzata dalle sue rappresentazioni. Nel corso del tempo immagini e modelli estetici del paesaggio hanno orientato le preferenze dell'opinione pubblica, condizionando anche le politiche di tutela e di valorizzazione del patrimonio e in particolare di quello archeologico. Questo articolo analizza criticamente il ruolo delle rappresentazioni visive e delle categorie estetiche del paesaggio archeologico nella costruzione dell'immaginario collettivo e l'incidenza di quest'ultimo sulle scelte conservative. Attraverso un'analisi diacronica – dal vedutismo settecentesco alla moderna realtà virtuale – lo studio esplora l'evoluzione dell'immagine della 'rovina nuragica' da documento scientifico a oggetto estetico e, infine, a risorsa identitaria. Si discute, dunque, come la percezione pubblica sia plasmata non tanto dal dato archeologico 'puro', quanto dalla sua mediazione culturale, capace di indirizzare le politiche di conservazione e le dinamiche di fruizione turistica.

Nuraghi
Rappresentazioni
Opinione pubblica
Patrimonio culturale
Immaginario collettivo

Introduzione

Il concetto di paesaggio rappresenta una costruzione sociale e culturale. Secondo la Convenzione Europea del Paesaggio, esso è infatti "una determinata parte di territorio, così come è percepita dalle popolazioni" (Consiglio d'Europa, 2000, art. 1, a). In questa definizione, il termine 'percezione' indica il filtro attraverso cui i segni del passato vengono interpretati e significati. I paesaggi archeologici sono per questo inscindibili dalla loro cornice narrativa, creata negli ultimi tre secoli dai media, dalla pittura, dalla fotografia, dal cinema e dai media digitali che hanno plasmato l'immaginario collettivo su cui si basa l'opinione pubblica con cui si devono confrontare le politiche di tutela.

Fin dall'età moderna, il paesaggio è stato oggetto di rappresentazioni artistiche che hanno contribuito alla costruzione di un immaginario estetico. Rovine isolate, ambienti rurali 'intatti' e panorami monumentali sono diventati simboli visivi potenti, capaci di condensare significati storici, culturali e identitari.

L'obiettivo di questo contributo è analizzare come le rappresentazioni abbiano influenzato le preferenze dell'opinione pubblica sul rapporto tra archeologia e paesaggio, contribuendo a definire priorità di tutela, modalità di fruizione e conflitti tra conservazione e sviluppo.

Categorie estetiche

Il pittoresco nuragico

L'archeologia nuragica entra nell'immaginario collettivo nel XVIII secolo, quando alcuni viaggiatori, con la loro produzione iconografica, iniziano a diffondere le immagini del paesaggio archeologico (Cicalò, 2026). Prima di questo periodo, infatti, le rovine erano spesso viste come semplici cave di materiale o ingombri per le attività agricole. Fu la rappresentazione artistica a mutare radicalmente questa prospettiva. Incisioni, acquerelli e descrizioni letterarie hanno contribuito a fissare una visione romantica delle rovine, immerse in una natura idealizzata e apparentemente immutabile (fig. 1). È, questa, l'estetica del pittoresco, elaborata tra XVIII e XIX secolo, soprattutto in ambito anglosassone, che ha profondamente influenzato il modo di percepire i resti archeologici nel paesaggio. Secondo questa



Fig. 1. Philippine Ferrero della Marmora, *Memorie della terra sarda*, 1854 (Collezione Pilloni, Università di Cagliari).

visione, le rovine immerse nella natura – parzialmente coperte dalla vegetazione, segnate dal tempo, integrate nel contesto naturale – rappresentano una forma di bellezza derivante dall'irregolarità, la stratificazione e la patina del tempo come qualità capaci di generare interesse visivo e suggestione paesaggistica del paesaggio (Gilpin, 2008; Price, 2009). L'estetica del pittoresco promuove una visione del paesaggio come composizione armoniosa e gradevole all'occhio, spesso ispirata



Fig. 2. Pastori in una tanca ai piedi di un Nuraghe, 1825, attribuita a Giuseppe Cominotti.

alla pittura classica. I siti archeologici, in questa concezione, non vengono visti come elementi a sé stanti, ma come componenti integrali di una scena equilibrata e suggestiva in cui le rovine sono immerse in un contesto idilliaco e integrate in contesti naturali ameni, spesso animati da figure pastorali (fig. 2) o viandanti contemplativi (fig. 3). Questa estetica ha contribuito a creare l'idea che un sito archeologico fosse tanto più apprezzabile

Fig. 3. Eligio Pintore, *Paesaggio* (1850 circa).



quanto più si integrasse armoniosamente nel paesaggio circostante, contribuendo alla costruzione di un'immagine complessiva di serenità e bellezza atemporale.

L'estetica del pittoresco costituisce un quadro interpretativo utile anche per analizzare la percezione dei paesaggi nuragici della Sardegna. In questa prospettiva, il paesaggio nuragico può essere letto come una configurazione pittoresca in cui la presenza diffusa delle strutture megalitiche si integra con la morfologia del territorio generando scenari visivi complessi, nei quali rovina, topografia e vegetazione contribuiscono a produrre specifiche forme di esperienza estetica e memoria.

Il sublime nuragico

L'estetica romantica ha poi, successivamente, costruito un legame tra percezione del paesaggio archeologico e sentimento della caducità del tempo, in cui la sospensione temporale della rovina evoca un sentimento di perdita del passato. Le rovine diventano la testimonianza del confronto tra la durata delle civiltà e la fragilità dell'esperienza umana. La profondità cronologica di queste architetture e la loro integrazione nel paesaggio naturale generano una forte percezione di una dimensione 'arcaica', ovvero di un collegamento con le origini della storia umana in cui memoria e immaginazione mitica si intrecciano nella costruzione del significato del luogo (Tilley, 1994; Bradley, 2002). I siti archeologici, in questa prospettiva, non erano solo belle rovine, ma testimonianze imponenti di civiltà perdute, capaci di suscitare un senso di vertigine di fronte all'immensità del tempo e alla potenza distruttiva della storia. Le rovine diventano specchi dell'anima, luoghi di contemplazione e introspezione, dove l'individuo può confrontarsi con la propria finitezza e la grandezza del passato. La natura selvaggia e incontaminata che spesso inghiotte le vestigia del passato accentua questo senso di caducità e il trionfo del tempo.

La monumentalità dei nuraghi e la loro collocazione in posizioni spesso dominanti produce inoltre una percezione di vastità e di potenza che richiama l'estetica del sublime, inteso come esperienza di dimensioni che eccedono la scala ordinaria dell'esperienza umana, che suscitano sensazioni di paura e mistero, attrazione e turbamento, vertigine e smarrimento (Kant, 2000; Burke, 2008).

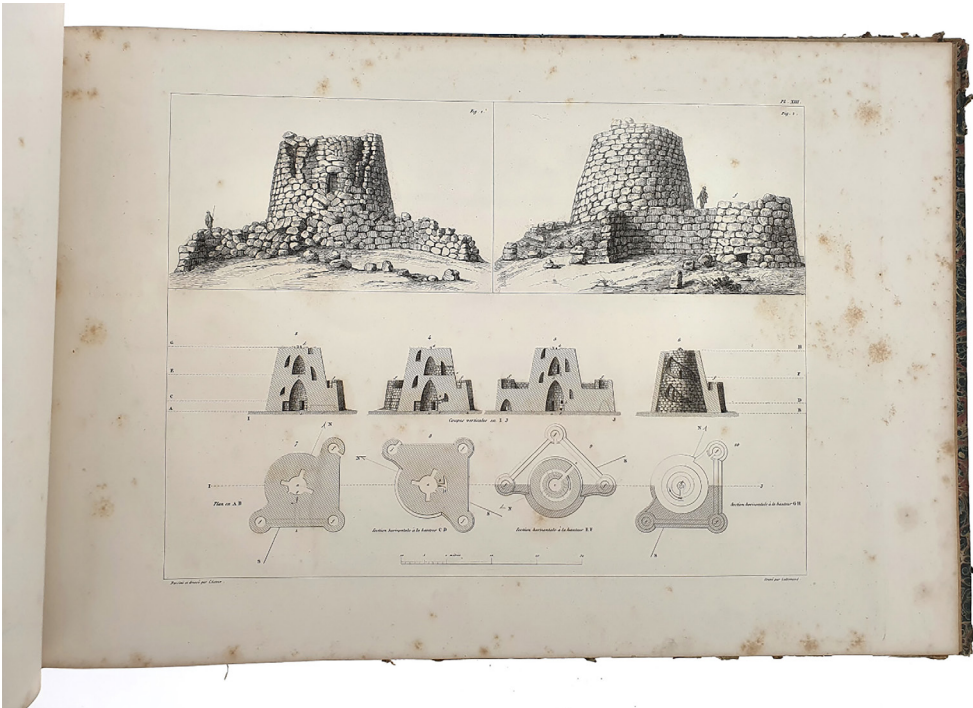
L'estetica del sublime (Cicalò, 2019) offre una chiave interpretativa particolarmente efficace per comprendere l'esperienza percettiva dei paesaggi nuragici della Sardegna. La percezione del nura-

ghe come rovina colossale inserita in posizioni dominanti richiama la sensibilità romantica per l'incommensurabile, trasformando il reperto archeologico in un catalizzatore di stupore e smarrimento esistenziale. In questo senso, il paesaggio nuragico può essere interpretato come uno spazio estetico e simbolico in cui monumentalità architettonica, profondità temporale e ampiezza geografica convergono nel produrre un effetto percettivo assimilabile alla categoria estetica del sublime.

La musealizzazione nuragica

Con lo sviluppo dell'archeologia scientifica, tra la fine del XIX e il XX secolo, l'attenzione si sposta dalla semplice contemplazione della rovina alla documentazione (fig. 4), allo scavo sistematico e alla conservazione delle strutture, inaugurando una nuova fase di patrimonializzazione del territorio (Choay, 2001). In questa fase, la tutela non implica soltanto la conservazione materiale delle strutture, ma anche la costruzione di un dispositivo interpretativo che rende il sito leggibile attraverso percorsi organizzati, restauri selettivi e narrazioni storiche. Inoltre, viene progressivamente ricono-

Fig. 4. Rilievi e rappresentazioni di nuraghi nell'Atlas del Voyage en Sardaigne di Alberto Ferrero de la Marmora, 1826.



sciuto l'importanza del contesto paesaggistico nella comprensione dei siti archeologici, promuovendo il concetto di museo diffuso o museo all'aperto, nel quale il territorio stesso diventa parte integrante dell'esperienza culturale (Hooper-Greenhill, 2000).

L'interpretazione dei paesaggi nuragici della Sardegna può essere efficacemente analizzata anche attraverso il concetto di 'esperienza museale estesa', nel quale il territorio stesso assume le caratteristiche di un museo diffuso e in cui l'esperienza estetica deriva dall'interazione tra monumentalità archeologica, contesto ambientale e dispositivi di mediazione culturale (Hooper-Greenhill, 2000). La creazione di parchi archeologici comporta una duplice tensione tra conservazione e rappresentazione: da un lato la tutela delle strutture megalitiche e del contesto paesaggistico, dall'altro la costruzione di un ambiente interpretativo organizzato che orienta lo sguardo e i percorsi dei visitatori.

La tematizzazione nuragica

Nel secondo dopoguerra, la crescente diffusione del turismo di massa e la centralità dell'esperienza del visitatore nella gestione del patrimonio culturale hanno ulteriormente trasformato il modo in cui i siti archeologici vengono presentati e percepiti. La museologia contemporanea ha infatti evidenziato come la comunicazione del patrimonio non consista soltanto nella conservazione degli oggetti o delle strutture, ma anche nella costruzione di narrazioni e dispositivi interpretativi (fig. 5) capaci di coinvolgere il pubblico e rendere accessibile la complessità storica dei luoghi (Hooper-Greenhill, 2000). Questi processi possono condurre a forme di 'messa in scena' del passato, in cui l'organizzazione spaziale dei siti, i percor-

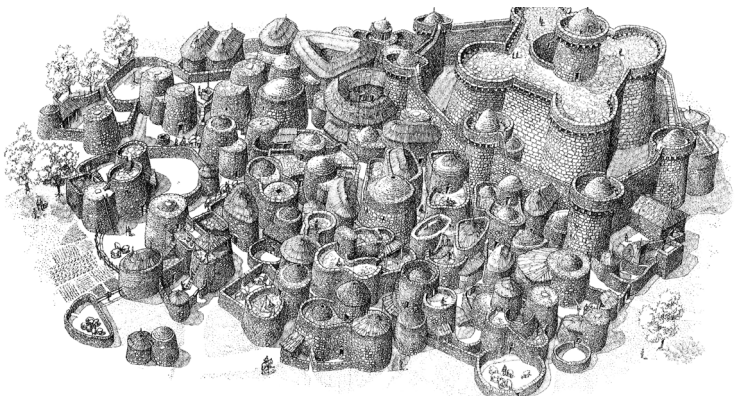


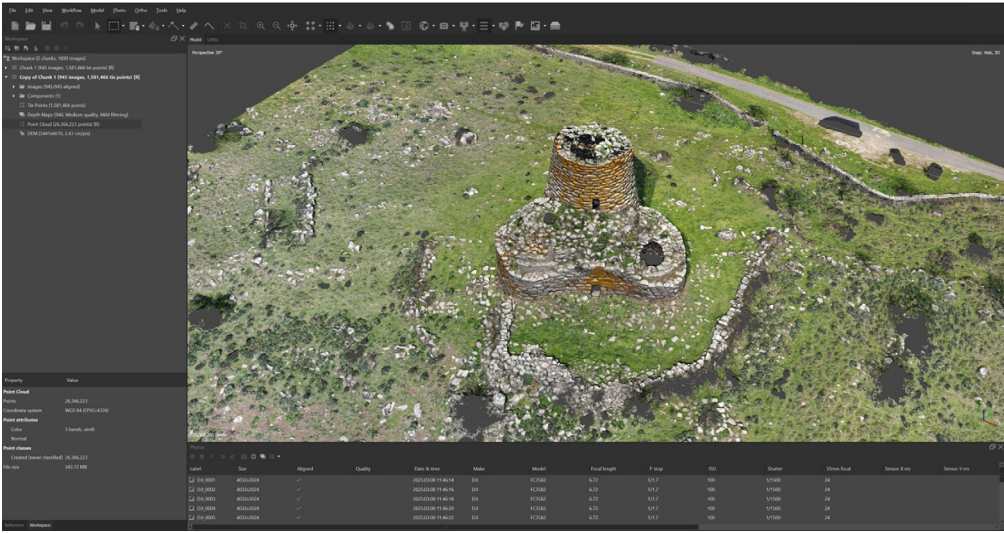
Fig. 5. Illustrazioni del Nuraghe su Nuraxi di Barumini. Francesco Corni, 1988.

si di visita e gli apparati didattici orientano l'esperienza del visitatore secondo logiche narrative e comunicative specifiche (Smith, 2006; Harrison, 2013). In questo contesto, la fruizione ricreativa dei paesaggi archeologici tende talvolta ad avvicinarsi al modello del parco tematico, nel quale il sito diventa uno spazio organizzato per la produzione di esperienze culturali e turistiche e la necessità di rendere i siti accessibili e leggibili impone un processo di standardizzazione dell'esperienza. L'introduzione di infrastrutture ricreative – come centri visitatori, aree ristoro e percorsi delimitati – ha trasformato il paesaggio nuragico in un'enclave protetta, dove si afferma un'estetica scenografica controllata e rassicurante.

La digitalizzazione nuragica

La natura frammentaria delle strutture archeologiche e la distanza temporale che separa il visitatore contemporaneo dalle società che le hanno prodotte rendono spesso complessa la comprensione delle configurazioni originarie dei monumenti e delle relazioni spaziali che caratterizzavano il paesaggio antico. In questo contesto interpretativo si inserisce lo sviluppo delle tecnologie digitali applicate all'archeologia, che negli ultimi decenni hanno progressivamente trasformato il modo in cui i siti archeologici vengono documentati, analizzati e comunicati al pubblico. Le ricostruzioni tridimensionali e gli ambienti virtuali permettono infatti oggi di integrare dati archeologici, rilievi topografici (fig. 6) e ipote-

Fig. 6. Modello digitale del Nuraghe Orolo a Bortigali (Elaborazione grafica di Andrea Sias).



si interpretative in modelli spaziali che rendono visibili configurazioni architettoniche e paesaggistiche non più direttamente osservabili (Morgan, 2022). In questa prospettiva, la visualizzazione digitale diventa parte integrante del processo di ricerca, poiché permette di testare scenari ricostruttivi, verificare relazioni spaziali e rendere trasparenti i livelli di incertezza associati alle diverse interpretazioni del *record* archeologico.

Modelli di fruizione

Paesaggi nuragici potenziali

L'estetica del sublime si associa alle suggestioni di grandezza, oscurità, antichità, potenza della natura, mistero delle rovine; elementi capaci di produrre una combinazione di meraviglia, fascinazione ma anche inquietudine e spaesamento nell'osservatore. Nei paesaggi archeologici, tali qualità emergono in modo particolare nei siti in cui le strutture si presentano come rovine non ancora esplorate immerse in ambienti naturali poco trasformati, favorendo un'esperienza percettiva che combina il desiderio di esplorazione, immaginazione e senso di scoperta di archeologie che si possono leggere solo nella loro potenzialità (fig. 7). Questo tipo di esperienza risulta particolarmente evidente in molti contesti nuragici della Sardegna, dove la numerosità e la diffusione capillare dei nuraghi ne ostacola la completa esplora-



Fig. 7. Nuraghe Longu a Isili (foto dell'autore).

zione contribuendo a generare una percezione di mistero e di sospensione temporale.

Le preferenze del pubblico nella fruizione dei siti archeologici possono mostrare una particolare attrazione per questi contesti che evocano il mistero, il silenzio, il tempo passato, la scoperta e l'oblio, caratteristiche che possono essere interpretate alla luce della tradizione estetica del sublime. Sono, queste, percezioni che difficilmente si coniugano con l'introduzione di infrastrutture di accoglienza che rischiano di inquinare quell'esperienza di smarrimento, mistero e meraviglia tipica del sublime.

Paesaggi nuragici accessibili

L'estetica del pittoresco ha influenzato il pubblico alla ricerca di esperienze emotive e spirituali piuttosto che didattica e interpretativa, favorendo una preferenza per siti accessibili e fruibili ma debolmente infrastrutturati e non spettacolarizzati, in cui gli interventi a supporto della fruizione risultano minimi (figg. 8-9). A questo modello si lega un tipo di esperienza che soddisfa la domanda di autenticità, di lettura e del monumento messo in sicurezza ma che non prevede un'eccessiva infrastrutturazione – come percorsi pavimentati, barriere, centri di interpretazione o ricostruzioni didattiche – che può indebolire l'esperienza e la carica emotiva legata alla lettura soggettiva del luogo.

In questo scenario le politiche di tutela dei siti archeologici devono quindi confrontarsi con la sfida di garantire la conoscen-



Fig. 8. Nuraghe Ponte, Dualchi (Foto di Dario Simula).



Fig. 9. Nuraghe Orolo, Bortigali (Foto di Dario Simula).

za, la conservazione dei monumenti e la sicurezza dei visitatori, senza introdurre elementi che compromettano la possibilità di letture non standardizzate. Nel caso dei paesaggi nuragici, questo equilibrio si raggiunge con la fruizione del monumento, in gran parte scavato, che, come in un semplice spazio pubblico, consentono attraverso i soli percorsi naturali di apprezzare il paesaggio senza suggerire preinterpretazioni o standardizzazioni dell'esperienza.



Fig. 10. Infrastrutturazione del Nuraghe La Prisgiona, Arzachena, e del Nuraghe Santu Antine, Torralba (Foto dell'autore).

Paesaggi nuragici infrastrutturati

Negli ultimi decenni l'intensificazione delle politiche di valorizzazione turistica e delle strategie di comunicazione del patrimonio ha introdotto modelli di fruizione sempre più strutturati. Tali processi possano comportare una 'messa in scena' del passato, in cui il sito archeologico viene organizzato come un parco attraverso delimitazioni protettive, percorsi guidati, segnaletica, servizi al visitatore e apparati didattici che orientano l'esperienza del visitatore (figg. 10). Questo processo di confinamento risponde alla necessità di proteggere il patrimonio dal degrado antropico e favorire l'accessibilità di tutti i diversi tipi di pubblico, in relazione alle diverse forme di abilità fisiche e cognitive può essere riconducibile al modello di fruizione museale. Questo modello di fruizione favorisce l'esperienza guidata, la preinterpretazione dei siti e la trasmissione di contenuti scientifici in un'ottica di rafforzamento delle diverse forme di accessibilità dei siti. Il parco archeologico come spazio confinato e infrastrutturato ha ridefinito l'estetica del paesaggio archeologico, trasformandolo da 'rovina spontanea' in un palinsesto ordinato e leggibile. In questo quadro, le politiche contemporanee di tutela e valorizzazione mirano sempre più a integrare conservazione, accessibilità e comunicazione, riconoscendo che l'esperienza del pubblico costituisce una componente fondamentale della gestione del patrimonio.

Fig. 11. Nuraghe La Prisgiona, Arzachena (Immagine Ispc-Cnr).





Paesaggi nuragici tematizzati

Il sito archeologico può essere considerato non soltanto come luogo di conservazione della rovina da contemplare, ma come un ambiente esperienziale progettato per stimolare partecipazione, apprendimento informale e intrattenimento culturale. Una parte crescente del pubblico che visita i siti archeologici manifesta la preferenza per una modalità di fruizione di tipo ludico-ricreativo, nelle quali l'esperienza del patrimonio è strutturata attraverso attività coinvolgenti, narrazioni accessibili e dispositivi interattivi che possono essere ricondotti all'estetica del parco tematico. Tali strategie portano a una crescente 'esperienzializzazione' del patrimonio, nella quale l'organizzazione dei percorsi di visita, la presenza di centri di interpretazione, eventi rievocativi e attività educative contribuiscono a costruire la narrazione del passato. Questa evoluzione può avvicinare alcuni siti archeologici al modello del parco tematico, dove il passato viene presentato attraverso dispositivi narrativi e scenografici che orientano l'esperienza del visitatore e trasformano il patrimonio in una forma di esperienza culturale ricreativa.

L'adozione di modelli di fruizione di tipo ludico-ricreativo solleva questioni critiche relative all'equilibrio tra valorizzazione turistica e integrità scientifica e paesaggistica del sito.

Fig. 12. Nuraghe Santu Antine, Torralba. Immagine tratta dal documentario *Sardaigne, le mystère de la civilisation des Nuraghes* di Thomas Marlier (Francia, 2024, 90', VOSTF) prodotto da Gedeon Programmes e ARTE in collaborazione con l'Inrap – Institut National de Recherche Archéologiques Préventives.

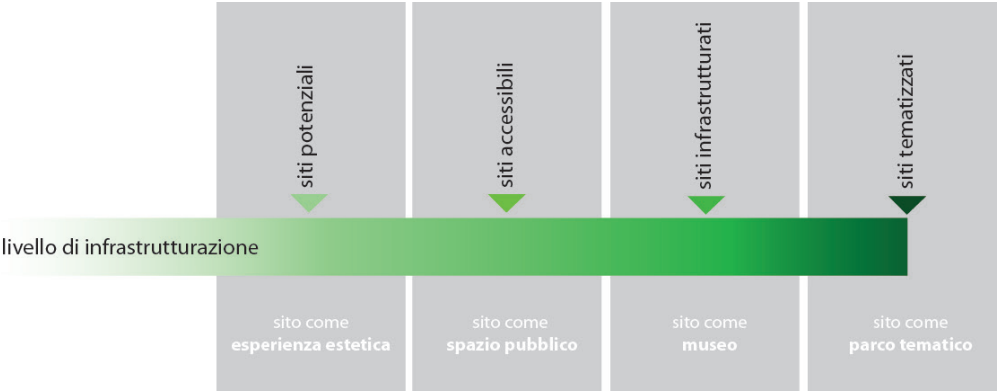
Paesaggi nuragici digitalizzati

L'uso di tecnologie digitali, realtà aumentata e narrazioni immersive sta portando all'affermazione di una domanda di fruizione digitale applicata al patrimonio nuragico e di modelli interpretativi che superino la staticità del reperto materiale per abbracciare narrazioni dinamiche e immersive. In un contesto caratterizzato da oltre 7.000 monumenti distribuiti capillarmente nel territorio sardo, la domanda degli utenti va oltre la mera osservazione estetica e si orienta verso la comprensione funzionale e spaziale delle strutture attraverso strumenti di fruizione virtuale e ricostruzioni in 3D ad alta risoluzione. Questa tendenza è alimentata dalla necessità di rendere fruibili anche i siti difficilmente accessibili fruibili tramite rappresentazioni virtuali immersive. La realtà virtuale e la realtà aumentata permettono di 'ricostruire' e visualizzare ciò che non esiste più. Questa domanda di ricostruzioni, tuttavia, conduce spesso alla realizzazione di immagini e modelli privi della necessaria base scientifica. Il rischio è la creazione di un paesaggio inventato in cui rischia di confondere la verosimiglianza del *rendering* con la verità storica.

Scenari progettuali

L'analisi delle diverse categorie estetiche che hanno influenzato la percezione dei siti archeologici, e in particolare di quelli nuragici, ha portato a individuare alcuni modelli di fruizione corrispondenti alle aspettative dei diversi pubblici. È emersa una stratificazione di modelli culturali da cui hanno origine le aspettative della società. Sui paesaggi nuragici si addensano e si stratificano infatti diverse

Fig. 13. Forme di fruizione dei siti archeologici.



domande: di esperienze emotive, di godimento estetico, di apprendimento culturale, di intrattenimento ludico, di fruizione virtuale.

La numerosità, la capillarità e la diversità dei siti nuragici e la molteplicità delle domande esperienziali conduce a delineare uno scenario progettuale in cui non in tutti i siti viene applicato lo stesso modello di fruizione. Quelli che possono sembrare gli ostacoli principali alla valorizzazione, cioè la numerosità e la capillarità della distribuzione dei siti nuragici, diventa la maggiore opportunità. È infatti possibile delineare uno scenario progettuale di valorizzazione in cui all'interno del territorio regionale, e secondo un modello frattale anche all'interno dei contesti alle scale più piccole; in cui ai diversi siti archeologici vengono associati modelli di fruizione diversi a seconda delle loro peculiarità storiche, geografiche, tipologiche e infrastrutturali, così che possano essere soddisfatte le diverse domande esperienziali dei diversi pubblici, arricchendo così l'offerta territoriale e consentendo di concentrare fondi e risorse su alcuni siti adeguatamente selezionati per essere infrastrutturati secondo le aspettative del pubblico interessato ai diversi tipi di esperienza (fig. 13). La candidatura di una selezione di siti nuragici all'inserimento nella World Heritage List del patrimonio universale dell'UNESCO rappresenta in tal senso un'azione coerente con questa forma di diversificazione progettuale e gestionale dei siti, che permetterebbe di conciliare il necessario sviluppo di modelli di fruizione fortemente infrastrutturati con la necessità di preservare quei modelli di fruizione e di percezione che hanno portato i nuraghi ad affermarsi come simbolo paesaggistico, culturale e identitario.

Bibliografia

Bradley, R. (2002). *The past in prehistoric societies*. Routledge.
Burke, E. (1757). *A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful*. R. and J. Dodsley.
Choay, F. (1995). *L'allegoria del patrimonio*. Officina.
Cicalò, E. (2019). Ruskin e la rappresentazione del sublime. *Restauro Archeologico*, special issue vol.2,
Cicalò E. (2026), L'immagine dei Nuraghi e la narrazione di un'isola, tra arte, scienza e tecnologia. In M.

Arena (a cura di) *TALES_ Tangible Aspects and Legacy Enhancement through Storytelling*. Publica.
Consiglio d'Europa (2000), *Convenzione Europea del Paesaggio*, Firenze, 20 ottobre 2000.
Gilpin, W. (2008). *Three essays: On picturesque beauty; On picturesque travel; and On sketching landscape*. Overlook Press.
Harrison, R. (2013). Forgetting to remember, remembering to forget: late modern heritage practices, sustainability and the 'crisis' of accumulation of the past. *In-*

ternational Journal of Heritage Studies, 19(6), 579-595.
Hooper-Greenhill, E. (2000). Changing values in the art museum: Rethinking communication and learning. *International journal of heritage studies*, 6(1), 9-31.
Kant, I. (2019). *Critica del giudizio*. Laterza.
Morgan, C. (2022). Current digital archaeology. *Annual Review of Anthropology*, 51(1), 213-231.

Price, U. (2009). *An essay on the picturesque, as compared with the sublime and the beautiful*. Cambridge University Press.
Smith, L. (2006). *Uses of heritage*. Routledge.
Tilley, C. (1994). *A phenomenology of landscape: Places, paths and monuments*. Berg.

Enrico Cicalò

Università degli studi di Sassari
Dipartimento di Architettura, Urbanistica e Design
enrico.cicalo@uniss.it

The Living Archive: visualizzare il patrimonio invisibile del Casino di Via della Scala

Carlotta Cirilli

Following the demise of Cardinal Giovan Carlo de' Medici in 1663, the Casino in Via della Scala in Florence underwent a radical transformation. This phenomenon cannot be attributed merely to a decline in the field of architecture; rather, it can be considered a genuine process of patrimonial liquidation. The inheritance was meticulously catalogued and subsequently sold at auction. The dismantling process was conducted with the same meticulousness as that of a private individual, encompassing furnishings, collections, books, and even the garden nursery. The operation was driven by the considerable debts of the prince, resulting in an atypical form of *damnatio memoriae*, characterised by both ideological and economic factors. This led to the deprivation of the residence of its function of self-representation and the interruption of its dynastic continuity. Following its acquisition by the Ridolfi family and the extensive eighteenth-century enlargement, the palace definitively

lost its original Medici identity. In the present day, the edifice functions as a school, thus serving as a site for quotidian life and education, wherein the past manifests itself in unanticipated ways. The children, for instance, study beneath Pietro da Cortona's *Allegoria della Quietè* and play in the shadow of Antonio Novelli's *Gigante*. This contribution examines the Casino as a case study of an inherited landscape, not musealised but inhabited, showing how memory, once stripped of its dynastic framework, continues to exist through unforeseen uses and functional stratifications. The casino is not a site of decline; rather, it is a space that has been revitalised, offering a sense of possibility and hope.

Imaginary
Garden
Heritage
Soundscape
Archives

The Inhabited Palimpsest: Perception and Stratification

It's Wednesday afternoon in Florence in November. I'm in a classroom at the École Française Victor Hugo when a nursery-school child, totally unfazed, looks up from his own personal interpretation of Lightning McQueen and asks: 'Maîtresse, pour-quoi elle prend des photos de notre plafond??' The teacher explains that the lady is taking photos of the ceiling because it's a work of art, a fresco. People are always interested in this kind of thing. 'Oh really? And what sort of artwork is it?'

Meanwhile, I find myself in a sort of liminal zone, an Outlander dimension without stone circles but filled with colourful pencil cases. I'm envious of those kids who get to draw, learn and have nap time in a space that's more than just a simple ceiling for me. Above their heads, there's Pietro da Cortona's *Allegoria della Quietè*, which looks both peaceful and threatening (fig. 1). I take a few snaps as best I can, between the desks in the middle of the room, and think: 'Look at that fresco!'

The kids are keen to get involved. They move their tiny chairs around, watch what's going on and have their say. A joint Franco-Italian project is coming together. For obvious reasons of privacy, I only photograph the fresco, say thanks to the teacher, say goodbye to the young curators, and continue the visit with the deputy head. On that day, I want to see three things. The second is the most extraordinary. We get to the primary school bathrooms, all small, like everything else here. The sinks are petite, the mirrors are at knee height, and the bathroom looks like it was designed for Oompa-Loompas. At the end of the corridor there's a steel door, just like you find in basements. We go in, and it's completely dark. I look for the light switch while the deputy head says sorry 'You know, no one ever comes in here'.

Then, finally, a neon light flickers on, and I stand still, completely petrified, as if I've been struck by the Basilisk. I'm sure you'll agree that this feels like the Chamber of Secrets. This is the Cardinal's grotto. Shells, mother-of-pearl, uneven surfaces, reflections: a small baroque universe (fig. 2). I take a few snaps in quiet contemplation. Then we step outside. Air. Light. The Orti Oricellari. At the same time, on the lawn, some primary school kids are playing football around Antonio Novelli's *Gigante*, which is a pretty impressive sight (fig. 3). I take a few snaps of the statue and then have a bit of a kick about myself. Back in 1640, this building was the



Fig. 1. Pietro da Cortona,
Allegory of Quiet
(1642–1643), fresco
decoration of the
Camera Prima.

main place where Cardinal Giovan Carlo de' Medici lived (fig. 4). To get your head around how one goes from a prince to Caran d'Ache, from classical myth to a football, you've got to go back to the moment when this place first came about as the personal, symbolic and political project of one of the most idiosyncratic Medici princes of the seventeenth century.

Designed Nature

In August 1640, Grand Duke Ferdinando II de' Medici (1610-1670) donated the Casino in Via della Scala (ASF, MM, f. 344, ins. 2) in Florence to his brother Giovan Carlo (1611-1663), prince and Generalissimo of the Spanish seas.

The edifice, previously owned by the Rucellai family and formerly the residence of Bianca Cappello, was restored to the Medici family in that same year, following a period as an Orsini fief following the death of Marquis Alessandro (ASF, MM, f. 947, cc. 116-117). As had already occurred with the Villa of Mezzomonte, the prince's earlier residence, Giovan Carlo immediately directed his attention to the garden. He initiated the process of allocating funds by opening a designated budget entry in the accounting records, prior to the formal occupation of the property.



Fig. 2. Antonio Novelli,
*Interior view of the
Cardinal's Grotto*
(c. 1650).



Fig. 3. Antonio Novelli,
The Giant Polyphemus
(c. 1650).



Fig. 4. Justus Sustermans, Portrait of Cardinal Giovan Carlo de' Medici in Armour (17th cent.). Private Collection (Sold at Christie's).

The arrangement of green spaces was a distinctive feature of the seventeenth century, as evidenced by the literature and art of the period. The baroque individual experienced a profound desire for a return to nature, while attempting to merge within it apparently contradictory elements. On the one hand, there is a vital impulse towards a rustic and picturesque environment; on the other, there is an intellectual pleasure in botanical and exotic rarities, which are difficult to cultivate and jealously collected (fig. 5).

The garden thus became the site of this synthesis: designing one capable of engaging harmoniously with the residence and the surrounding landscape was considered a particularly delicate undertaking. It is evident that Giovanni Battista Ferrari, a renowned botanical writer of the century, dedicated significant attention to this subject. In his *Flora, ovvero coltura di Fiori*, he did not limit himself to providing garden models but developed imaginative



Fig. 5. Carlo Dolci, *Still Life of Flowers with Basin* (Detail) (1662). Florence, Uffizi Galleries.

Via della Scala site, events unfold at a rapid pace, resulting in the expeditious completion of the work. The palace, which a contemporary recalled as one the prince "enhanced, adorned and clothed royally" (Gualdo Priorato, 1668, p. 13), thus appears as the result of an ambition that allows no delay:

"This morning, I settled part of the construction accounts, and since there remains a good balance, I enclose a warrant for 200 scudi so that Your Highness may return it to me before Saturday, to retain these workmen. While a total of one thousand scudi would be required to settle all outstanding payments, we should



Fig. 6. Salvator Rosa,
Marina del Faro
(Florence, Palatine
Gallery).

symbolic interpretations for these spaces (Ferrari, 1638/1633). The treatise is replete with practical observations, thus providing an ideal framework for contextualising Giovan Carlo's activities, thereby lending historical depth to his passion for greenery. Returning more specifically to the Casino in Via della Scala, a letter by Filippo Niccolini dated April 1640 anticipates later developments. Composed several months prior to the formal bestowal, this document unveils the inaugural blueprints for the garden: "I'm sending Cavaliere Redi and the carpenter tomorrow morning. They'll sort out how to get the statues transported. The Wall of the Casino is four *braccia* high from the ground, and the back part will be supplied by the end of next week" (ASF, MdP, f. 5308, c. 39).

The garden's development appears to follow a natural organic progression. Giovan Carlo's consistent attention to detail metamorphoses the space into an alluring environment, with a curated selection of rare and intriguing floral arrangements that foreshadow the grottoes and water features that would subsequently be realised. However, these elements were evidently conceptualised by the prince well in advance. The correspondence of the General of the Seas provides detailed descriptions of his manifold activities, now supported by renewed financial resources: from hunting to theatre, from gambling to the selection of fine grape varieties. A substantial corpus of letters and documents pertains to the construction works at the Casino in Via della Scala, with the initial phases of the project receiving the most attention. Giovan Carlo proves to be a demanding patron, demonstrating a limited tolerance for any delays in the arrangement of his residences. At the

be able to manage until the Christmas holidays, as the paymaster, whom I met this morning at the office, is experiencing some delays in making payments" (ASF, MdP f. 5308, c. 162).

Spaces of Representation: Art and Identity

The construction works were not confined to the garden, but rather progressed in parallel within the palace, where masons and labourers collaborated with artists such as Angelo Michele Colonna and Agostino Mitelli. The involvement of the two painters established a clear line of continuity with the Villa of Mezzomonte and confirmed the prince's preference for the Bolognese school. While the two artists known as the Quadraturists initiated a decorative cycle that was to extend over several years, transforming the residence into a vivid interplay of colour between interior and exterior spaces, the correspondence gradually reveals the emergence of a new protagonist. Early references suggest the involvement of an artist who would play a crucial role in shaping the Casino in Via della Scala and endowing it with a distinctive stylistic identity. In March 1641, Prince Leopoldo was in Livorno, engaged in hunting expeditions. However, in the lively reports that were sent to his brother Giovan Carlo, another shared interest emerges: namely, the presence in the city of a painter with an unconventional and independent character. The epistolary record, which commences on 18 March, delineates his profile as follows:

"Most Illustrious Brother, on Wednesday we go to Livorno, so I inform Your Highness, so that if you wish, you may send your Painter, and command me what I must do" (ASF, MdP, f. 5287, c. 385).

These letters represent the initial concrete steps in this process, disclosing not only the practical arrangements for the painter's arrival, but also the conditions of independence that would characterise his relationship with the cardinal:

"I can confirm that I have also acted on your other instruction to provide comfortable lodging in the house of my Maestro di Casa for your Painter. However, he has indicated that he would prefer to receive an allowance and to stay wherever he likes with certain colleagues. He will have the convenience of drawing whenever he wishes, just as he would like to go and draw" (ASF, MdP, f. 5287, c. 635).



Fig. 7. Detail of the Medici coat of arms crafted from shells (Antonio Novelli, c. 1650).

The analysis of inventories and accounting records has enabled the identification of the artist as the Neapolitan Salvator Rosa. Between 1641 and 1645, Rosa was regularly salaried by the prince and created two monumental Marine works for the ground-floor hall (fig. 6). These works are now preserved in the Palazzo Pitti and defined the visual identity of the space. Despite receiving a salary, Rosa cannot be regarded as a court artist in the conventional sense. He resided outside the palace, accepted external commissions, and enjoyed complete freedom in both subject matter and style. The prince held him in high regard, selecting his paintings to adorn the grand hall in Via della Scala. In this section, the two imposing marine paintings, which clearly reference Giovan Carlo's role as General of the Seas, are displayed alongside two stoic-themed canvases, *Cincinnato chia-*

mato alla fattoria and Alessandro e Diogene (Mascalchi, 1984, pp. 268-272). The configuration of the reception hall, which the prince maintained with minimal alterations until his demise, serves as a reflection of the image he sought to project to his visitors. It is evident that two distinct registers are to be distinguished here: firstly, an official one, which is evoked by the seascapes; and secondly, a more private one, which is arguably characterised by a heightened sense of emotional depth.

The latter is centred on the pursuit of inner freedom and the ideal of a quiet retreat shaped by essential pleasures. From the end of 1642 to the start of 1643, the Casino received a work of incalculable value: Pietro da Cortona's *Allegory of Quiet*. The fresco adorning the *camera prima* serves to expand the ideal discourse that has been initiated in the adjacent hall. The work portrays a young woman enveloped in nocturnal hues, gently reclining on a backdrop of grey clouds, while a swarm of diminutive monsters menaces her repose. Along the margin, on a stucco cartouche, an invitation, or perhaps a deeply held aspiration, is inscribed in a simple rhyme: "Do not let bad dreams and scary ghosts stop Quiet from sleeping".

Staging the Myth

The projects for the Casino continued unabated. In the autumn of 1642, the prince initiated the remuneration of Antonio Novelli for interventions in the garden, initially unspecified (ASF, Possessioni 4268, c. 53v). Novelli, Giovan Carlo's favoured sculptor, gradually assumed responsibility for the exterior arrangement, an undertaking that would prove the most complex of his career. The result was so striking that it became a kind of mirror, reflecting (often amplified by later biographical narratives) the prince's most audacious exploits, transforming the garden into the privileged stage for his intrigues and pleasures. It is noteworthy that as late as 1854, the historian Luigi Passerini, in his pamphlet on the Orti Oricellari, still felt compelled to record a legend associated with the colossal Polyphemus. Referring to the statue, he wrote that "the people of Florence thought that the Devil had built it in one night" (Passerini, 1854, p. 47). The work demanded more than a single night. The execution of the structure was achieved through the employment of a rare and ingenious technique, whereby a brick core was clad in



Fig. 8. Detail of a niche
in the Cardinal's Grotto
(Antonio Novelli, c.
1650).

stucco to imitate marble. This method entailed a substantial and arduous labour, as Baldinucci's account reveals: "To complete this work, our artist had to dedicate many months of labour to it, working both on scaffolding and outdoors, with only the basic protection of tents from the various weather conditions present in different seasons" (Baldinucci, 1846, p. 367). To visualise the layout of the garden, conceived as a deliberate staging of the myth of Polyphemus, with the grottoes symbolising the cave and the statue embodying the Cyclops himself, the testimony of the English traveller Sir John Reresby is particularly valuable:

"Amongst other pleasant gardens within the walls of this city, next to the Great Duke's, already mentioned, is that of the Cardinal

di Medici, the Great Duke's brother: the form of it is rather long than square, graced with several rare greens, and waterworks, after the manner of Italy. On one side is a close walk, with greens; wherein, while you think to walk securely, by the turning of a key you are assailed by a shower of rain rising out of the ground all the length of the walk. At the end of this walk is a grotto, from whose sides, enamelled with stones of all colours and shells of fish, springs forth water in several places, as also from the top and bottom. In the midst of this garden is a house of pleasure, and truly so; the Cardinal here usually giving rendezvous to his mistress.

The upper rooms are furnished with fine pictures, the lower, with statues and waterworks. Near to the house stands the statue of a giant, of great esteem, being twenty feet high; his posture is holding a pitcher above his head with both arms, catching the water that falls out of it with his mouth" (Reresby, 1904, p. 88).

The arrangement of the garden, as conceived by the artist, suggests a dual matrix. On the one hand, there are clear references to the Florentine tradition of Mannerist gardens, with their grottoes (fig. 7) and colossal figures; on the other, a precise literary inspiration emerges. This interpretation is supported by the inventory of Giovan Carlo's library, which records the volume *Todas las Obras* by Luis de Góngora. This includes the *Fábula de Polifemo y Galatea* (1613), in which the giant's cave is described as follows:

"A rough garnish of this hard rock / Sturdy trunks they are, whose foliage / Less light must have, less pure air / The deep cave, than the rock; / Murky bed, the dark bosom / Being of the black night shows us / Infamous mob of nocturnal birds, / Moaning sadly and flying solemnly" (Góngora, 1613, vv. 31-40) (fig. 8).

The Dismantling of the Collection: Inventory and Auction

Following the death of Giovan Carlo in 1663, the inventory of his estate was swiftly compiled, and the sale of the entire estate was initiated to settle a debt more than 135,000 scudi, which had been contracted primarily with the Granducal Depositary and, in practical terms, with his brother Ferdinando II. The inventory encompassed not only artistic creations and literary works, but also more unconventional items, such as the fish housed in the vivarium of the Orti in Via della Scala, thereby underscoring the breadth and

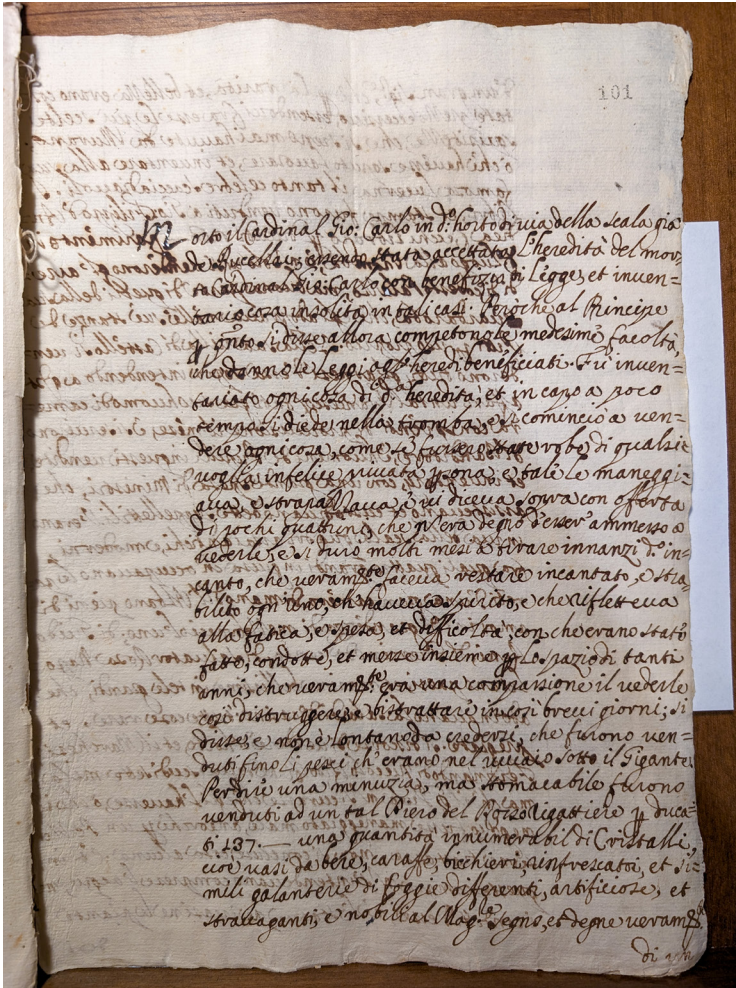


Fig. 9. ASF,
Miscellanea Medicea,
502, ins. 10, c. 101 [r].

heterogeneity of the Cardinal's patrimony. The distinctive nature of this operation is encapsulated in a contemporary account (fig. 9), which documents how the inheritance was regarded as though it belonged to a typical private individual, subjected to a protracted and public process of liquidation that astounded many observers: "Cardinal Giovan Carlo died in the garden on Via della Scala, formerly known as Via de' Rucellai. The inheritance of the deceased Cardinal Giovan Carlo was accepted with the benefit of the law and inventoried, which was not customary in such cases. However, as was stated previously, the prince had the same powers that the law grants to beneficiaries. The entire contents of the inheritance were meticulously inventoried, and the property was subsequently auc-



Fig. 10. Antonio Novelli,
View of the vault of the
Cardinal's Grotto
(c. 1650).

tioned off, as if it belonged to a private individual. The handling and mistreatment of the property was unsatisfactory, and it was communicated to us that offers of a nominal amount were not acceptable. The auction continued for an extended period, spanning many months. It was truly remarkable to witness the meticulous effort, expense, and complexity involved in the creation and execution of the auction over the years. It was disheartening to see the property being so readily destroyed and mistreated in such a short span of time, with even the fish in the pond under the Giant being sold. It is worth noting that a significant number of crystal items, including drinking vessels, carafes, glasses, coolers and similar curiosities, were sold to a certain Piero del Rosso Rigattiere for 137 ducats. These items were of various styles, some of which were elaborate and extravagant. The books and prints were sold to Giovanni Filippo d'Andrea Cecchi, a bookseller, for 260 ducats" (ASF, MM 502, ins. 10, c. 101).

Conclusion: A Resilient Landscape

This paper constitutes a component of a comprehensive research initiative focusing on Cardinal Giovan Carlo de' Medici, which is currently being undertaken at the Archivio di Stato di Firenze, the Archivio di Stato di Roma, the Vatican Apostolic Li-

brary, and the Vatican Apostolic Archive. The documentation examined is largely derived from the Mediceo del Principato fonds and concerns itself with the management of assets, building campaigns, artistic patronage, and aspects of the everyday life of the Cardinal. Within this theoretical framework, the Casino in Via della Scala has been selected as a privileged case study to investigate the relationship between archival sources, built space, and landscape, understood not as a mere backdrop but as an active device of memory. The present study combines historical and archival analysis with a reflection on visualisation and contemporary perception. In this framework, the iconographic apparatus plays a critical role in making visible the spatial, architectural and functional stratifications of an “invisible heritage”. This heritage is not musealised but inhabited.

The fate of the Casino in Via della Scala deviates from the common destiny of abandonment or ruin; rather, it is the consequence of a transformation driven by an economic crisis that ultimately led to a dynastic fracture. The posthumous sale of the prince's possessions marked the conclusion of an identity-based project and the commencement of a new history, encompassing architectural, social and symbolic dimensions. In the contemporary era, the function of the palace has evolved beyond the confines of the Medici narrative, metamorphosing into a multifaceted, educational, and pivotal space. It is within this unexpected continuity that its deepest significance resides. Despite the loss of its eponymous founder, the institution continues to thrive. In this case, memory has not been crystallised but rather incorporated into everyday practice. The history of the site demonstrates the capacity for a location to endure its primary figure without relinquishing its own identity (fig. 10), and the way the landscape, even when divested of its original function, persists in generating significance through the actions of individuals, the physical form, and the passage of time. The logic of transformation extends beyond the confines of the casino itself. Giovan Carlo passed away at the Villa di Castello, the site of the Accademia della Crusca, an institution dedicated to the Italian language as a living and ever-changing body. In this instance, a location associated with the Cardinal's life has been transformed into a centre for culture and education, where memory is not static but dynamic, adapting, and constantly reinterpreted. The Italian language itself becomes part of this living landscape: it is studied

and renewed through constant use, embodying a cultural heritage defined not by fixity, but by transformation.

A comparable trajectory can be discerned, albeit in a distinct context, at Villa Medici in Rome, which currently serves as the seat of the French Academy. In this tranquil continuity, a novel form of felicity is inscribed today: the observation of these spaces inhabited by childhood, entrusted to those who represent not merely a presence, but a possibility. It can be argued that the children who play beneath the *Allegory of Quiet* and around the Giant constitute a marginal footnote in relation to the story, but that they can be considered its most tangible legacy.

References

Archivio di Stato di Firenze (ASF), <i>Mediceo del Principato</i> (MdP), f. 5308, cc. 39, 162; f. 5287, cc. 385, 635.	Place.
Baldinucci, F. (1846). <i>Notizie dei professori del disegno da Cimabue in qua</i> (Vol. 4). V. Batelli.	Mascalchi, S. (1984). <i>Giovan Carlo de' Medici: An outstanding art patron in seventeenth-century Florence</i> . Apollo, 120, 268-272.
Ferrari, G. B. (1638). <i>Flora ovvero cultura dei Fiori</i> . Facciotti. (Original work published 1633).	Miscellanea Medicea (MM) f. 344, ins. 2, f. 947, cc. 116-117; f. 502, ins. 10, c. 101.
Góngora, L. de. (1613). <i>Fábula de Polifemo y Galatea</i> .	Possessioni f. 4268, c. 53v. Passerini, L. (1854). <i>Degli Orti Oricellari</i> . Barbèra.
Gualdo Priorato, G. (1668). <i>Relazione della città di Fiorenza, e del Gran Ducato di Toscana, sotto il Regnante Gran Duca Ferdinando II</i> . Pietro de la	Reresby, J. (1904). <i>Memoirs and Travels</i> . Kegan Paul, Trench, Trübner & Co.

Carlotta Cirilli

Università degli Studi di Teramo

PhD Program in Historical Studies - History & Cultural Heritage

ccirilli@unite.it

Re:Re:Atlas.

Re-significazioni del Municipio Roma V tra montaggio visivo e logica esatta

Elena Ippoliti, Barbara Pastore, Flavia Camagni

.....

Il contributo presenta *Re:Re:Atlas*, progetto di ricerca dedicato all'identità visiva del Municipio Roma V, intesa come esito delle stratificazioni storiche e delle trasformazioni urbane che si inscrivono nel paesaggio. L'indagine, condotta esclusivamente attraverso l'ecosistema cartografico digitale di Google, ha consentito di mappare 316 'segni' distribuiti nei quartieri di Pigneto, Torpignattara, Centocelle e Quarticciolo, evidenziando come l'identità locale emerga dalla relazione tra tracce diffuse più che da elementi iconici isolati. La restituzione 'prende forma' in un Atlante composto da due dispositivi complementari: una serie di mappe analogiche, in forma di leporelli, fondate su serialità, montaggio e risignificazione (attraverso pratiche prossime al *détournement* e al *bricolage*), e una mappa digitale interattiva costruita mediante GIS, espressione di una 'logica esatta' basata su formalizzazione e georeferenziazione. L'Atlante mette così in scena

una dialettica epistemologica tra interpretazione narrativa e formalizzazione cartografica, mostrando come la comunicazione visiva possa operare non solo come strumento di rappresentazione, ma come pratica critica di conoscenza territoriale.

Atlante visivo
Identità urbana
Formalizzazione cartografica
Risignificazione
Montaggio narrativo

Introduzione

Il progetto di ricerca di seguito descritto, sviluppato nell'ambito di *SFU - Scenario Futuro Urbano - Esplorazioni e Immaginari del Patrimonio Costruito* [1], indaga l'identità visiva del Municipio Roma V, territorio complesso e stratificato in cui memorie, pratiche sociali e trasformazioni urbane coesistono e si sovrappongono, producendo un paesaggio densamente segnato.

In questa prospettiva, il contributo ha concentrato l'attenzione sui quartieri storici del Pigneto, Torpignattara, Centocelle e Quarticciolo, contesti in cui tali manifestazioni risultano particolarmente evidenti, per interrogarsi sul modo in cui questo paesaggio contribuisca alla definizione dell'identità locale e sulla possibilità di costruire un dispositivo capace di raccogliere e renderne leggibile la pluralità.

Un'osservazione attenta ha mostrato come molti elementi – tra cui anche quelli minimi o effimeri come insegne, scritte, segni vernacolari – agiscano quali indicatori della storia sociale, restituendo modi di vivere, trasformazioni e ri-appropriazioni dello spazio urbano.

In tale ottica, e nel quadro delle relazioni tra estetica urbana e storia sociale, l'obiettivo specifico è stato interpretare i segni visivi del Municipio Roma V per comprenderne il ruolo nella costruzione delle identità locali e sperimentare modalità di restituzione attraverso un Atlante visivo urbano concepito al tempo stesso come archivio e dispositivo interpretativo, capace di riorganizzare il materiale raccolto e generare nuove letture.

L'intenzione è stata quella di osservare, selezionare e interpretare questo insieme di tracce per poi, attraverso la loro ricomposizione in nuove figurazioni, attribuire usi e significati diversi da quelli originari, ovvero risignificarle (Pinotti & Somaini, 2016, pp. 224-225). Per condurre tali operazioni si è scelto deliberatamente di ricorrere esclusivamente a strumenti digitali quali *Google Maps*, *Google Street View* e *Google Earth*, normalmente impiegati per l'orientamento ma qui utilizzati come dispositivi di lettura del paesaggio urbano.

Le percorrenze reiterate hanno consentito di costruire un ampio repertorio e, soprattutto, di riflettere su una questione centrale, quella della percezione dello spazio urbano mediata da una tecnologia digitale, da quello sguardo 'altro' che è ormai parte della nostra esperienza quotidiana.

In questa prospettiva si colloca anche il titolo *Re:Re:Atlas. Re-significazioni del Municipio Roma V*, che deriva dal percorso di osservazione e rielaborazione e che riprende il linguaggio delle sequenze di risposta delle email – con il primo ‘Re’ che rimanda alla rilettura del territorio attraverso lo sguardo digitale, e il secondo alla sua restituzione tramite l’atlante, dove i segni vengono riorganizzati e messi in relazione per generare nuove interpretazioni.

Atlante come dispositivo: tra montaggio narrativo e formalizzazione cartografica

L’Atlante dedicato ad alcuni quartieri storici del Municipio V di Roma è costituito dall’insieme di due prodotti distinti e complementari: una serie di cinque ‘mappe analogiche in forma di leporelli’ e una mappa digitale interattiva costruita tramite GIS.

Le ‘mappe in forma di leporelli’ hanno l’obiettivo di proporre una modalità di esplorazione dei quartieri del Municipio Roma V che richiami il ritmo lento e attento ai dettagli proprio delle carte stradali analogiche, considerate ormai obsolete. Nel contesto odierno, dominato dalla navigazione digitale, siamo abituati a muoverci seguendo indicazioni precise che richiedono pochissimo impegno in termini di orientamento, memoria spaziale e consapevolezza del contesto. L’esperienza delle mappe analogiche, invece, obbligava il fruitore a guardare intenzionalmente, a trovare punti di riferimento, a orientare la mappa e a orientarsi con essa. Se la mappa/leporello è dunque un oggetto pensato per essere manipolato e osservato con lentezza, la mappa digitale svolge, invece, una funzione più pratica, offrendosi quale strumento aggiornabile e navigabile.

Al di là delle differenti funzioni proposte, l’insieme dei due prodotti mette in scena una dialettica epistemologica, non una contrapposizione, tra due distinti regimi di conoscenza dello spazio urbano: la mappa/leporello si propone quale dispositivo narrativo, critico, manipolabile, mentre la mappa/GIS quale dispositivo esatto, localizzante, verificabile.

Nel progetto dell’Atlante l’immagine è stata assunta come unità operativa, il che ha comportato una conseguenza metodologica decisiva: considerare le immagini non come meri frammenti da archiviare o riordinare, ma come agenti capaci di produrre effetti di senso. Nella costruzione delle mappe/leporelli ciò ha implicato

una riflessione sulla loro efficacia, sulla capacità di orientare lo sguardo e di attivare nuove configurazioni interpretative. In tal senso, l’immagine è stata intesa secondo la nozione di *Bildaktivität*, ossia come forma dotata di una propria energia generativa immaginifica che orienta lo sguardo e contribuisce a costruire nuovi significati (Pinotti, Somaini, 2016, p. 223), capace di intervenire nella costruzione stessa della realtà e non semplicemente di rappresentarla, innescando azioni e reazioni nell’osservatore, perché le “immagini non possono essere collocate davanti o dietro la realtà, poiché esse contribuiscono a costruirla” (Bredekamp, 2015, p. 266).

In questa prospettiva, le immagini raccolte esclusivamente attraverso l’ecosistema cartografico digitale di *Google* – talvolta sgranate, frammentarie o parziali – rendono evidente una forma contemporanea di visione tecnologicamente mediata. La loro ricomposizione in mappe/leporello ne valorizza il carattere attivo: isolate dal contesto originario e disposte secondo nuove sequenze e accostamenti, avviano infatti un complesso processo di ridefinizione articolato in due operazioni distinte e complementari.

La prima operazione ha riguardato il gesto di sottrazione, che si avvicina alle logiche del *détournement*. In questa, i segni sono stati prelevati dal loro contesto d’origine (fisico, sociale o digitale) e dislocati entro una cornice nuova. Tale spostamento ha interrotto la continuità del significato originario per produrre una frattura che ha aperto alla possibilità di riusare le immagini oltre la funzione o la narrazione originaria, mutandone e riattualizzandone il senso (Debord, 1956, pp. 44-49).

La seconda operazione ha riguardato, invece, il gesto compositivo prossimo alla logica del *bricolage*, una modalità cognitiva e creativa che utilizza un repertorio di strumenti e materiali preesistenti, agendo mediante segni e frammenti di cui si riappropria e che riorganizza per creare nuovi significati o funzionalità (Lévi-Strauss, 1979, pp. 29-30).

Nel progetto le due azioni hanno quindi operato su livelli complementari: il *détournement* ha agito come deviazione e liberazione dal contesto, mentre il *bricolage* ha contribuito alla definizione di un nuovo ordine relazionale. Una volta sottratte al loro contesto, le immagini sono divenute materiali eterogenei che il progetto ha raccolto e riassembleato – mediante accostamenti, contrasti e risonanze – in configurazioni inedite capaci di produrre nuovi significati e di attivare forme di pensiero visivo altrimenti latenti (Pinotti & Somaini, 2016, pp. 224-227). È dalla loro interazione che ha preso

forma la re-significazione, tramite la quale i segni urbani, dialogando tra loro, hanno acquisito nuovo significato permettendo una nuova rilettura dello spazio urbano del Municipio Roma V.

Al contrario, la mappa digitale interattiva costruita mediante GIS è, invece, espressione di una 'logica esatta', in quanto fondata su un paradigma di formalizzazione, discretizzazione e calcolo dello spazio. Diversamente dal dispositivo narrativo della mappa/lepirello, il GIS opera attraverso la traduzione del territorio in dato georeferenziato: ogni luogo, architettura o segnale visivo è convertito in un'entità dotata di coordinate univoche, attributi descrittivi e relazioni topologiche verificabili. Lo spazio urbano non è più esperienza visiva o costruzione semantica, ma diviene un insieme di *layer* strutturati e interrogabili, organizzati secondo una logica di database relazionale. In questo senso, la 'esattezza' non coincide soltanto con la precisione metrica, ma con un'infrastruttura epistemica che presuppone misurabilità, replicabilità e coerenza interna del sistema. Tale formalizzazione implica una stabilizzazione semantica: ogni elemento deve essere classificato, nominato e inserito entro categorie definite, riducendo l'ambiguità interpretativa che caratterizza invece il montaggio narrativo delle mappe/lepirelli.

In tal senso, la mappa interattiva non si limita a rappresentare lo spazio, ma lo stabilizza entro un regime fondato sulla misurazione, sulla precisione topologica e sulla coerenza del database secondo quella concezione della cartografia come dispositivo di potere e di produzione di realtà, radicalizzata dal GIS che trasforma lo spazio in infrastruttura informativa e in campo di operatività tecnica [2].

Metodologia di osservazione e costruzione dell'Atlante

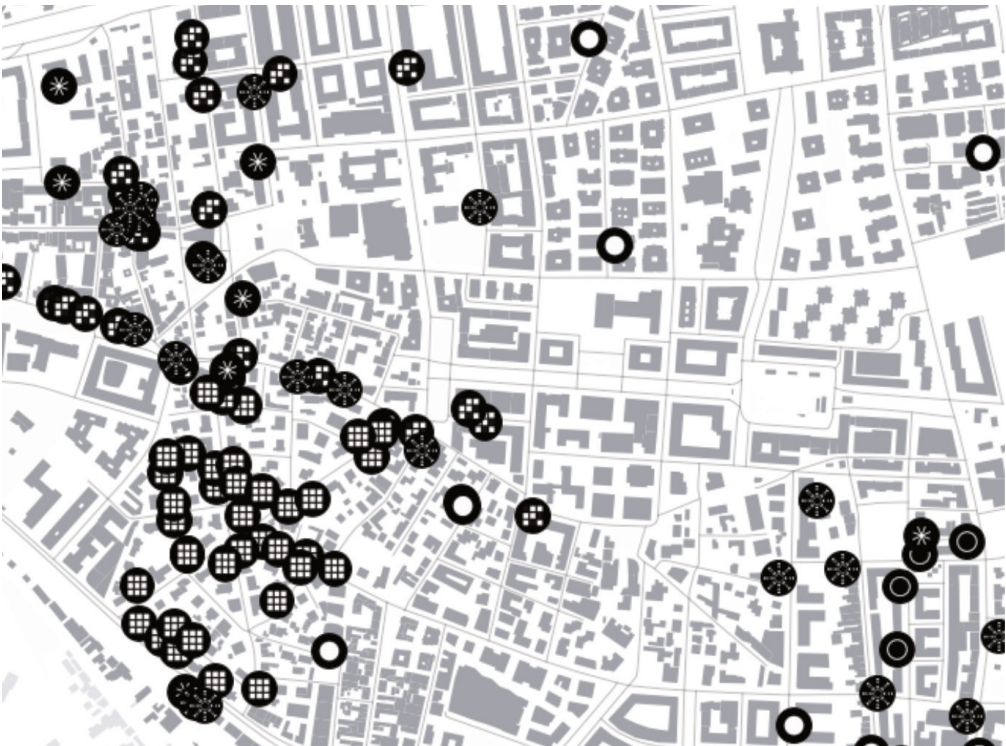
L'osservazione dei quartieri del Municipio Roma V è stata condotta attraverso l'ecosistema cartografico digitale di Google, utilizzato non come semplice supporto, ma come vero e proprio dispositivo di lettura del paesaggio urbano. L'esplorazione è avvenuta mediante percorrenze lente, reiterate e sistematiche, volte a simulare un sopralluogo fisico mantenendo continuità visiva e possibilità di approfondimento analitico. La combinazione delle diverse modalità di visualizzazione ha consentito una lettura multilivello dello spazio: la vista zenitale di *Google Earth* ha permesso di riconoscere assetti insediativi, trame morfologiche e

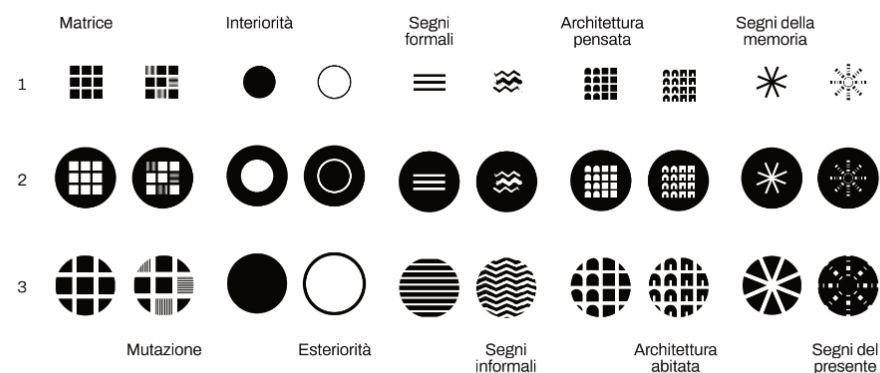
relazioni tra pieni e vuoti; la visualizzazione cartografica di *Google Maps* ha fornito un quadro strutturale utile alla collocazione dei segni; l'immersione prospettica di *Street View* ha reso possibile l'analisi ravvicinata di dettagli architettonici, insegne, scritte, tracce memoriali ed elementi vernacolari. Il continuo passaggio tra scala globale e scala minuta ha prodotto una percezione stratificata del territorio, fondata sulla relazione tra forma urbana, usi sociali e paesaggio materiale.

Un ruolo significativo è stato svolto dalla funzione 'vedi altre date', che consente di consultare immagini archiviate nel tempo e trasforma le piattaforme in una sorta di macchina retrospettiva capace di restituire le trasformazioni urbane in chiave diacronica. Tale dimensione temporale ha ampliato l'osservazione oltre la mera registrazione del presente, permettendo di cogliere permanenze, mutazioni e sostituzioni nel tessuto urbano.

Il metodo ha tuttavia mantenuto consapevolezza dei limiti propri della visione mediata: discontinuità nei percorsi di *Street View*, aree non accessibili, fronti edilizi oscurati per motivi di privacy,

Fig. 1. Porzione di mappa GIS (elaborazione degli autori).





glitch visivi dovuti all'assemblaggio algoritmico delle immagini, assenza totale delle componenti sonore e olfattive ecc. L'osservazione a distanza si è quindi configurata come pratica situata e parziale, capace di generare al tempo stesso conoscenza e interrogativi sulla natura della percezione urbana mediata tecnologicamente.

Durante i sopralluoghi virtuali sono stati mappati 316 'segni' eterogenei distribuiti tra i quattro quartieri – 107 al Pigneto, 103 a Torpignattara, 57 a Centocelle e 55 al Quarticciolo – poi classificati in macrocategorie tematiche. I segni individuati durante l'esplorazione sono stati sistematicamente raccolti e catalogati in fogli *Excel*, con annotazione della via, del nome del luogo (quando non presente è stata assegnata una denominazione) e delle coordinate geografiche, per essere successivamente importati in *QGIS* e orga-

Fig. 2. Pittogrammi delle categorie mappate.

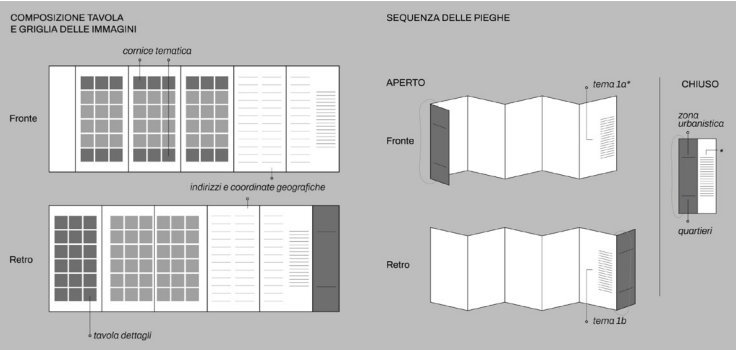


Fig. 3. Schema di distribuzione dei contenuti della mappa/lepirello.

nizzati in *layer* tematici corrispondenti alle macrocategorie individuate (segni formali, segni informali, memoria, luoghi di culto).

La base cartografica della mappa è stata realizzata selezionando, attraverso il plugin *QuickOSM*, solo gli elementi ritenuti funzionali alla lettura del territorio – edifici, rete stradale, parchi e zone archeologiche – ciascuno descritto da un *layer*, in modo da avere una base essenziale e controllabile, orientata a una lettura stratificata della struttura urbana. Dal punto di vista grafico, la base urbana è stata costruita con una palette neutra in tonalità di grigio, differenziata attraverso campiture piene, puntinate o quadrettate, così da far emergere con chiarezza i punti mappati, rappresentati in nero. Alcuni elementi (come toponimi o rete secondaria) sono stati resi visibili solo a scale di zoom più ravvicinate, al fine di ridurre il carico visivo e favorire la leggibilità (fig. 1).

La mappa digitale risultante è strutturata come piattaforma navigabile e interrogabile: l'utente può attivare o disattivare le diverse categorie, visualizzarle singolarmente o combinarle, costruendo percorsi personalizzati di esplorazione urbana (fig.2). Ogni punto riportato in mappa corrisponde a un segno rilevato sul territorio; selezionandolo si apre una finestra informativa contenente nome del luogo, via, coordinate geografiche, immagine acquisita e datazione.

Per la composizione delle mappe/lepirelli analogici si è assunta una griglia modulare costante, concepita come dispositivo ordinatore e al tempo stesso come campo relazionale per il montaggio delle immagini. Ogni lepirello è organizzato secondo un modulo 6x3 – sei quadrati in altezza e tre in larghezza – che si ripete tre volte lungo lo sviluppo del supporto pieghevole, la cui configurazione varia leggermente tra le due facce del dispositivo (fig.3).

Sulla faccia che funge da fronte, le tre griglie 6x3 rimangono separate, ma la prima e l'ultima riga di ciascuna sono trattate come una cornice continua, richiamando il principio delle mappe storiche in cui il bordo ospitava apparati narrativi o allegorici, per accogliere segni sociali, culturali e politici (persone, graffiti, vedute a volo d'uccello sul quartiere, scritte e murales, ecc.) che hanno l'obiettivo di rendere visibili le dinamiche identitarie dei quartieri analizzati (fig.4).

Sulla faccia che funge da retro, due griglie 6x3 vengono accostate fino a formare un unico campo 6x6, restituendo un effetto di campo visivo compatto e sistemico, mentre la griglia 6x3 rimane isolata ed è utilizzata per mettere in risalto dettagli tematici specifici (motivi decorativi, interni, particolari tipografici, assetti urbani ecc.), spesso trattati in bianco e nero per sottolinearne la



funzione analitica, mentre il colore è utilizzato per far risaltare gli elementi ritenuti centrali di ogni tematica.

Più che assolvere a diverse 'funzioni', la griglia opera come forma-pensiero: stabilisce un regime di lettura per cui i quartieri non sono restituiti come racconti lineari o insieme-panorama, ma come campo di relazioni tra frammenti. La struttura modulare consente infatti di esprimere al contempo un ordine sistemico – la ripetizione del modulo garantisce coerenza visiva tra i diversi leporelli – e una neutralità gerarchica: tutti i frammenti occupano celle equivalenti, evitando una gerarchia esplicita tra le immagini. Il montaggio per accostamento costruisce significati attraverso prossimità, ripetizione e variazione tra elementi contigui, mentre l'ancoraggio spaziale – ogni frammento è accompagnato da via, numero civico e coordinate geografiche – mantiene un legame preciso con lo spazio urbano. La griglia non è quindi una semplice impaginazione grafica, ma un dispositivo strutturale che tiene insieme continuità e dettaglio, tessitura urbana e focalizzazione tematica, trasformando il leporello in una mappa narrativa per immagini.

La costruzione delle 'mappe in forma di leporelli' ha preso avvio da una riflessione sulla serialità come principio generativo dell'immagine, ispirata alla pratica concettuale di Sol LeWitt (1976) e, in particolare, al libro d'artista che documenta il percorso tra Montelupo e Spoleto. Una sequenza fotografica rigorosamente ordinata in cui la ripetizione e la disposizione sistematica delle immagini non illustrano un tragitto, ma ne costruiscono l'esperienza come processo visivo e che dimostrano come la griglia e l'accostamento seriale siano dispositivi di pensiero: l'opera non narra, ma espone una struttura; non interpreta, ma rende visibile un sistema.

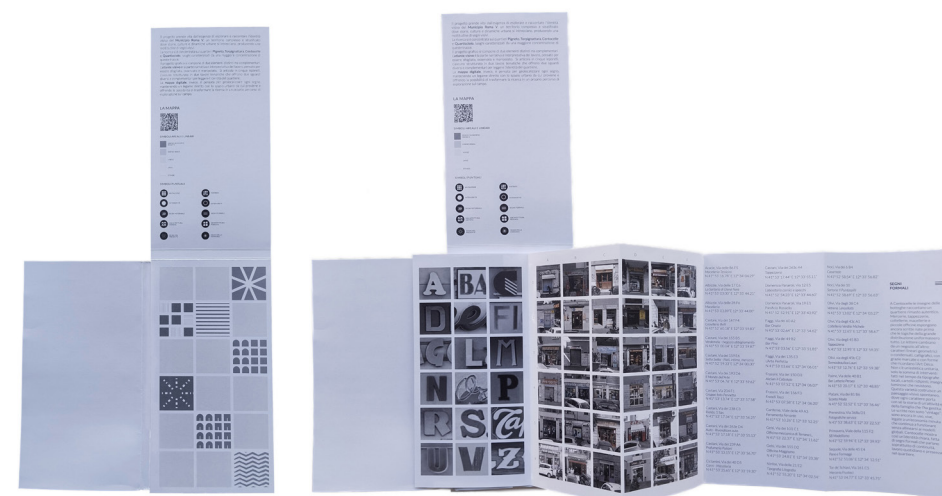
Fig. 4. *Universalis Cosmographia*, Martin Waldseemüller, dettaglio mappa, 1507 (a sinistra); *Mappa dell'Europa*, William Blaeu, dettaglio mappa, 1635; *Tuttocittà Milano*, dettaglio di una tavola (a destra).

Muovendo da questa logica, i leporelli dell'Atlante assumono la serialità non come criterio compositivo, bensì come metodo di indagine. Ogni tavola è organizzata secondo una griglia modulare costante che regola la disposizione delle immagini e ne scandisce il ritmo, richiamando la dimensione sistemica e anti-gerarchica del lavoro di LeWitt.

I leporelli, raccolti da una copertina che consente l'apertura verticale sul lato corto (fig.5), piegati hanno il formato 13 x 24,5 cm che richiama volutamente quello delle tradizionali carte stradali. Le mappe/leporelli non sono rilegate, ma ciascuna può essere estratta e consultata singolarmente per facilitare un rapporto fisico attraverso una gestualità determinata da pieghe, aperture e orientamenti che nella navigazione digitale non sarebbe possibile. Ogni leporello è articolato in cinque pannelli di uguale ampiezza (13 cm) più un'ulteriore aletta, di soli 6 cm, che funziona da copertina in cui sono riportati il nome del quartiere e la zona urbanistica.

Dei cinque leporelli realizzati, quattro sono dedicati a specifici ambiti territoriali – Pigneto, Torpignattara, Centocelle e Quarticciolo – selezionati in quanto contesti in cui le tracce visive, linguistiche e architettoniche risultano particolarmente dense e stratificate e dunque assunti non come semplici perimetri geografici, ma come campi tematici riconoscibili. Ciascun leporello non si limita dunque ad una descrizione morfologica, ma propone una lettura tematica del quartiere fondata su cop-

Fig. 5. Mappa/leporello nella sua versione fisica, da chiuso e da aperto: sulla faccia superiore le istruzioni per accedere e consultare la mappa digitale, in basso i leporelli.



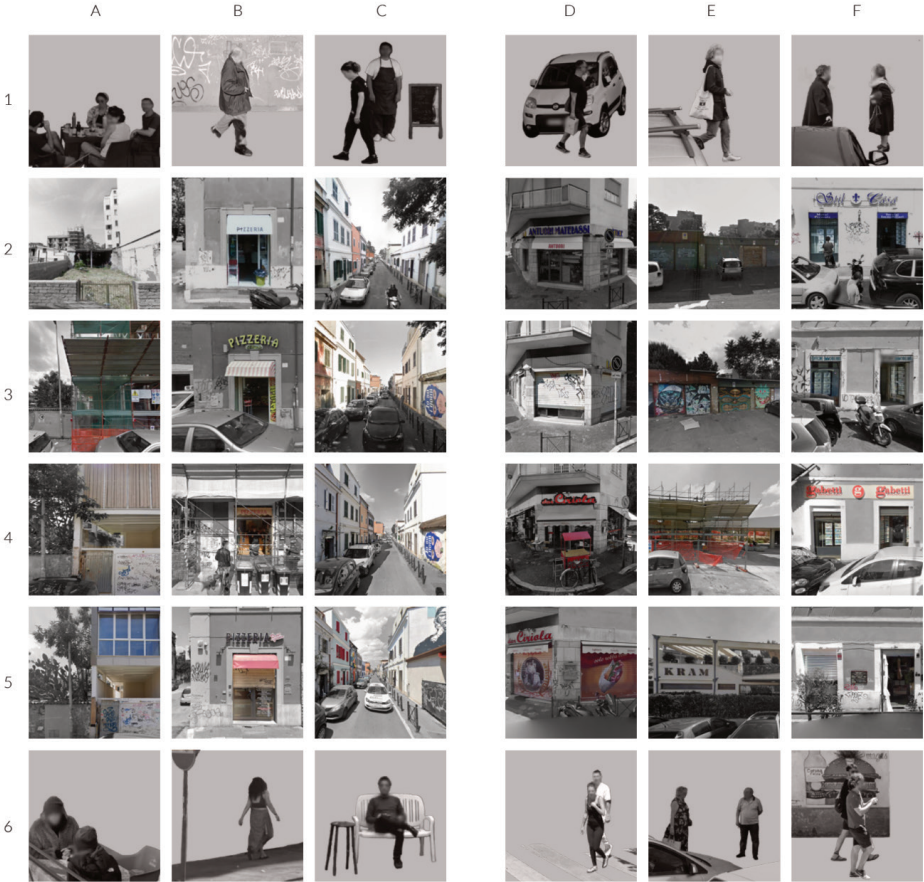
pie interpretative che mettono in tensione dimensioni complementari dell'identità urbana.

Ciascun quartiere è stato letto attraverso una linea interpretativa prevalente, emersa durante la fase di osservazione e successivamente resa esplicita nella costruzione del montaggio visivo. I leporelli non si propongono dunque come rappresentazioni esauritive del tessuto urbano, ma come dispositivi selettivi che isolano e mettono in evidenza una determinata qualità identitaria: una tensione tra memoria e trasformazione, una specifica stratificazione culturale, una dimensione vernacolare o una particolare configurazione formale. In questo senso, ogni leporello costruisce una mappa tematica per immagini, in cui il quartiere diventa il luogo di manifestazione di una questione interpretativa precisa. L'insieme dei quattro non restituisce una somma di descrizioni locali, ma una costellazione di letture parziali e complementari, attraverso cui il Municipio Roma V emerge come territorio plurale, attraversato da differenti forme di visibilità e di significazione.

Nel caso del Pigneto, il montaggio visivo si struttura attorno alla relazione tra *Mutazione* e *Matrice*: da un lato i processi di trasformazione recente – nuove costruzioni, riconversione commerciale, pedonalizzazione, apertura della metro C, crescita dei murales e progressiva valorizzazione simbolica – dall'altro la permanenza della 'borgata giardino' liberty intorno a piazza Niccolò Copernico (Canciani et al, 2021, p. 307), con la sua scala minuta, i villini unifamiliari e l'impianto urbano originario dei primi del Novecento ancora riconoscibile. Il quartiere emerge così come spazio ibrido, in cui memoria architettonica e dinamiche di gentrificazione coesistono e ridefiniscono continuamente il paesaggio (fig. 6).

A Torpignattara, invece, la lettura si articola nella tensione tra visibile e invisibile, tra *Interiorità* ed *Esteriorità*, costruendo un dialogo tra la dimensione intima dei luoghi di culto e la superficie visibile dello spazio commerciale e linguistico. *Interiorità* documenta dunque la pluralità religiosa – buddista, induista, islamica, cattolica ed evangelica – spesso celata dietro facciate anonime che si rivela attraverso immagini interne e dettagli iconografici (Corte, 2022) (fig. 7), mentre *Esteriorità* mostra le insegne multilingue e le scritture urbane che rendono percepibile la composizione multiculturale del quartiere.

A Centocelle, la coppia *Segni formali* e *Segni informali* mette in relazione il patrimonio grafico delle botteghe storiche – insegne tipografiche, lettering vernacolare, attività di prossimità – con la



presenza di centri sociali, graffiti, simboli politici e pratiche di auto-organizzazione. Il quartiere appare come luogo di coesistenza tra una dimensione commerciale radicata e una produzione di immaginario politico diffuso, in cui la stabilità delle forme convive con la contestazione e l'intervento spontaneo (fig. 8).

Infine, al Quarticciolo, la dialettica tra *Architetture pensate* e *Architetture abitate* evidenzia lo scarto tra il progetto razionalista originario della borgata e la vita quotidiana che ne ha progressivamente trasformato l'uso. L'impianto pianificato si intreccia con appropriazioni, scritte, manifesti e pratiche collettive che restituiscono la dimensione popolare e rivendicativa della borgata. *Architettura pensata* restituisce l'impianto urbanistico del

Fig. 6. Dettaglio della composizione della mappa/leporello Pigneto-Mutazione.

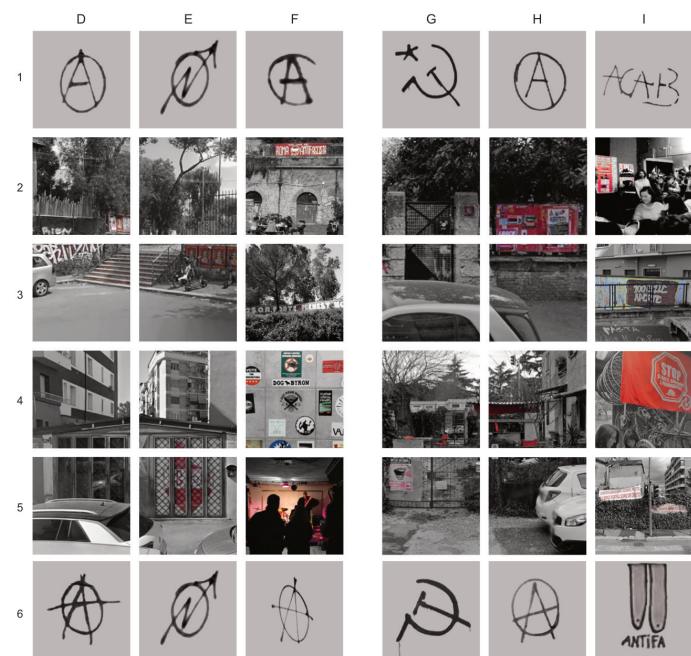
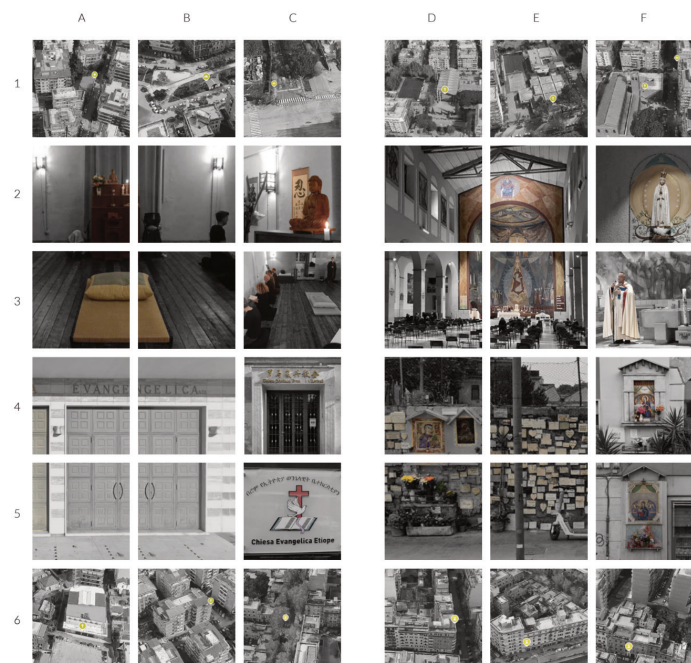


Fig. 7. in alto, Dettaglio della composizione della mappa/leporello Torpignattara-Interiorità.

Fig. 8. in basso, Dettaglio della composizione della mappa/leporello Centocelle-Segni informali.

quartiere mostrando l'assetto su cardo e decumano, gli scorci e le facciate delle diverse tipologie edilizie (Cianfarani & Porqueddu, 2012). *Architettura abitata* mostra invece come gli abitanti abbiano modificato spazi ed edifici con inferriate e balconi chiusi, che sono segnali di adattamento e auto-organizzazione. Murales, scritte e manifesti raccontano l'identità locale e le pratiche di resistenza, mentre alcune tracce legate a spaccio o cronaca televisiva evidenziano il conflitto tra rappresentazioni mediatiche e vita quotidiana nel quartiere (Davoli, 2020) (fig. 9).

L'Atlante si chiude con un leporello dedicato all'intero Municipio Roma V, composto anch'esso da due tavole: *Segni del presente* e *Segni della memoria*. *Segni del presente* raccoglie murales e interventi di street art degli ultimi decenni, che valorizzano i quartieri e ne raccontano l'identità. *Segni della memoria* mostra pietre d'inciampo, targhe commemorative e monumenti legati alla Resistenza e alla memoria civile, che raccontano il ruolo storico del Municipio. L'acquedotto Alessandrino attraversa tutto il territorio e collega quartieri e tempi diversi, offrendo un riferimento storico in cui si collocano segni contemporanei e tracce della memoria (fig. 10).



Fig. 9. Dettaglio della composizione della mappa/leporello Quarticciolo-Architettura abitata.

Conclusioni

La ricerca ha indagato come la percezione dei luoghi si trasformi quando è mediata da tecnologie digitali e come le tracce del paesaggio visivo contribuiscano alla costruzione dell'identità urbana. L'osservazione attraverso piattaforme digitali non ha ridotto l'esperienza dello spazio, ma ne ha ridefinito le condizioni di accesso: se da un lato emergono limiti evidenti, dall'altro si apre la possibilità di una lettura multilivello e diacronica, capace di rendere visibili trasformazioni e stratificazioni. Mentre la mappatura dei 316 'segni' del Municipio Roma V ha mostrato che l'identità dei quartieri non risiede in elementi iconici isolati, ma nella relazione tra tracce diffuse, in cui si intrecciano memoria, pratiche quotidiane ed economie locali.

In questo quadro, l'Atlante non è da considerarsi soltanto esito progettuale, ma dispositivo critico: da un lato la mappa/leporello, fondata su montaggio e risignificazione, attiva una conoscenza relazionale; dall'altro il GIS formalizza e stabilizza il territorio entro una struttura calcolabile. È nella tensione tra interpretazione e formalizzazione che *Re:Re:Atlas* trova la propria specificità epistemologica, mostrando come la comunicazione visiva possa operare come pratica di conoscenza del territorio.

Note

[1] Il progetto, finanziato da Sapienza Università di Roma, è un'iniziativa transdisciplinare a carattere sociale, educativo e partecipativo che coinvolge attivamente le comunità locali nella costruzione di nuovi immaginari sul patrimonio urbano. L'obiettivo è recuperare la memoria del patrimonio materiale e immateriale del Municipio V per valorizzare in modo consapevole e condiviso i luoghi dismessi, sottoutilizzati o svalorizzati della città, generando visioni collettive sulla città futura.

[2] Sulla mappa quale testo culturale e politico che incorpora scelte, omissioni, gerarchie e sistemi

simbolici che riflettono rapporti di potere, e dunque immagine non neutrale del territorio cfr. Harley, 1989. Inoltre, cfr. gli studi di Denis Wood, 1992 e 2010, che radicalizza la prospettiva affermando che la mappa non si limita a rappresentare il mondo ma contribuisce a produrlo e che dunque è dispositivo retorico capace di costruire autorità e delimitare identità territoriali. Infine, sul GIS quale tecnologia sociale che incorpora presupposti epistemologici specifici cfr. Pickles, 1991; Pickles, 1995; Crampton, 2004; Crampton, 2005.

Riferimenti bibliografici

Bredekamp, F. (2015). *Immagini che ci guardano. Teoria dell'atto iconico*. Milano: Cortina Editore.

Canciani, M., Stabile, F. R., & Apostoli, V. (2021). Linguaggi architettonici tra presente e passato: La borgata giardino del Pigneto. In A. Arena, M. Arena, D. Mediat, & P. Raffa (A cura di), *Connettere. Un disegno per annodare e tessere. Linguaggi, distanze, tecnologie. Atti del 42° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione* (pp. 307–328). FrancoAngeli.

Cianfarani, F. & Porqueddu, L. (2012). La borgata Quarticciolo nel processo di costruzione della periferia romana, in Strappa G., ed., *Studi sulla periferia est di Roma*. Franco Angeli.

Corte, A. (2022). The role of religious affiliation in migrant lives: a socio-anthropological investigation in the Bangladeshi community of Rome / Il ruolo dell'affiliazione religiosa nelle vite migranti: un'indagine socio-antropologica nella comunità bangladese di Roma. *Educazione Interculturale – Teorie, Ricerche, Pratiche*, 20(1).

Crampton, J. W. 2004. GIS and geographic governance: Reconstructing the choropleth map. *Cartographica* 39, 41-53.

Crampton, J. W. & Krygier, J. (2005). An Introduction to Critical Cartography. *ACME: An International E-Journal for Critical Geographies*, 4 (1), 11-33.

Davoli, C. (2020). *Le occupazioni degli spazi di edilizia*

residenziale pubblica a Roma. Il caso-studio del Quarticciolo: genesi e significati di un fenomeno collettivo/ The squatting of popular housing spaces in Rome.The case study of Quarticciolo: genesis and meanings of a phenomenal collective.

Debord, G. & Wolman, G. (1956). Istruzioni per l'uso del détournement. In Enrico Ghezzi, Roberto Turigliatto (a cura di) (2001). *Guy Debord (contro) il cinema*. Milano: Il Castoro Editore, pp. 44-49.

Harley, J. B. (1989). Deconstructing the map. *Cartographica*, 26(2), 1–20.

Lévi-Strauss, C. (1979). *Il pensiero selvaggio*. Milano: Il Selvaggio.

LeWitt, S. (1976). *From Monteluco to Spoleto: December 1976*. Eindhoven: Van Abbemuseum.

Pickles, J (1991). Geography, GIS, and the surveillant society. *Papers and Proceedings of Applied Geography Conferences* 14, 80-91.

Pickles, J. (1995). *Ground truth: The social implications of geographic information systems*. New York, NY: Guilford Press.

Pinotti, A. & Somaini, A. (2016). *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*. Milano: Einaudi.

Wood, D. (1992). *The power of maps*. New York, NY: Guilford Press.

Wood, D. (2010). *Rethinking the power of maps*. New York, NY: Guilford Press.

Elena Ippoliti¹, Barbara Pastore, Flavia Camagni²

¹Università degli Studi di Roma La Sapienza

Dipartimento di Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura

²Università Telematica San Raffaele Roma

Dipartimento di Promozione delle Scienze Umane e della Qualità della Vita
elena.ippoliti@uniroma1.it, pastore.1489471@studenti.uniroma1.it, flavia.camagni@uniroma5.it

Sintra, architettura e paesaggio

Pedro Antonio Janeiro, Mario Sansone, Cristina Cennamo, Jacopo Chierchiello, Gianluca Gioioso, Luca Mangiacapre, Alessandro Iaselli, Luigi Corniello

Il tema del paesaggio è analizzato con un'analisi conoscitiva delle architetture secondarie, ovvero residenze edificate dalla nobiltà per trascorrere del tempo al di fuori della vita quotidiana cittadina nella città di Sintra in Portogallo. Caso studio sono i risultati del rilievo fotogrammetrico della Quinta de Amizade e della Quinta da Ribafria, due storiche tenute della città portoghese. La Quinta de Amizade, detta anche Villa Sassetti, realizzata tra il 1890 e il 1894 in stile revivalista lombardo, si erge lungo il percorso che conduce al Castelo dos Mouros. Concepita come residenza privata, le strutture riflettono i valori culturali del tardo Ottocento, caratterizzandosi per una fusione raffinata tra architettura e natura. La Quinta da Ribafria, invece, originariamente concepita come rifugio durante l'epidemia che colpì Lisbona nel XVI secolo, fu trasformata in residenza privata, riflettendo nei suoi spazi i valori culturali del Seicento.

La ricerca pone l'obiettivo di documentare lo stato attuale delle tenute, utilizzando rilievi fotogrammetrici basati sulla tecnica dello *Structure from Motion* (SfM), con acquisizioni sia da terra sia tramite drone quadrielica (UAV). Questo metodo *image-based* ha consentito di ottenere una rappresentazione tridimensionale degli elementi, necessaria per l'interpretazione grafica del manufatto e per una documentazione accurata. I risultati raggiunti evidenziano l'importanza della conoscenza delle residenze private in rapporto agli spazi ed al paesaggio

Paesaggio
Documentazione
Rilievo
Sintra
Portogallo

Introduzione

Nell'ambito delle acquisizioni sul tema del paesaggio, inteso come spazio della rappresentazione dove sono narrate le architetture ed il loro rapporto con la natura, la visualizzazione diacronica può rivelare le trasformazioni avvenute nel tempo e fornire una prospettiva sugli sviluppi futuri e sulla tutela e valorizzazione.

Il disegno, quindi, si configura come scienza dinamica capace di illustrare, descrivere e rappresentare le architetture, il paesaggio del presente e del passato, con un fare muto ma ricco di informazioni per trasmettere al lettore le nozioni necessarie alla comprensione del paesaggio (Tom & Denis, 2003). Tale assunto delinea diverse configurazioni di lettura, mantenendo intatti i fondamenti e i saperi della disciplina relativi alle competenze dell'architetto, e rafforzando le competenze interdisciplinari del fruitore in rapporto alle necessità di conoscenza dell'opera.

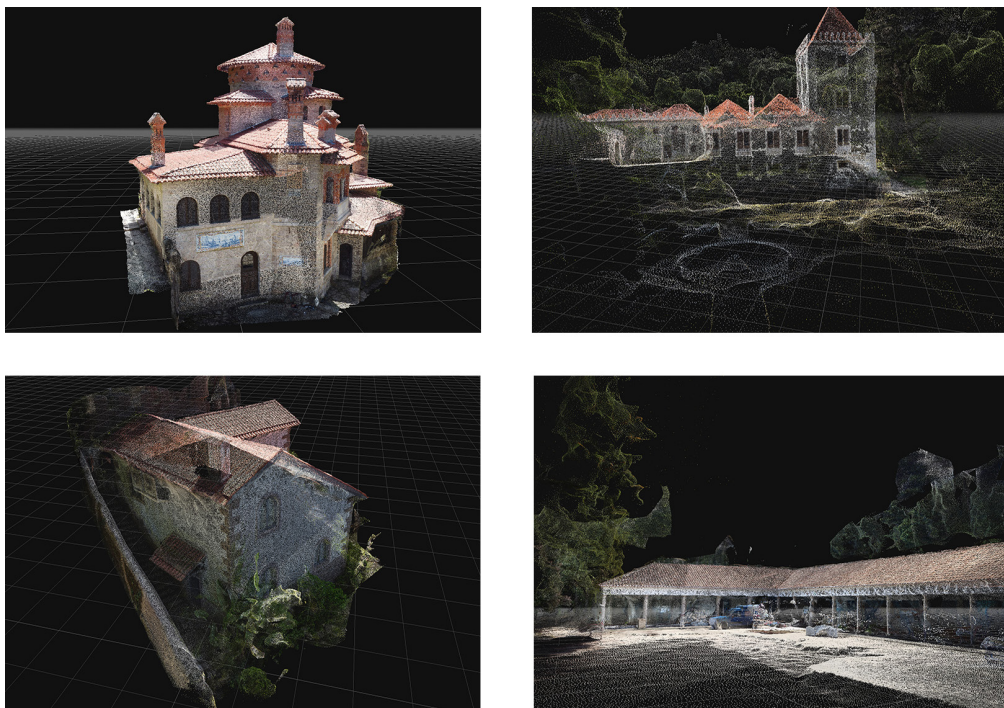
Le residenze private costituiscono un patrimonio di notevole interesse per le indagini grafiche circa l'uso proposto dalla nobiltà nei secoli passati. Tali luoghi si configurano anche come attuali poiché, ancora oggi, vi è l'abitudine della 'seconda casa' ovvero un luogo dedicato allo svago sito, spesso, lontano dalla città. Forse, nel corso dei secoli, tali strutture hanno perso la caratteristica di edificio di produzione (Arapì, et al., 2025), in quanto non svolgono l'antica funzione di fattoria in grado di soddisfare le esigenze della residenza principale, ma sono destinate ai periodi di relax fuori dalla frenesia della vita cittadina.

In tale ambito d'indagine, il contributo presenta, come casi studio applicativi, i risultati del rilievo fotogrammetrico della Quinta de Amizade e della Quinta da Ribafria, due storiche tenute site nella città di Sintra, in Portogallo.

La Quinta de Amizade, detta anche Villa Sassetti, realizzata tra il 1890 e il 1894 in stile revivalista lombardo, si erge lungo il percorso che conduce al Castelo dos Mouros.

Concepita come residenza privata, le strutture riflettono i valori culturali del tardo Ottocento, caratterizzandosi per una fusione raffinata tra architettura e natura, in cui l'estetica scenografica e la scelta di materiali dialogano con l'ambiente, evocando le forme e le cromie del paesaggio.

La Quinta da Ribafria, invece, originariamente concepita come rifugio durante l'epidemia che colpì Lisbona nel XVI secolo, si tra-



sformò in residenza privata, riflettendo nei suoi spazi i valori culturali del Seicento. L'estetica scenografica e l'uso di diversi stili architettonici dialogano armoniosamente con l'ambiente.

Metodologie per la ricerca

Per documentare graficamente la Quinta de Amizade e la Quinta da Ribafria a Sintra, è stata adottata l'immagine fotografica come strumento di notevole interesse, vista non solo come un report visivo, ma anche come un mezzo di rilievo fotogrammetrico in grado di fornire informazioni per la conoscenza dell'edificio.

Le ricerche sono state realizzate con una documentazione fotografica, sia terrestre sia aerea, per creare un'adeguata campagna illustrativa dei manufatti architettonici e paesaggistici delle tenute. In una seconda fase, si è proceduto al rilievo tramite drone (*DJI mini 2*), strutturando un piano di volo mirato a catturare il maggior numero di dettagli dei siti e delle caratteristiche geometriche e morfologiche. Un aspetto di grande interesse

Fig. 1. La Quinta de Amizade e la Quinta da Ribafria a Sintra in Portogallo. Nuvole dei punti.

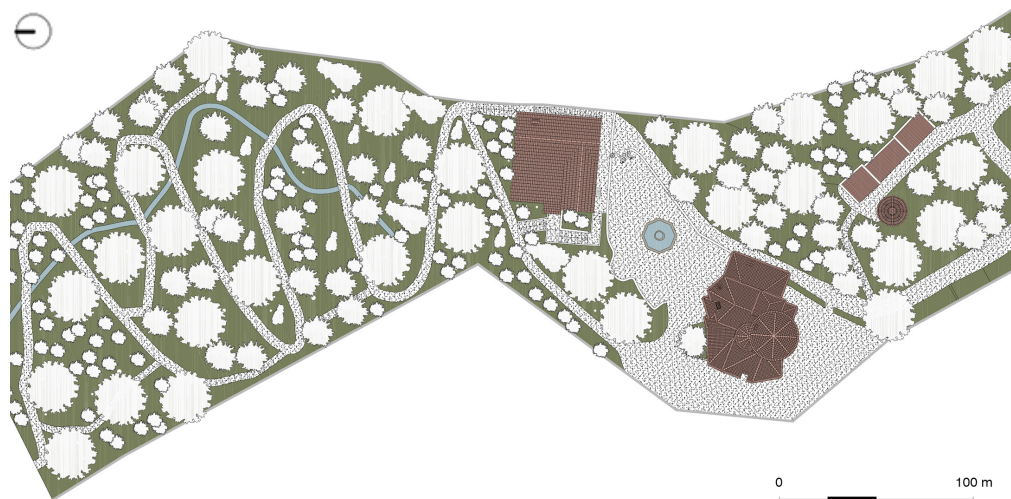


del rilievo è stato il progetto delle prese, ovvero la scelta dei punti di ripresa fotografica, da cui sono state effettuate le misurazioni.

Questo progetto ha tenuto conto delle dimensioni reali sia delle ville e sia del paesaggio circostante, inclusi i giardini e le torri, e ha previsto la sovrapposibilità delle immagini per il 70% e il corretto allineamento dei dati raccolti. La caratterizzazione delle prese ha consentito di stabilire procedure di filtraggio per ridurre il rumore e mantenere la geometria originale degli elementi architettonici.

Le immagini catturate, in numero adeguato allo scopo del rilievo, sono state integrate con misurazioni da diversi punti di vista. Successivamente, i dati raccolti sono stati processati utilizzando il software *3D Zephyr* e *Agisoft Metashape*, scelti per permettere un confronto tra i risultati ottenuti e per selezionare quello maggiormente ottimale per la documentazione grafico-geometrica. Un aspetto fondamentale di questa fase è stato l'allineamento delle immagini tramite il software digitale, garantendo che la sovrapposizione tra le immagini almeno del 70%, con una visione simmetrica da due vertici verso lo stesso punto di ripresa. Questo ha con-

Fig. 2. La Quinta de Amizade e la Quinta da Ribafria a Sintra in Portogallo. Vista del Palazzo principale.



sentito di ottenere un rilievo mantenendo l'integrità della configurazione originale dell'edificio.

Lo studio relativo alla Quinta de Amizade e alla Quinta da Ribafria ha incluso campagne di rilievo condotte attraverso il processo fotogrammetrico *Structure from Motion* (SfM), utilizzando acquisizioni fotografiche (UAV). Questo approccio ha consentito di descrivere la morfologia e lo spazio delle strutture architettoniche del complesso e, per la Quinta de Amizade, il padiglione Sassetti, la torre centrale e i giardini, mentre, per alla Quinta da Ribafria, la torre Manuelina, la cappella del giardino e la fontana monumentale.

Attraverso l'uso di software di photomodelling, sono state generate *dense point clouds* e *mesh 3D* texturizzate, fondamentali per elaborare informazioni metriche, materiche e colorimetriche. La successiva modellazione 3D ha permesso di tradurre la complessità architettonica delle Quinte in rappresentazioni tridimensionali spaziali che evidenziano le relazioni tra i volumi architettonici e il paesaggio.

Com'è noto, il concetto di 'modello' è correlato al termine 'plastico' ed indica una replica, in scala ridotta, di una struttura architettonica. Questo strumento, utilizzato sin dai tempi antichi, funge da mezzo dimostrativo per chiarire le informazioni raccolte nella fase d'indagine (Corniello, 2023). Tale processo, inteso come analisi, ha consentito la realizzazione di modelli plastici privi di consistenza materica, i quali sono un valido contenitore di informazioni capace di fornire una raccolta di dati numerici relativi alla misura,

Fig. 3. La Quinta de Amizade. Planimetria generale del sito.



Fig. 4. La Quinta de Amizade. Prospetto sud della residenza principale.

alla forma ed alla geometria di tale patrimonio, riuscendo a fondere i concetti di disegno e visione, realtà e figurazione. Il modello, quindi, rimane uno strumento di riflessione e comunicazione risultando particolarmente utile per descrivere forme complesse che sarebbero difficili da rappresentare con i tradizionali metodi della geometria descrittiva.

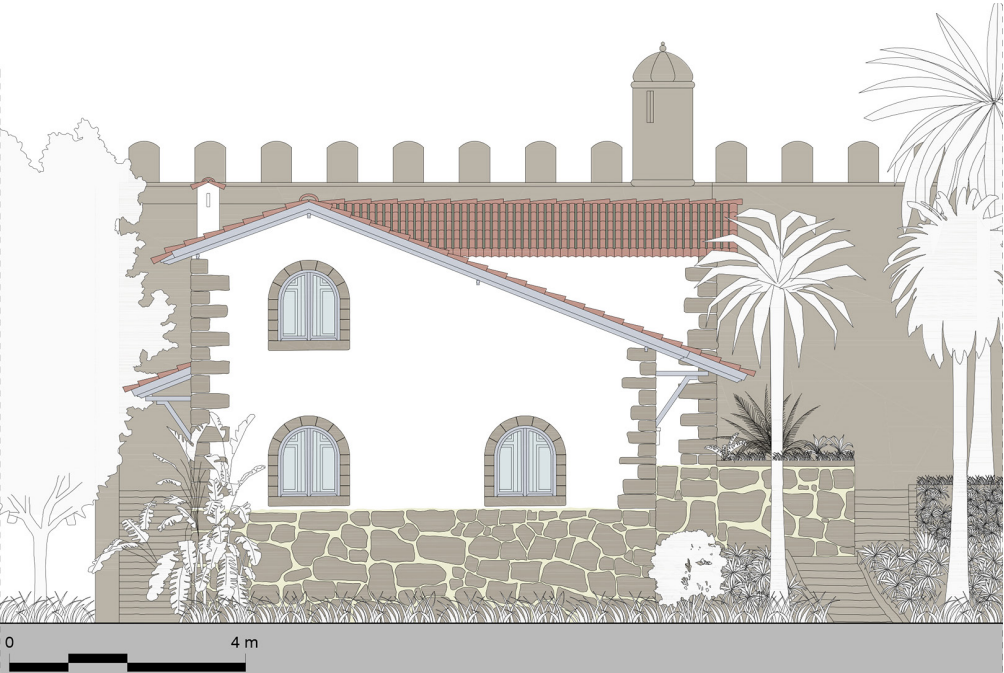
La Quinta de Amizade e la Quinta da Ribafria

La struttura architettonico-naturalistica della Quinta de Amizade, detta anche Villa Sassetti, è un complesso di edifici di notevole pregio storico-architettonico sito nella città di Sintra. Progettata dall'architetto Luigi Manini tra il 1890 e il 1894, autore di notevoli Parchi e Giardini in loco, la villa è un esempio di revivalismo lombardo, dove tradizione, modernità e natura si fondono in armonia con il paesaggio circostante. La posizione geografica colloca la tenuta alle pendici del Castello dos Mouros, e Villa Sassetti

è parte di un ambizioso progetto del Mainini il quale intendeva realizzare, alla fine del Novecento, una serie di dimore nobiliari nel territorio di Sintra.

La villa, infatti, si inserisce in un periodo di vivace attività edilizia, quando una nuova borghesia costruiva residenze prestigiose con lo scopo di tenute produttive e luoghi per il piacere. Commissionata dall'imprenditore Victor Carlos Sasseti, la struttura esprime l'incontro tra le aspirazioni del committente e la capacità di Manini di trasformare un'ideologia culturale in forme concrete nell'ambito naturalistico composto da una serie di elementi architettonici oltre alla Villa. La torre circolare a tre piani, i volumi asimmetrici e l'uso di materiali locali come il granito e il cotto, creano elementi di notevole pregio, dove semplicità rustica e raffinatezza architettonica convivono in un'opera di tecnica e creatività, celebrando la connessione tra architettura e natura. Gli interni, progettati per il comfort del fruitore e in rapporto con la luce naturale, si aprono verso il paesaggio attraverso finestre ed ampie terrazze. I giardini realizzati con un'estetica paesaggistica, seguono un percorso tra cascate, laghetti e sentieri tortuosi.

Fig. 5. La Quinta de Amizade. Prospetto nord della casa del custode.



Nel corso degli anni, la Quinta de Amizade originale ha subito alcune trasformazioni, tra cui il progetto di ampliamento del 1894 e modifiche del XX secolo. La Quinta da Ribafria, invece, fu edificata nel 1541 da Gaspar Gonçalves, ed è un pregevole esempio (fig. 8) di architettura civile manuelina, con elementi aggiunti successivamente come la torre seicentesca. Sita nella tenuta Laurel, la villa è immersa in giardini che riflettono l'equilibrio tra natura e architettura, una caratteristica che la lega al contesto culturale romantico di Sintra.

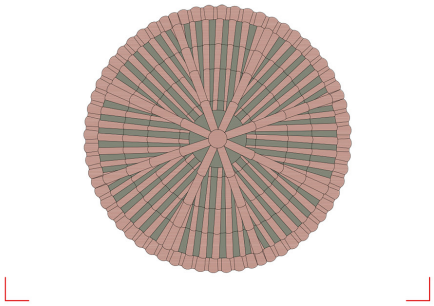


Fig. 6. La Quinta de Amizade. Pianta delle coperture e prospetto sud della torre.



L'edificio principale presenta, inoltre, una cisterna e un giardino con un grande bacino d'acqua, dove le facciate si specchiano, creando un'interazione tra gli elementi architettonici e naturali. I dettagli ornamentali, come lo stemma gentilizio scolpito in facciata, testimoniano la ricchezza e l'importanza della famiglia committente, mentre gli interni offrono una fusione di solidità strutturale e funzionalità, rappresentata dalle volte in pietra e dagli archi che dominano le stanze principali. Il lavoro ha approfondito, inoltre, tre strutture presenti nella Quinta da Ribafria ovvero la torre manuelina, la cappella nel giardino e la fontana monumentale. La torre manuelina, con i suoi trenta metri di altezza, domina il complesso architettonico come simbolo di prestigio e potere. L'uso di motivi decorativi che richiamano elementi marini e naturali è caratteristico dello stile manuelino e evidenzia il ruolo della città di Sintra come luogo di scambio tra natura e cultura. La torre fu progettata per offrire una vista sulla vicina Penha Verde, altra proprietà della famiglia proprietaria del terreno.

Fig. 7. La Quinta da Ribafria. Vista del Palazzo principale.



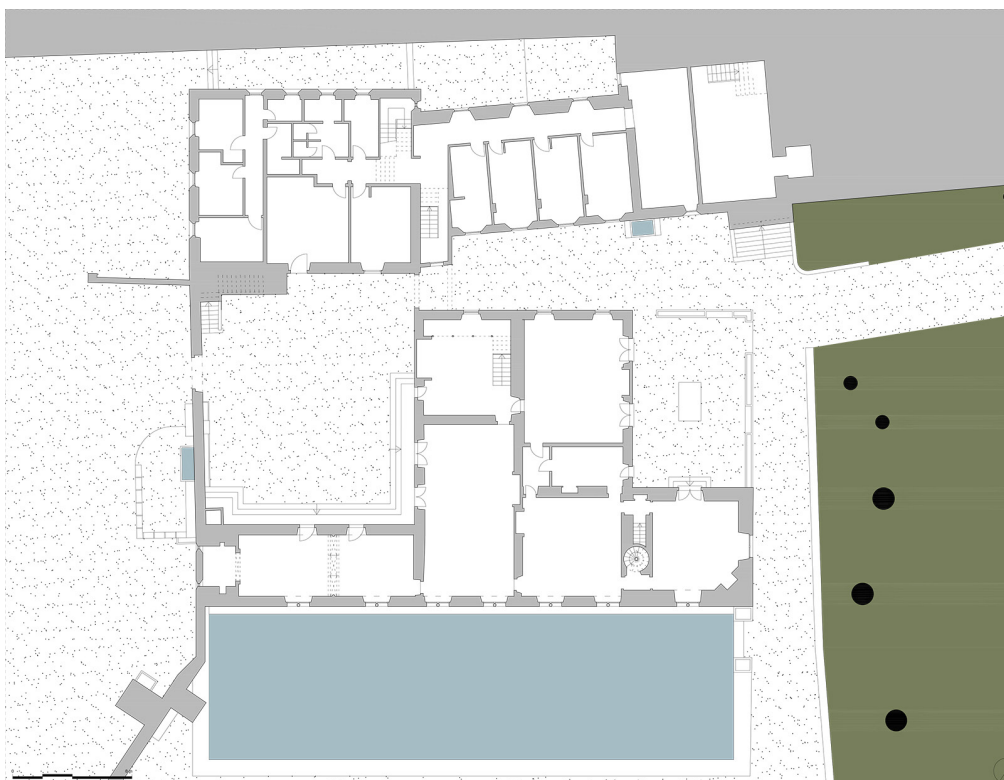
La cappella del giardino, immersa nel verde, rappresenta un luogo di preghiera intimo e suggestivo. Decorata con *azulejos*, offre un esempio dell'arte ceramica portoghese, celebrando scene sacre e simboli religiosi in sintonia con l'ambiente naturale.

La fontana monumentale, posizionata al centro dei giardini, si distingue per le sue vasche geometriche ed i bassorilievi scolpiti che esaltano il connubio tra funzionalità e decorazione.

Conclusioni

Il lavoro, parte di una più ampia ricerca su tema delle residenze secondarie e di vacanza, descrive due casi studio portoghesi, ovvero la Quinta de Amizade e la Quinta da Ribafria a Sintra cercando differenze e similitudini sia per le diverse collocazioni temporali nei secoli sia per lo scopo cui erano destinate. Attualmente non accessibili (Candito, 2020), il contributo vuole documentare, attra-

Fig. 8. La Quinta da Ribafria. Planimetria generale del sito.



verso elaborati grafici di rilievo ed immagini attuali, lo stato dei luoghi come descrizioni che illustrano le pratiche del costruire e del rappresentare l'architettura del passato (Piccolo, 2021; Salerno, 2020).

Tra i possibili sviluppi futuri, oltre ad una maggiore conoscenza dei luoghi attraverso visioni digitali e interazioni con ambiti interdisciplinari, è possibile costituire una rete europea delle residenze secondarie dove un percorso turistico potrebbe favorire gli interventi di tutela e valorizzazione delle strutture attualmente, spesso, in stato di degrado e abbandono (Di Bucchianico & Kercher, 2017).

Riferimenti bibliografici

Arapi, S., Tabaku, B., Pergega, E., & Alimadhi, E. (2025). An overview of the landscape and architecture fortifications of Porto Palermo Bay. *Atti Del Convegno Internazionale Sulle Fortificazio-*

ne Della Costa Mediterranea FORTMED 2025, XXI, pp. 1249-1254.

Càndito, C. (2020). *Rappresentazione e Accessibilità per l'Architettura*. Lulu press.

Fig. 9. La Quinta da Ribafria. Pianta del piano terra della residenza principale.

Corniello, L. (2023). La memoria delle strutture difensive del Novecento in Albania. In M. I. Pascariello, A. Veropalumbo, & R. Amore (Eds.), *Città e guerra: Difese, distruzioni, permanenze delle memorie e dell'immagine urbana*. Vol. II: *tracce e patrimoni*, FedOA - Federico II University Press, pp. 95-104.

Di Bucchianico, G., & Kercher, P. F. (Eds.) (2017). *Advances in Design for Inclusion. Advances in Design for Inclusion Proceedings of the AHFE 2017 International Conference on Design for Inclusion*, July 17-21, 2017, Los Angeles, California (USA), vol. 527. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-41962-6>

Piccolo, M. (2021). *Uno sguardo che abbraccia. Il paradigma visivo del paesaggio in una prospettiva*

tiflodidattica. Tesi di dottorato in studi storici, geografici e antropologici. Supervisor: Prof.ssa Benedetta Castiglioni, Prof. Alfonso Garcia de la Vega. Università degli Studi di Padova.

Salerno, R. (2020). *Graphic Languages and Digital Tools for Communicating and Sharing Heritage*. In Augustin-Hernandez, L., Vallespin-Muniesa, A. & Fernandez-Morales, A. (Eds.), *Graphical Heritage*, Springer, pp. 484-494.

Tom, A., & Denis, M. (2003). Referring to Landmark or Street Information in Route Directions: What Difference Does It Make?. In Kuhn, W., Worboys, M. F., & Timpf, S. (Eds.), *Spatial Information Theory. Foundations of Geographic Information Science*, Springer, pp. 362-374. https://doi.org/10.1007/978-3-540-39923-0_24

Pedro A. Janeiro¹, Mario Sansone², Cristina Cennamo³, Jacopo Chierchiello², Gianluca Gioioso², Luca Mangiacapre², Alessandro Iaselli², Luigi Corniello²

¹Faculdade de Arquitectura da Universidade de Lisboa, F.A./U.Lisboa

²Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"

Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale

³Regione Campania - Consiglio Regionale della Campania

pajaneiro@gmail.com, mario.sansone1@studenti.unicampania.it, cristina.cennamo@gmail.com, jacopo.chierchiello@studenti.unicampania.it, gianluca.gioioso@unicampania.it, luca.mangiacapre@studenti.unicampania.it, alessandro.iaselli@studenti.unicampania.it, luigi.corniello@unicampania.it

Declinazioni digitali della rappresentazione dei luoghi: il progetto *GPS.Geonauta di Puglia e Sud*

Donato Maniello, Lorena Cangiano

Secondo l'attuale scenario europeo e italiano, la valorizzazione del patrimonio culturale e paesaggistico si sta rafforzando mediante l'attivazione di processi innovativi che comprendono l'uso delle tecnologie digitali. In questa prospettiva si indaga il rapporto tra memoria emozionale e paesaggio naturale attraverso le potenzialità di uno dei dispositivi grafici più utilizzati di sempre: le mappe, strumenti di conoscenza e interpretazione del mondo. Il contributo esplora le potenzialità delle tecnologie digitali nella rappresentazione e valorizzazione dei luoghi attraverso il progetto GPS.Geonauta di Puglia e Sud, iniziativa sperimentale basata sulla narrazione georeferenziata. Il progetto integra strumenti digitali, mappe interattive e pratiche partecipative per costruire nuove forme di mediazione territoriale capaci di restituire la complessità dei paesaggi culturali. Attraverso un approccio multidisciplinare, che unisce geografia, patrimonio culturale, design dell'informazione e *digital humanities*, il progetto propone un modello di

coinvolgimento attivo dei cittadini, trasformandoli in 'geonauti' che contribuiscono alla costruzione condivisa di conoscenza. La piattaforma consente di raccogliere, organizzare e rendere accessibili microstorie, memorie e interpretazioni soggettive dei luoghi, ampliando il concetto di patrimonio verso dimensioni diffuse, dinamiche e relazionali. L'articolo analizza il quadro teorico, la metodologia adottata e le prospettive applicative del progetto, evidenziando come le tecnologie digitali possano favorire processi inclusivi di lettura, cura e trasmissione del territorio, promuovendo al contempo una consapevolezza critica e partecipata dei paesaggi contemporanei.

Patrimonio culturale
Estetica del paesaggio
Geografia letteraria
Cartografia emozionale
Paesaggi digitali
Emotional mapping

Introduzione

La definizione di paesaggio inteso come 'percezione dell'ambiente' si innesta nella sua rappresentazione come cornice dell'esperienza del mondo nel duplice ruolo rivestito dall'uomo con la natura [1]: *homo faber* e *homo figurans* (Turri, 2006) si incontrano tra modificazione, riflessione culturale e sociale sul luogo di appartenenza. La prima legge di tutela del paesaggio fu promulgata nel 1922 da Benedetto Croce [2], nobile sostenitore della valorizzazione delle bellezze dell'Italia quale necessità sia morale che di pubblica economia [3]. Più recentemente, nel 2004, il Governo ha emanato il 'Codice dei beni culturali e del paesaggio', meglio conosciuto come 'Codice Urbani' [4], che si esplica a livello sistematico come la diretta concretizzazione dell'art.9 della Costituzione Italiana secondo cui "La Repubblica promuove lo sviluppo della cultura e la ricerca scientifica, con tecniche e tecnologie, tutela il paesaggio, la difesa del suolo e il patrimonio storico ed artistico della Nazione". Il termine 'paesaggio' contenuto in questo dettato costituzionale non concerne soltanto la morfologia e l'estetica del territorio ma va inteso in senso più ampio con il significato di 'ambiente'. Per comprendere e interpretare l'ambiente e i luoghi deputati alla memoria collettiva, l'uomo si è servito sin dall'antichità di un sistema simbolico che assunse fino al XVI secolo un valore particolarmente escatologico (Muscogiuri, 2016): le mappe; diventate - a seguito delle grandi scoperte geografiche, ai progressi delle scienze astronomiche e all'introduzione del sistema di proiezione di Mercatore - strumenti per antonomasia di orientamento per gli spostamenti e per il rilevamento dei luoghi, avvicinandosi gradualmente alla funzione assunta dalla cartografia moderna. Il Consiglio d'Europa nella Convenzione Europea del Paesaggio [5] descrive quest'ultimo come "una determinata parte di territorio, così come è percepita dalle popolazioni, il cui carattere deriva dall'azione di fattori naturali e/o umani e dalle loro interrelazioni" (2000, art. 1, lett. a). Si evince una visione quasi ideale di rapporto bilanciato tra individui che formano idee oggettive e condivisibili al fine di costituire il patrimonio comune che "concerne sia i paesaggi che possono essere considerati eccezionali, che i paesaggi della vita quotidiana e i paesaggi degradati" (2000, Preambolo). Se il paesaggio è concepito a partire dalla percezione della popolazione, emerge la componente emozionale scaturita dalla relazione profonda che ogni persona instaura con il proprio territorio. Il tema del paesaggio (nella sua accezione quasi campanilistica) è presente in maniera

preponderante anche nelle opere letterarie di autori che hanno segnato il nostro tempo. Prendiamo a modello Italo Calvino, esperto conoscitore di botanica, era consapevole di essere uno scrittore del 'suo' paesaggio ligure. Calvino, descrive un paesaggio identitario, raccontato per esempio, nelle pagine de *Il barone rampante* dove gli alberi su cui si arrampica il protagonista Cosimo, rappresentano il suo habitat naturale. Un altro aspetto interessante è quello scenografico per cui "questo paesaggio non è solo quello che abitano i suoi personaggi, ma anche quello che si guarda, che si descrive, che si commenta, come fanno le varie voci narranti delle sue storie. Il paesaggio è creazione sia della mano dell'uomo, sia del suo sguardo: concettualmente, infatti, è ciò che si contempla a partire da un punto determinato" (Belpoliti, 2023, pp. 403-404). Il paesaggio è recepito come un insieme di luoghi, di vegetazione, di animali e di uomini che lo abitano.

Dalle mappe di comunità alla cartografia emozionale: paesaggi digitali all'orizzonte

Quando il contesto si avvale di una comunità – non dunque di un'attribuzione individuale ma di una costruzione socio-culturale – incrementa il valore delle specificità locali ove le esperienze della scoperta diventano multisensoriali, senza contare gli effetti della globalizzazione che sta portando ad una sempre più consapevole rivalutazione delle caratteristiche uniche dei paesaggi grazie a modelli di comportamento che diventano espressione di un senso collettivo (Correggiari, 2016). Le mappe di comunità sono strumenti adatti per esplorare i paesaggi e le percezioni delle popolazioni; originariamente vedevano il coinvolgimento di sole persone anziane per documentare il patrimonio locale materiale e immateriale. La condivisione delle percezioni sensoriali e delle emozioni può rendere accessibili i valori intangibili del paesaggio, aiutano a recuperare la memoria collettiva e a tradurre il contenuto in azioni progettuali per tutelare e valorizzare il territorio. A tal proposito risulta particolarmente utile menzionare la metafora del 'paesaggio come teatro' del geografo Eugenio Turri. La suddetta espressione interpreta lo spazio come luogo di operosità dell'uomo che si configura allo stesso tempo, attore e spettatore (Salarelli, 2022). Con l'avvento delle tecnologie digitali, il paesaggio si trasforma in un iperteatro, un'interfaccia dinamica tra l'individuo e il mondo

reale, arricchita da dati e rappresentazioni innovative che offrono nuove prospettive per comprendere e valorizzare i paesaggi, integrando la percezione sensoriale e le emozioni nella pianificazione e nella gestione del territorio generando 'iperteatri'. La dimensione dei paesaggi viene fruita dai sistemi digitali basati sulla georeferenziazione e sulla realtà aumentata che costituiscono soluzioni ormai integrate nella nostra percezione dei luoghi tanto da variare fortemente la maniera con cui ci rapportiamo ad essi. Quando entriamo in relazione con le tecnologie digitali, queste ci permettono di vivere un'esperienza mediale reale che "[...] implica un coinvolgimento dell'intero organismo (l'insieme di mente e corpo) di chi vi prende parte; è un'esperienza viva e vissuta in prima persona e all'interno del presente dal soggetto" (Eugeni, 2010, p. 15). Si può addurre che l'atto del mappare resta in ogni caso il dispositivo supremo per prendere consapevolezza del proprio ambiente fisico, delle sue peculiarità e punti di vista mentre il gesto del disegnare la geografia del territorio coincide con il tentativo di riappropriarsi di un luogo afferrandone le difficoltà. La correlazione che esiste tra il segno geografico delle mappe e le emozioni scaturisce in seguito a un approccio multisensoriale nell'esperire il contenuto delle sue significazioni. In sostanza, ricordare un luogo implica un'organizzazione di rappresentazioni – reali e astratte – in vista di un riutilizzo operativo che ne mette in ordine i contenuti stessi, archiviano le tracce del territorio come in un'architettura delle immagini. Le impressioni sensoriali si legano al ricordo dei luoghi, con specifiche leggi di associazione alla spazialità visiva dove vengono ricomposti insieme da un'operazione di immaginazione.

Il paesaggio visivo: antropologia dello sguardo multimediale

La 'cartografia creativa' [6] combina gli strumenti digitali moderni con il disegno a mano libera, restituendolo al suo ruolo di medium interpretativo tra il soggetto e la comprensione del mondo, come motrice di argomentazioni e narrazioni. Questi implicano lo sviluppo di metodologie in grado di indirizzare i processi decisionali basati su pratiche creative coerenti con il concetto di 'economia a bassa entropia', un approccio economico basato sulla minimizzazione della trasformazione fisica urbana e sulla valorizzazione del patrimonio esistente (Cerreta et al, 2021; Maniello & Cangiano, 2026). Tale concetto non inficia in maniera diretta sulla struttura geomorfologica del luogo di applicazione rispettandone il patrimonio esistente dove l'attività pratico-funzionale della cartografia si unisce alla

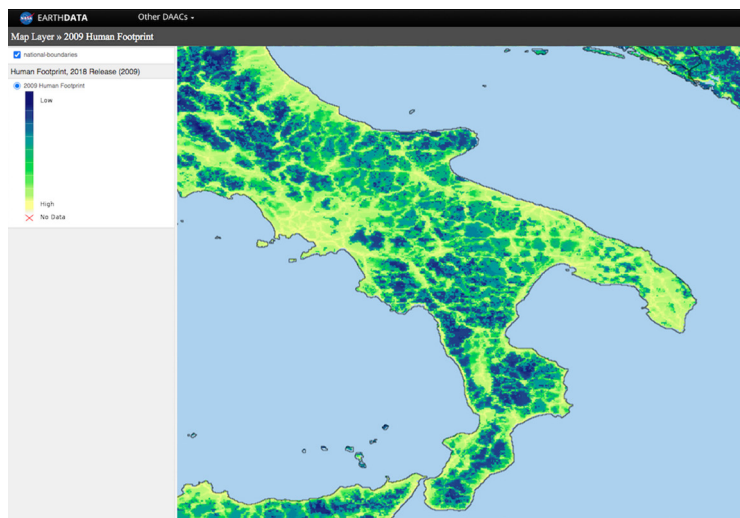


Fig. 1. Mappa del sud Italia relativa all'*Human Footprint index* in cui è evidente l'elevata antropizzazione del territorio rispetto a quello naturale.

compagine percettivo-sensibile che determina una rappresentazione del *signum* volta all'emozionalità, tramite la cartografia detta 'emozionale' (Nold, 2009). Lo sviluppo dell'idea di paesaggio nel mondo occidentale si pone come il punto di congiunzione tra il concetto di spazio, ove tutte le parti sono l'un l'altra equivalenti, nel senso che sono sottomesse alla stessa astratta regola, e quello di luogo, e cioè a una parte della superficie terrestre che non equivale a nessun'altra (Farinelli, 2003). Il processo di digitalizzazione dà origine a documenti adattabili e multimediali che, parafrasando Marshall McLuhan, determinano una cognizione così influente del mezzo che il valore dei contenuti viene ridimensionato. In altre parole, le rappresentazioni digitali del paesaggio assumono una connotazione innovativa dal punto di vista delle possibilità che offre il mezzo grazie alle visioni ampliate dell'osservatore sia sul piano temporale (es. immagini di un luogo in epoche diverse) sia spaziale (es. cartografie impostate su modelli bidimensionali e tridimensionali) che dialogano per sistemi ipertestuali e interattivi in una comunità di utilizzatori del mezzo sovraccitato. Ciò significa che ogni concetto di paesaggio è connesso alla virtualità effettiva dei sistemi di rappresentazione impiegati per manifestarlo; risiediamo dunque in un cyberspazio alla stregua delle precedenti generazioni che abitavano la natura, o quelle ancor più remote che vivevano in un mondo centrato sul senso del divino (Bolter & Grusin, 2002) ma nel quale le tecnologie visuali - più di ogni altra epoca - stanno operando cambiamenti nel modo di vedere il mondo (Mirzoeff, 2017) e nel come si utilizzano le informazioni visive.

The Human footprint index

Le tracce fisiche dell'uomo sull'ambiente hanno nei secoli avuto due conseguenze inevitabili: la prima è la creazione di una nuova epoca geologica chiamata 'antropocene' in cui l'ambiente terrestre, nell'insieme delle sue caratteristiche fisiche, chimiche e biologiche, viene fortemente condizionato su scala sia locale sia globale dagli effetti dell'azione umana; la seconda riguarda l'interazione tra antropizzazione e natura che ha creato una forma di paesaggio diverso dall'accezione originaria dello stesso. Se infatti etimologicamente per paesaggio (dal latino *pagus*, villaggio) si intende 'lo spazio intorno ad un borgo agricolo', in guisa alle modificazioni dall'uomo imposte, è più corretto intenderlo come l'aspetto con cui si presenta una parte di territorio che si abbraccia con lo sguardo da un determinato punto. Che l'antropizzazione abbia fagocitato il paesaggio è ben visibile nell'*Human Footprint* (SEDAC, 2009), versione aggiornata al 2018, la quale fornisce una mappa globale della pressione umana cumulativa sull'ambiente nel 2009, con una risoluzione spaziale di circa 1 km. La pressione umana viene misurata attraverso l'*Human Footprint Index* (fig. 1) utilizzando otto variabili come misura dell'influenza umana tra cui: ambienti edificati, densità di popolazione, infrastrutture di energia elettrica, terreni coltivati, pascoli, strade, ferrovie e corsi d'acqua navigabili (Venter et al., 2016).

Le due componenti inerenti quindi a ciò che oggi è paesaggio, ne stanno modificando la percezione ma ciò che più interessa è pensare a questo connubio come la nascita di una nuova visualità ad esso riferito. La ricostruzione di un 'ecosistema della memoria', inteso come l'insieme delle relazioni di luoghi, persone ed oggetti che interagiscono (Maniello & Cangiano, 2025) tra loro convivendo in un preciso ambiente, consente di preservare la memoria elaborata in forma di ricordi ed esperienze che diventa portatrice delle istanze di tutela e valorizzazione di quel patrimonio materiale e immateriale in esso contenuto (Trocchianesi, 2014). La memoria emozionale, partendo da una riflessione sull'analogia dei termini *motion* ed *e-motion*, scaturisce dalla percezione in movimento dello spazio (Bruno, 2015), come avverrebbe per esempio nel caso di immersione totale in un ambiente verde in seguito alla pratica dell'esplorazione dei luoghi praticando l'hiking o il trekking. La differenziazione del concetto di emozionalità legata alla cartografia è significativa. Se per i geografi affettivi gli affetti non sono cognitivi (Pile, 2010) e in quanto tali non possono essere coscienti e quindi né espressi né rappresen-

tati, per i neuroscienziati gli affetti sono l'interpretazione della mente dello stato fisiologico del corpo nel mondo (Feldman Barrett, 2017) e a differenza dei primi possono essere sia espressi che rappresentati. Le emozioni possono essere però localizzabili sia all'interno dei corpi che nei contesti spaziali in cui vengono vissute (Anderson & Smith, 2001; Bondi, 2005; Feldman Barrett, 2017). La questione percettiva si interseca dal punto di vista fisiologico e psicologico come stabilizzatore di una compagine ordinata di elementi, suoni, parole, rumori, colori, ecc., intesa come universale per il nostro modo di vedere nel complesso delle sensazioni e nella concezione 'estetica dell'informazione' [7]. Nondimeno risulta utile associare il metodo del 'differenziale semantico' [8] che permette la quantificazione delle caratteristiche emotive, gli 'appelli', i quali rappresentano "[...] le qualità delle cose del nostro ambiente e del nostro mondo popolato di segni, pensieri e fantasie, che influiscono in modo immediato sulla nostra emotività" (Kurd, 1972, p. 74).

Il progetto GPS.Geonauta Puglia e Sud: ri-tracciare i luoghi attraverso la rappresentazione semplificata dello spazio

La necessità di disciplinare e rendere conoscibile il territorio attraverso mappe e rappresentazioni convenzionali ha storicamente imposto una visione selettiva dello spazio, determinata dal punto di vista di chi mappa. La mappa non è mai neutra: essa sintetizza complessità ambientali, culturali e sociali in simboli, segni e layer semplificati, veicolando così una forma di interpretazione spaziale condivisa (Harley, 1989). Nelle applicazioni digitali e negli strumenti per smartphone, questa logica tradizionale viene potenziata attraverso funzionalità che consentono di esplorare nuovi sentieri e pianificare itinerari, generando quella che può essere definita una 'cartografia esperienziale', in cui la rappresentazione dello spazio funge da guida, ma anche da stimolo all'esplorazione e alla scoperta (Crampton, 2009). Il progetto *GPS.Geonauta Puglia e Sud* (s.d.) (fig. 2), nato nel 2021 sul concetto di 'ecosistema della memoria', si fonda sull'idea che i luoghi e i paesaggi naturali vicini alla quotidianità non siano sempre conosciuti, pur essendo portatori di significati individuali e collettivi, e di biografie locali (Kopytoff, 1986).

L'iniziativa assume quindi la mappa digitale non solo come strumento di pianificazione, ma come interfaccia narrativa che media l'esperienza del territorio, trasformando la conoscenza locale in pa-



Fig. 2. Logo del progetto GPS.Geonauta di Puglia e Sud.

trimonio condiviso. Il termine geonauta, evocativo di un navigatore della terra, sottolinea la dimensione esplorativa e partecipativa dell'azione: i fruitori diventano co-produttori di senso e conoscenza dei luoghi (Ingold, 2000). L'approccio metodologico combina cartografia digitale, documentazione storica e orale, mappe tradizionali e l'esplorazione diretta. Inizialmente, la selezione dei luoghi è stata circoscritta a un raggio di 40 km intorno alla città di Canosa di Puglia, poi progressivamente ampliata. Il risultato è una raccolta in continuo aggiornamento di 42 tracce digitali fruibili tramite app (Wikiloc, n.d.) [9] per ognuna delle quali si è resa necessaria sia una fase di progettazione che di verifica [10], basata su un preciso flusso di lavoro (fig.3).

In particolare le prime tracce multimediali fruibili attraverso l'app sono state quelle relative al Bosco di Acquatetta (fig. 4) tra i più grandi per estensione della regione Puglia, nel Parco Nazionale dell'Alta Murgia (s.d.) [11] (fig. 5), da poco proclamato Geoparco Mondiale UNESCO. Ognuna di queste è accompagnata da un racconto georeferenziato che accompagna il fruitore durante tutto l'arco del percorso.

Quest'ultimo raccoglie al suo interno una varietà di testimonianze antropiche e non, quasi per la maggior parte sconosciute,

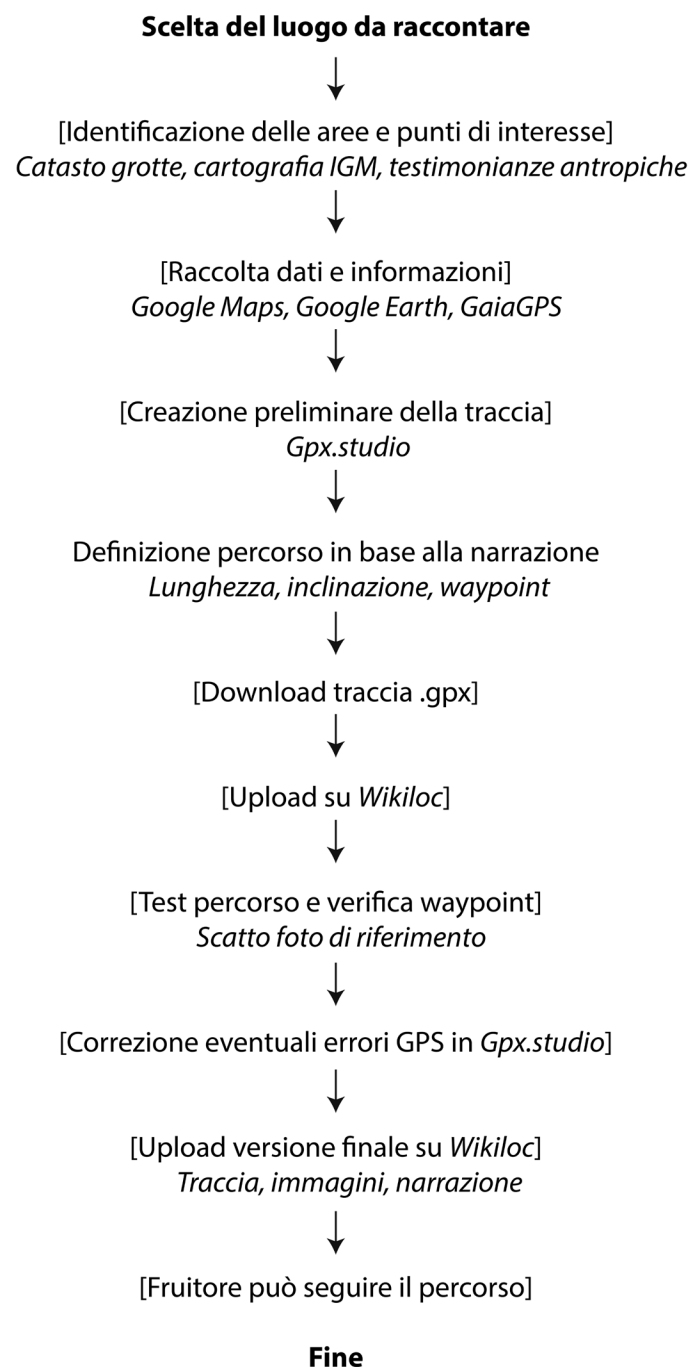


Fig. 3. Flusso di lavoro relativo alla creazione, verifica e validazione di una traccia in base alla narrazione.

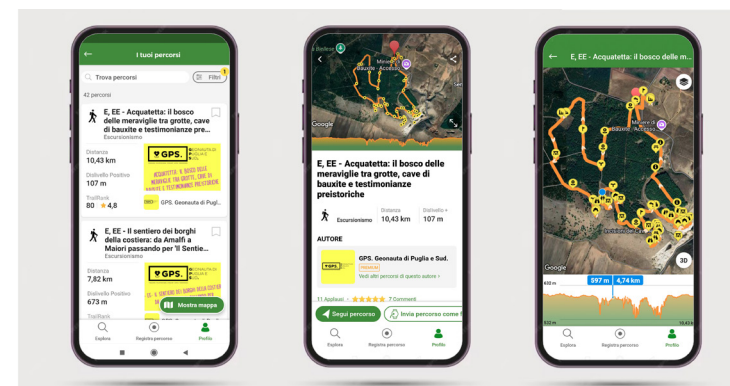


Fig. 4. App di Wikiloc con evidenziata una delle tracce relative al Bosco di Acquatetta, Parco Nazionale Alta Murgia, Puglia.

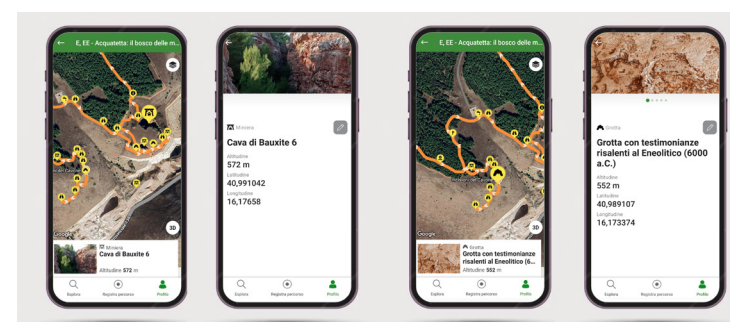


Fig. 5. App di Wikiloc con evidenziati due waypoint relativi ad una delle tracce relative al Bosco di Acquatetta, Parco Nazionale Alta Murgia, Puglia.

come le testimonianze del neolitico (Astuti et al., 2008; Colombo et al., 2012) (figg. 6 e 7) e le cave di bauxite (figg. 8 e 9), difficilmente raggiungibili se non grazie a questa modalità di fruizione.

In questa prospettiva, il progetto *GPS.Geonauta Puglia e Sud* intercetta anche paesaggi marginali, residui o trasformati dall'azione antropica, restituendoli attraverso pratiche di narrazione georeferenziata e cartografia partecipativa come spazi di memoria, esperienza e ri-significazione. La digitalizzazione dei percorsi produce una rappresentazione semplificata dello spazio, che diventa l'ossatura narrativa su cui si sviluppa la mediazione tra esperienza reale e virtuale (Corner, 2011). In sintesi, il progetto integra approcci tradizionali e digitali per ri-tracciare i luoghi, producendo mappe che sono al contempo strumenti di esplorazione, dispositivi di memoria e piattaforme di narrazione partecipata, ridefinendo la relazione tra abitante, paesaggio e spazio digitale. La dimensione digitale introdotta si inserisce nel quadro delle teorie contemporanee sulla rappresentazione dei luoghi, che attribuiscono crescente centralità alle pratiche di mediazione e alle forme



Fig. 6. Il riparo del Cavone, che custodisce al suo interno le testimonianze del neolitico. Sullo sfondo la fossa bradanica e la Basilicata. Bosco di Acquatetta, Parco Nazionale Alta Murgia, Puglia.



Fig. 7. Testimonianze del neolitico (graffiti), riparo del Cavone nel Bosco di Acquatetta, Parco Nazionale Alta Murgia, Puglia.

distribuite di produzione di conoscenza. Il riferimento principale è il passaggio dai modelli cartografici autoritativi alle pratiche di neocartografia partecipativa, in cui la mappa diventa artefatto dialogico, aperto e aggiornabile, capace di restituire tanto la materialità del territorio quanto la trama di significati che lo rende spazio vissuto. La prospettiva si allinea alle riflessioni della geografia umanistica (Tuan, 1977) e della fenomenologia del paesaggio, secondo cui l'identità dei luoghi emerge dall'intreccio fra percezioni, memorie e pratiche quotidiane. Le tecnologie digitali, in questo senso, non sono semplici strumenti di archiviazione, ma dispositivi epistemici che riorganizzano le modalità di esperienza e interpretazione dello spazio. Il rischio del *placelessness*, cioè la perdita di identità dei luoghi nelle pratiche standardizzate (Relph, 1976), viene contrastato proprio dall'integrazione di narrazioni locali, biografie e vissuti, che recuperano la profondità emotiva e simbolica dello spazio. Parallelamente, il progetto dialoga con il campo delle *Digital Humanities*, che riconosce il potenziale del digitale nel costruire forme ampliate di accesso, narrazione e condivisione del patrimonio culturale. L'uso di contenuti geolocalizzati, microstorie



Fig. 8. Una delle cave di bauxite - n°6 del percorso - testimonianza di origine antropica degli anni '60, Bosco di Acquatetta, Parco Nazionale Alta Murgia, Puglia.



Fig. 9. Una delle cave di bauxite (particolare) - n° 6 del percorso - testimonianza di origine antropica degli anni '60, Bosco di Acquatetta, Parco Nazionale Alta Murgia, Puglia.

e testimonianze audiovisive permette di attivare una 'intelligenza territoriale collettiva', in linea con i paradigmi dell'*heritage community* (Maniello, 2023) promossi dalla Convenzione di Faro e con le teorie sulla cultura partecipativa (Jenkins, 2006).

Conclusioni

L'uso delle tecnologie digitali utilizza processi innovativi declinabili alla valorizzazione del patrimonio culturale e paesaggistico. L'interrelazione tra memoria emozionale e paesaggio naturale confluisce in azioni cognitive ascrivibili all'intersoggettività; difatti il rapporto tra rappresentazione dei luoghi e pianificazione di itinerari attraverso la cartografia digitale è un esempio di come la tecnologia possa migliorare la nostra interazione con lo spazio geografico. La precisione e l'interattività delle mappe digitali, combinate con algoritmi avanzati di pianificazione, creano per l'utente esperienze personalizzate e dinamiche. Questa sinergia non solo facilita il movimento e l'esplorazione, ma promuove anche pratiche più sosteni-

bili e comunitarie fondate sulla riflessione sociale del territorio come identità culturale. In chiave di valorizzazione dei luoghi, gioca un ruolo fondamentale il processo sinestesico che si innesca nella condivisione delle percezioni sensoriali e delle emozioni, fruibili simultaneamente. Questo procedimento preserva il ricordo dell'esperienza che riconosce la biografia dei luoghi come interlivello tra patrimonio materiale e immateriale, agevolata dalla cartografia moderna assistita dalle tecnologie digitali. Nonostante questo vantaggio, dal progetto *GPS.Geonauta Puglia e Sud*, diffuso quasi esclusivamente a mezzo social e attraverso un sito web che rimanda all'app di utilizzo Wikiloc, emerge che non sempre si vincono le resistenze di chi per la prima volta affronta l'orientamento in contesti naturali e ha avuto invece una larga diffusione tra chi già praticava trekking o hiking. In conclusione la declinazione digitale dei luoghi pone in evidenza un duplice aspetto. Se le possibilità offerte dalla creazione di immagini digitali crea proiezioni di mondi possibili, le mappe — proprio per la loro naturale propensione a trattenere informazioni (Cicalò et al., 2021) — non devono essere intese solamente come un accumulo indiscriminato di dati ma che anzi le molteplici possibilità offerte dagli strumenti multimediali possono consentire il tracciare nuovi paradigmi di realtà a cavallo tra tradizione e creatività nei quali i nuovi paesaggi aumentati, denominati datascape o infoscape, consentono una rilettura dei luoghi dell'immenso patrimonio materiale e immateriale di cui gode la nostra nazione, evidenziando così il ruolo delle mappe digitali e delle rappresentazioni visive nei processi di lettura critica e valorizzazione dei territori. Ne deriva un modello in cui il territorio non è rappresentato come entità statica, ma come ecosistema relazionale in continua trasformazione, co-costruito da istituzioni, abitanti e visitatori. La piattaforma assume così il ruolo di spazio critico e inclusivo in cui la dimensione scientifica, quella comunitaria e quella narrativa convergono nella produzione condivisa di nuovi immaginari territoriali.

Note

[1] Dal punto di vista poetico, risulta particolarmente significativo menzionare il concetto di 'Natura' così inteso da Auguste Rodin ne *La lezione dell'antico* (p. 17): "Nella Natura tutte le cose sono utili, e in loro e al di sopra di loro regna l'Armonia, legge universale. In quanto armoniosa, la Natura è vera, e in quanto vera, è

bella, eternamente prodigiosamente bella. Gli uomini dell'antichità hanno avvertito il suo ritmo infinito, si sono inginocchiati al suo cospetto [...]".
[2] In quegli anni, il filosofo Benedetto Croce ricoprì la carica di Ministro della Pubblica Istruzione nell'ultimo governo Giolitti.

[3] La suindicata legge si inserisce in un lungo passato di attenzione alla tutela del patrimonio storico e culturale, parcellizzato in interventi legislativi emanati dai singoli Stati preunitari. Ad esempio nel 1755 nel Regno di Napoli (sotto re Carlo VII di Borbone), i decreti borbonici del 1841-1843 "vietavano di alzare fabbriche che togliessero amenità o veduta lungo Mergellina, Posillipo e Capodimonte".
[4] Il codice è stato elaborato dall'allora Ministro dei beni e delle attività culturali, Giuliano Urbani, da cui riprese il nome, di concerto con il Ministro per gli affari regionali Enrico La Loggia e pubblicato nella Gazzetta Ufficiale della Repubblica Italiana n° 45 del 24 febbraio 2004.
[5] Documento adottato dal Comitato dei Ministri della Cultura e dell'Ambiente del Consiglio d'Europa il 19 luglio 2000.
[6] Si definisce per 'cartografia creativa' una struttura espressiva di rappresentazione e narrazione del territorio con lo scopo di coglierne gli aspetti connessi alla memoria e all'emozione con l'ausilio di strumenti visivi e testuali finanche in forma multimediale e interattiva.
[7] Si usa raggruppare sotto il nome di 'estetiche dell'informazione' l'elaborazione delle teorie che studiano la possibilità di realizzare un criterio matematizzato, una misura che esprima le caratteristiche formali degli oggetti estetici.
[8] Il 'differenziale semantico' fu costituito negli anni Cinquanta e sviluppato originariamente con lo scopo di analizzare la semantica dei segni e successivamente adottato per l'analisi delle connotazioni.
[9] È una piattaforma cartografica digitale che raccoglie percorsi caricati dagli utenti; si tratta di un'esperienza di cartografia online dove si accede in un ambiente virtuale favorendo l'esplorazione dei luoghi, molto simile a Google maps ma in contesti naturali.
[10] Sono stati utilizzati in modo combinato specifici software per l'identificazione di precise aree territoriali, conformazioni naturali (come il catasto grotte puglia), testimonianze antropiche (cartografia igm) e reperimento informazioni: Google maps, Google Earth, Gaiagps.com e infine Gpx.studio. Quest'ultimo è un visualizzatore ed editor online di file .gpx che permette di: visualizzare tracce

multiple in colori diversi e con l'ausilio di tante mappe differenti (ciclismo, escursionismo, satellite, etc.) modificare tracce aggiungendo, inserendo, spostando o eliminando i trackpoint. Esso consente di comporre il percorso graficamente, decidere punti panoramici o punti chiave, i cosiddetti way point, molto importanti in quanto rappresentano dei punti di riferimento nello spazio fisico utili ad identificare i luoghi. In questa fase si decide la complessità della traccia stessa attenzionando l'inclinazione del percorso e la sua lunghezza in base ai punti di interesse e alla narrazione dei luoghi. È stato utilizzato sia per la sua versatilità che per creare la traccia definitiva. L'uso combinato di questo con gli altri software su menzionati, è giustificato dal fatto che non sempre su ogni programma sono riportate tutte le indicazioni e i punti di interesse, per cui diventa necessario incrociare sempre tra loro i dati. Conclusa questa fase si effettuerà il download della traccia in formato .gpx e il suo l'upload sull'app di Wikiloc. La fase finale prevede il test della traccia al fine di evitare situazioni di pericolo per i possibili fruitori e la verifica dei waypoint inseriti. Su ognuno di essi è possibile scattare delle foto che diventano dei veri e propri riferimenti visivi durante la fruizione. Verificato il percorso si scarica la traccia da Wikiloc e si carica nuovamente in Gpx.studio per la correzione di errori dovuti all'imprecisione del gps del dispositivo mobile. Corretta la traccia si provvederà a caricare la versione finale, le immagini e la narrazione sull'app di Wikiloc, consentendo così al fruitore di seguire passo dopo passo l'itinerario creato. L'uso dell'app è molto semplice: trovandosi in prossimità del punto di inizio della traccia selezionata, si seguirà il percorso esattamente come avviene per sistemi simili come google maps ma orientati al trekking.
[11] Le tracce sono state divise per difficoltà via via crescenti secondo la nomenclatura data dal Club Alpino Italiano (CAI, s.d.) per differenziare l'impegno richiesto dagli itinerari di tipo escursionistico. Questa precisazione è utile non soltanto per distinguere il diverso impegno richiesto da un itinerario, ma anche per definire chiaramente il limite tra difficoltà escursionistiche ed alpinistiche al fine di non scoraggiare neofiti e famiglie ad una prima conoscenza dei luoghi.

Riferimenti bibliografici

Anderson, K., & Smith, S. (2001). Editorial: Emotional geographies. *Transactions of the Institute of British Geographers*, 26(1), 7-10.

Astuti, P., Colombo, M., Grifoni Cremonesi, R., Serradimigni, M., & Usala, M. (2008). Incisioni rupestri dal riparo del Cavone (Spinazzola, Bari). *Bullettino di Paletnologia Italiana*, 97, 127-147.

Belpoliti, M. (2023). Paesaggio. In M. Belpoliti (a cura di), *Italo Calvino. Guardare. Disegno, cinema, fotografia, arte, paesaggio, visioni e collezioni* Mondadori Editore, pp. 403-404.

Bolter, J. D., & Grusin, R. (2002). *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi* Guerini Editore.

Bondi, L. (2005). Making connections and thinking through emotions: Between geography and psychotherapy. *Transactions of the Institute of British Geographers*, 30(4), 433-448.

Bruno, G. (2015). *Atlante delle emozioni: In viaggio tra arte, architettura e cinema*. Johan & Levi.

Cerreta,M., Daldanise,G., Giovane di Girasole, E., Torre, C.M. (2021). A Cultural Heritage Low Entropy Enhancement Approach: An Ex Post Evaluation of Creative Practices. *Sustainability*, 13, 2765. <https://doi.org/10.3390/sul3052765>

Colombo, M., Serradimigni, M., & Grifoni Cremonesi, R. (2012). Le ricerche e le incisioni rupestri in Località Il Cavone (Spinazzola-Ba). *XLVII Riunione Scientifica e Protostoria della Puglia*. Available at: https://www.academia.edu/4402588/Incisioni_rupestri_dal_Riparo_del_Cavone_Spinazzola_Bari_ (accessed 3 March 2026).

Consiglio d'Europa. (2000). *Convenzione Europea del Paesaggio* (Serie dei trattati Europei, n. 176). <https://rm.coe.int/1680080633>

Cicalò, E., Menchetelli, V., & Valentino, M. (a cura di). (2021). *Linguaggi grafici. Mappe*. PublicaPress.

Club Alpino Italiano. (s.d.). *Classificazione dei percorsi escursionistici*. Availalble at: <https://www.cai.it> (accessed 3 March 2026).

Corner, J. (2011). The agency of mapping: Speculation, critique and invention. In M. Dodge, R. Kitchin, & C. Perkins (Eds.), *The Map Reader* (pp. 89-101). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9780470979587.ch12>

Correggiari, M. (2016). Mappe emozionali. Interagire con la percezione del paesaggio. *Master World Natural Heritage Management*, Torino, 13 gennaio -16 dicembre 2016. Available at: https://www.researchgate.net/publication/311807785_Mappe_emozionali_Interagire_con_la_percezione_del_paesaggio_Ricerca_e_idea_progettuale (accessed 3 March, 2026).

Crampton, J. W. (2009). *Mapping: A Critical Introduction to Cartography and GIS*. John Wiley & Sons.

Eugeni, E. (2010). *Semiotica dei media: Le forme dell'esperienza*. Carocci Editore.

Farinelli, F. (2003). *Geografia: Un'introduzione ai modelli del mondo*. Einaudi.

Feldman Barrett, L. (2017). *How emotions are made: The secret life of the brain*. Mariner Books.

GPS.Geonauta Puglia e Sud (s.d.). *GPS.Geonauta Puglia e Sud*. Available at: www.geonautadipugliaesud.it (accessed 3 March 2026).

Harley, J. B. (1989). Deconstructing the map. *Cartographica: The International Journal for Geographic Information and Geovisualization*, 26(2), 1-20. <https://doi.org/10.3138/E635-7827-1757-9T53>

Ingold, T. (2000). *The perception of the environment: Essays on livelihood, dwelling and skill*. Routledge.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.

Kopytoff, I. (1986). The cultural biography of things: Commoditization as process. In A. Appadurai (Ed.), *The social life of things: Commodities in cultural perspective*. Cambridge University Press. pp. 64-92. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511819582.004>

Kurd, A. (1972). L'estetica dell'informazione e l'emanci-

pazione della coscienza sensibile. In U. Volli (a cura di), *La scienza e l'arte. Nuove metodologie di ricerca scientifica sui fenomeni artistici* (pp. 45-85). Gabriele Mazzotta Editore.

Maniello, D. (2023). *Augmented heritage: Dall'oggetto esposto all'oggetto narrato*. Le Penseur.

Maniello, D., & Cangiano, L. (2026). Memory fragments: Un progetto "a bassa entropia" per la valorizzazione del patrimonio culturale di Kotor. In *ARTE-DU2026 Convegno Nazionale sulla Didattica delle Arti Figurative e Performative (19–20 febbraio 2026)*, Università degli Studi di Palermo.

Maniello, D., & Cangiano, L. (2025). L'ecosistema della memoria. Il Museo Archeologico Nazionale di Canosa di Puglia tra inclusione e partecipazione. In Arena, M. (Ed.), *TALES – Tangible Aspects and Legacy Enhancement through Storytelling. Simposio internazionale*, Dipartimento di Architettura e Design, Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria, Reggio Calabria.

Mirzoeff, N. (2017). *Come vedere il mondo*. Johan & Levi.

Muscogiuri, M. (2016). La cartografia creativa come rappresentazione e narrazione della memoria e dei cambiamenti del territorio e del paesaggio contemporaneo. In A. Berrino & A. Buccaro (Eds.), *Delli aspetti de paesi. Vecchi e nuovi media per l'immagine del paesaggio*. CIRICE – Centro Interdipartimentale di Ricerca sull'Iconografia della Città Europea, Università degli Studi di Napoli Federico II.

Nold, C. (2009). *Emotional cartography*. Creative Commons.

Parco dell'Alta Murgia. (s.d.). *Parco Nazionale Alta Murgia*. Available at: <https://www.parcoaltamurgia.it> (accessed 3 March 2026).

Pile, S. (2010). Emotions and affect in recent human geography. *Transactions of the Institute of British Geographers*, 35(1), 5-20.

Relp, E. (1976). *Place and placelessness*. Pion.

Rodin, A. (2007). *La lezione dell'antico* (S. Esengrini, Ed.). Abscondita.

Salarelli, A. (2022). Il paesaggio come iperteatro. @ *Digitcult*, 7(2), 79-96.

SEDAC. (2009). Last of the Wild v3 (Human Footprint, 2018 release) [Data set]. Columbia University. Available at: <https://sedac.ciesin.columbia.edu/data/set/wildareas-v3-2009-human-footprint> (accessed 3 March 2026).

Trocchianesi, R. (2014). *Design e narrazioni per il patrimonio culturale*. Maggioli.

Tuan, Y.-F. (1977). *Space and place: The perspective of experience*. University of Minnesota Press.

Turri, E. (2006). *Il paesaggio come teatro: Dal territorio vissuto al territorio rappresentato*. Marsilio.

Venter, O., Sanderson, E. W., Magrach, A., Allan, J. R., Beher, J., Jones, K. R., Possingham, H. P., Laurance, W. F., Wood, P., Fekete, B. M., Levy, M. A., Watson, J. E. M. (2016). Global terrestrial Human Footprint maps for 1993 and 2009. *Scientific Data*, 3(160067). <https://doi.org/10.1038/sdata.2016.67>

Wikiloc. (n.d.). GPS.Geonauta di Puglia e Sud. Available at: https://it.wikiloc.com/wikiloc/user.do?id=7900645&utm_medium=app&utm_campaign=share&utm_source=7900645 (accessed 3 March 2026).

Donato Maniello¹, Lorena Cangiano²

¹CEO, Studio Glowarp

²Digital storyteller, Studio Glowarp

info@glowarp.it, lorenacangiano@gmail.com

Chromatic urbanism: regeneration of Vlora’s historic centre

Fiona Nepravishta, Vjola Ilia

Historic urban centres in post-socialist contexts are sites of active image production, where visual coherence is mobilised to re-frame degraded environments as legible destinations. This paper examines the historic centre of Vlora, a coastal city in southern Albania, within the post-socialist urban dynamic. It analyses the regeneration strategies implemented through the TID project along the Justin Godard axis, a protected cultural ensemble designated as the city's primary commercial and social spine. Drawing on fieldwork, archival research, morphological analysis, and project documentation, the study investigates the evolving urban morphology of the historic centre and the chromatic strategy introduced across its streetscape.

This paper conceptualises colour as an instrument of post-socialist urban image construction, advancing the notion of chromatic urbanism as a distinct mode of regeneration

practice. Within this notion, coordinated colour operates as an aesthetic treatment, a low-cost governance instrument and a mechanism for producing spatial legibility in contexts of historical disruption. While the intervention demonstrably enhanced urban attractiveness and perceptual coherence, it raises unresolved questions about representation and the scenographic reduction of historical complexity. The study contributes to debates on heritage conservation in transitional contexts and positions colour as an analytically underexamined agent in regeneration practice.

Chromatic urbanism
Historic centre
Vlora
Post-Socialist regeneration
Urban image



Fig. 1. Aerial view of Justin Goard Street.
Source: Authors.

Introduction

Across post-socialist Europe, the historic urban centre has become a privileged site of regeneration, where the legacies of centrally planned urbanism collide with the demands of market-oriented development, tourism promotion and national identity reconstruction. Within this transformation, the image of the city is an instrument of urban policy (Harvey, 1989), deployed through mechanisms ranging from flagship architectural projects to the systematic chromatic treatment of historic fabric. The systematic application of colour to the historic fabric has been one of the most immediate and economical mechanisms for producing spatial coherence (Boeri, 2017). Despite its prevalence, it remains analytically marginal in conservation scholarship, treated as a surface attribute of architectural form.

The historic centre of Vlora, and particularly the Justin Godard axis, a protected cultural ensemble and the primary commercial and social spine, offers a pragmatic example of this condition. The urban fabric bears the cumulative imprint of Ottoman, early modern and socialist urban interventions. Post-socialist urban development has been marked by an intensifying tension among informal growth, infrastructural deficits, and aspirations for tourism-led regeneration, most visibly expressed in successive attempts to restructure its waterfront and central areas (Cuedari & Nepravishta, 2016). The TID regeneration project responded with a comprehensive intervention that combined architectural restoration, infrastructure upgrades, and a coordinated chromatic strategy, reconfiguring the area into a more coherent urban environment.



Fig. 2. Historical archival documentation of the area prior to regeneration. Source: AQTN.

The paper introduces the concept of chromatic urbanism, a condition in which colour operates as the primary instrument for constructing urban identity and spatial legibility, particularly in contexts where the authenticity of the physical fabric is uncertain, incomplete, or irretrievably compromised. The research combines fieldwork, archival research, and digital documentation to enable both quantitative recording and qualitative interpretation of the built environment. It argues that in post-socialist historic centres, coordinated colour serves as an aesthetic treatment and a lowcost governance instrument, rendering degraded urban fabric marketable and symbolically legible.

Theoretical background:

Chromatic urbanism and the politics of urban image

The relationship between colour and urban space has been examined across a fragmented disciplinary landscape. Environmental psychologists have established that the chromatic properties of surfaces directly influence spatial orientation, distance estimation and enclosure, and the affective registers through which urban environments are experienced, as evidenced by the foundational perceptual research of Itten (1961) and subsequent work by Gage (1993) and Mahrke (1996). Recent bibliometric analyses have identified four primary categories of urban colour preference, such as personal attributes, socio-cultural influences, environmental space, and dynamic factors and foregrounded colour's role in emotional regulation, cognitive processing, and social identity formation (Guo et al., 2025). Conservation scholarship, meanwhile, has established that the chromatic character of historic buildings is unstable, changing with fashion, technology, ownership, pigment chemistry, and is not reliably recoverable from material evidence alone (Brino & Rosso, 1980). Empirically,



Fig. 3. Pre-intervention condition along Justin Godard Street. Source: Atelier 4.

historic buildings are shown to employ warm hues within a calibrated tonal range, and the incursion of incompatible colour schemes produces measurable visual discomfort and disrupts the coherence of historic districts (Süvari et al., 2023). Urban design research adds a geographic dimension: regional climates, materials, and cultural practices generate distinct 'geographies of colour' (Lenclos & Lenclos, 1999) that any chromatic intervention must engage if it is to produce more than surface legibility.

Colour in the urban environment has been addressed quantitatively, through algorithmic analysis of streetscape harmony (Zhou et al., 2023), computational colour system construction (Chen et al., 2024), perception-oriented colour planning (Gasparini, 2024) and qualitatively, through the semiotics of cultural landscape colour (Lavrenova et al., 2023). Broader heritage scholarship has similarly questioned whether surface-level conservation strategies adequately engage with the complexity of historical disruption, arguing instead for practices that confront transformation rather than aestheticise it (Lambrechts et al., 2024). However, the strategic deployment of colour as a primary instrument of urban identity construction, particularly in post-socialist contexts, remains conceptually underdeveloped. This paper addresses that gap by defining chromatic urbanism as the systematic use of colour to construct urban identity in the context of historical disruption, and proposing it as a distinct and analytically coherent regeneration practice.

Case Study:

The TID Regeneration Project in Vlora's Historic Centre

The Justin Godard axis historically linked Flag Square to the inner urban fabric, through a stratified built structure of pre-war historic buildings, socialist-era constructions, and post-1990 addi-



Fig. 4. Regeneration project (a) satellite view of Justin Godard Street; (b) buildings identified for demolition (highlighted in red); (c) intervention masterplan. Source: Atelier 4.

tions. The latter introduced heterogeneity in scale, materiality and architectural language. By the time of the intervention, the area exhibited progressive material decay and spatial fragmentation, resulting from insufficient maintenance, informal alterations and uncoordinated development.

Feasibility reports identified deterioration of masonry structures, instability in load-bearing elements, inadequate drainage and sewage systems, and outdated utility networks. The public space lacked coherent organisation, with fragmented paving systems and inadequate lighting. The degradation was further intensified by individualised interventions that carried out repairs and extensions without regard for the urban context. The chromatic condition of the historic fabric, as documented prior to intervention, was characterised by heterogeneity, stained and eroded render surfaces, exposed blockwork, and sporadic repainting in bright tones. The streetscape registered as a surface record of neglect, fragmentation and loss of urban readability.

The TID regeneration project, financed by the AADF with contributions from the Albanian government and local authorities, set out to reverse the condition documented above. The intervention restored 68 buildings, upgraded urban infrastructure, reorganised public space, and introduced a systematic chromatic strategy across the streetscape, collectively redefining the area as a coherent, tourism-oriented urban destination.

At the architectural scale, the intervention addressed façade restoration, the reconstruction of missing elements, standardisation of openings and details, and the integration of new materials within a controlled design language. Structural measures included the consolidation of masonry walls, reinforcement of floor diaphragms, and stabilisation of foundations and roof systems. Build-



Fig. 5. Post-intervention streetscape. Source: Authors.

ings were redefined through a selective reconstruction approach, preserving original elements wherever possible and reinterpreting others to achieve visual continuity along the streetscape. Selective demolition was an integral component of the strategy. Post-socialist additions that occupied public space, disrupted street alignments, or introduced volumes incompatible with the typological logic of the historic fabric were removed as a condition of the regeneration scheme. This clearing operation, visible in the demolition plan (fig. 4b), established the morphological substrate within which the subsequent chromatic intervention could function as a unifying strategy.

The intervention upgraded the water supply, sewage and stormwater drainage networks, as well as the electrical and lighting infrastructure. New paving, purpose-designed street furniture and pedestrian-oriented circulation restructured the axis's spatial experience, supporting social interaction and commercial activity. The project reinforced the continuity and clarity of public space by redefining its boundaries and limiting informal appropriations. Simultaneously, the urban design component is guided by a regulatory framework for public space, including standards for street furniture, signage, commercial elements and pedestrian circulation. A defining objective of the intervention was to reposition the historic centre as a tourism-oriented destination. The introduction of cafés, restaurants, and small-scale commercial activities, along with spaces for leisure and social interaction, reoriented the axis's ground-floor economy toward visitor consumption. At the same time, the emphasis on heritage landmarks, such as the house of Marigo Posio, the former Labëria Club (converted to the Ethnographic Museum), and the Jewish street, creates a curated historical narrative. The historic centre is redefined as a consumable ur-



Fig. 6. Urban context of the regenerated historic centre. Source: Authors.

ban landscape, in which heritage is preserved and actively packaged as an experiential product.

Chromatic urbanism as representational strategy

The chromatic strategy constitutes the most distinctive dimension of the intervention, reshaping the cognitive mapping of space along the axis. The applied palette, including warm ochre, coral, terracotta, pastel green, and beige, produces a Mediterranean vernacular legibility recognisable as historically grounded, regardless of the degree of material authenticity. The façade operates as a representational surface, organising the streetscape as a continuous visual field (fig. 7). The palette's effectiveness lies in the calibration of key perceptual parameters, documented in figure 8. First, lightness is maintained within a medium-high range (L^* 50-70), avoiding both the visual fragmentation produced by high-contrast juxtapositions and the monotony of an insufficiently differentiated tonal field. Saturation remains moderate, avoiding the chromatic aggression of the bright palettes used in some post-socialist beautification projects, most notably in Tirana. Contrast is introduced through the façade-to-façade variation, ensuring that the streetscape's visual interest derives from its architectural grammar and the chromatic choices. Individual buildings contribute to a unified tonal field, a condition that environmental psychologists associate with the perception of spatial coherence and the affective qualities of enclosure and warmth, which positively contribute to the pedestrian experience. Together, these parameters produce a visual field that simultaneously achieves unity and differentiation, resulting in a controlled perceptual environment in which colour operates as a structuring and activating agent of urban space.



Fig. 7. Justin Godard streetscape elevation. Source: Authors.

The chromatic strategy performs three interrelated functions: simulation, narrative, and branding. In the first, colour creates the appearance of historical continuity on façade surfaces that are, in many cases, entirely new or substantially reconstructed. While surface reconstruction is not uncommon in conservation practice, the scale distinguishes the Vlora case, as does the systematic deployment of this strategy across an entire streetscape, with colour as its primary medium. Second, the strategy functions as a narrative, in which colour organises the streetscape into a legible visual sequence, selecting tones that communicate a coherent Mediterranean vernacular identity. Third, it operates as branding, producing a recognisable urban image through the chromatic strategy. The palette of the Justin Godard axis becomes a visual signature, enhancing the area's photographic legibility and its value within a tourism economy driven by the circulation of images. The evening activation of the area through warm-toned lighting extends and intensifies this branding function, creating a 'scenographic urban condition', a designed spatial experience oriented as much toward the production of images as toward the sustaining of urban life.

The chromatic strategy, in this context, operates as a catalyst for socio-economic transformation that may be as consequential as the architectural and infrastructural interventions it accompanies. The chromatic strategy in Vlora is sharpened when read against other comparable interventions in Albania: the regeneration of the Pazari i Ri in Tirana and the restoration of the Pazari i Vjetër in Korçë. These three cases, all conducted within the past decade and involving substantial public investment and architectural design ambition, represent distinct operational models of colour-led urban regeneration. In Pazari i Ri, Tirana, colour functions as an urban catalyst, supporting branding and economic activation through a contemporary visual identity grounded in selective historical continuity.

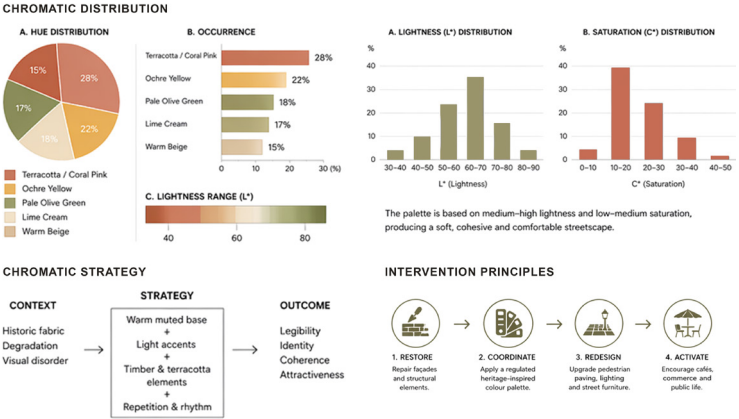


Fig. 8. Chromatic distribution, parameters and strategy. Source: Authors.

In Korçë, by contrast, chromatic control serves as a conservation tool, reinforcing an already coherent historic fabric through restrained, context-based palettes. Vlorë occupies a reconstructive position, similar to Tirana, in which it constructs a strong visual identity aimed at tourism; however, like Korçë, it references traditional typologies. Due to the fragmented pre-intervention condition, colour in Vlorë acts primarily as a reconstructive mechanism, producing coherence where historical continuity is incomplete.

This comparison supports the argument that chromatic urbanism in Albania operates through at least three models: catalytic, conservative, and reconstructive, each with distinct implications for conservation epistemology (tab. 1). Recent monographic documentation has begun to map contemporary Albanian architectural trajectories (Nepravishta & Nepravishta, 2023).

The limits of image-driven regeneration

A critical implication of chromatic urbanism concerns the risk of hyper-curated urbanity, a condition in which the requirements of visual coherence, touristic legibility, and image production override the irregularity and diversity inherent to historic urban environments. The concept manifests in the ‘museum city’ phenomenon observed in Central European contexts, such as Český Krumlov, Rothenburg ob der Tauber, and Tallinn’s old town, which document the consequences of prioritising heritage tourism over the full range of urban life functions. In these cases, visual coher-

ence was achieved at the cost of social diversity, affordable commercial space, and the kind of temporal layering that Ruskin described as the ‘golden stain of time’. The Justin Godard axis retains a degree of commercial and social diversity that distinguishes it from a purely tourist-oriented environment. Nevertheless, the underlying dynamics are present. The regulatory framework governing commercial frontages, the chromatic discipline enforced across the streetscape, and the deliberate repositioning of the axis as a tourism-oriented destination together constitute a system of controls that, over time, tends to favour uses compatible with the designed image and marginalise those that are not. In this context, the urban environment risks becoming a stage for curated experiences and a consumable urban product.

The limits of image-driven regeneration become evident in residual anomalies within the streetscape. The presence of a tall, unfinished post-1990 structure, remaining in a prolonged state of incompleteness, disrupts the continuity of the visual field and reintroduces scale inconsistency into an otherwise controlled environment. Its excessive height and unresolved materiality fragment sightlines and weaken the coherence established through chromatic intervention. Such elements resist incorporation into the designed image, revealing the transformation’s partial and contingent nature. The streetscape remains incomplete, with scenographic control coexisting alongside residual disorder.

The analysis carries implications for conservation and regeneration practice. In the TID project, as in most comparable schemes, the chromatic strategy was developed after structural and morphological decisions had been established, functioning as a final surface treatment. In practice, the effectiveness of the chromatic strategy depends on the prior restructuring of the urban fabric, depending on the morphological framework established through selective demolition and typological reconstruction. Without this underlying structure, it would be insufficient to generate visual continuity. Conversely, a more ambitious approach would ground the chromatic

MODEL	CASE STUDY	ROLE OF COLOUR	RELATION TO HERITAGE	URBAN EFFECT
CATALYTIC	Tirana (Pazari i Ri)	Branding tool	Weak / indirect	Economic activation
CONSERVATIVE	Korçë (Pazari i Vjetër)	Continuity tool	Strong / preservation-based	Identity reinforcement
RECONSTRUCTIVE	Vlorë (Justin Godard Street)	Synthesis tool	Selective / partially-reconstructed	Image + tourism formation

Tab. 1. Models of chromatic urbanism in albanian regeneration projects. Source: Authors.

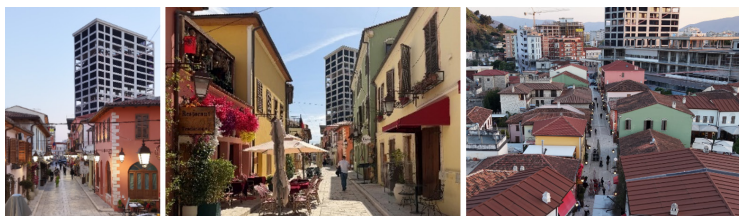


Fig. 9. Operational balance model of chromatic urban regeneration: negotiating vitality, governance capacity, and heritage continuity. Source: Authors.

strategy in the specific history of the place, recovering historical colour through material sampling, archival documentation and typological analysis, and integrate it from the earliest stages of the design process. This suggests that chromatic decisions should be supported by more rigorous methodologies for chromatic research, including the systematic recovery and interpretation of historical colour through material, archival, and typological analysis.

Conclusion

The transformation of Vlorë's historic centre through the TID regeneration initiative represents one of the most significant interventions in the built environments of a medium-sized Albanian city in the post-socialist period. Central to this transformation process is the use of a chromatic strategy to construct a unified visual image. The study shows that colour operates as a strategic tool of urban image-making, enhancing spatial legibility and supporting tourism-oriented development. At the same time, this approach raises critical questions about representation, introducing the risk of hyper-curated urbanity, in which historical complexity is reduced in favour of visual coherence. The concept developed in this paper, chromatic urbanism, as a condition in which colour serves as the instrument for constructing urban identity in contexts of historical disruption, is intended to provide a theoretical framework within which the strategic use of colour in conservation and regeneration practice can be more precisely analysed, evaluated and responsibly designed. The case of Vlorë demonstrates that chromatic urbanism can deliver measurable urban improvements. The critical challenge for future practice is to develop chromatic strategies that enhance legibility without foreclosing the historical depth and social diversity that constitute the enduring value of historic urban environments.

References

- Boeri, C. (2017). Color loci placemaking: The urban color between needs of continuity and renewal. *Color Research & Application*, 42(5), 641-649.
- Brino, G. & Rosso, F. (1980). *Colore e città: il piano del colore di Torino, 1800-1850*. Idea Books.
- Chen, X. et al. (2024). How to Construct an Urban Color System? Taking the Historic Center of Macau as an Example. *Buildings*, 14(9), 2874. <https://doi.org/10.3390/buildings14092874>
- Cuedari, A. & Nepravishta, F. (2016). Regeneration of Vlora waterfront promenade. *A Obra Nasce. Revista de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Fernando Pessoa*, 11, 45-69.
- Gage, J. (1993). *Colour and Culture: Practice and Meaning from Antiquity to Abstraction*. Thames and Hudson.
- Qu, C., Dong, J., Weijia, W. (2025). 'Bibliometric analyses of factors influencing colour preferences in urban environmental spaces'. *Frontiers in Psychology*, 16, 1588644. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1588644>
- Ilia, V., & Nepravishta, F. (2025). The New Bazaar of Tirana: Preserving historical identity in a modernised space. In A. Fikfak & M. Nikšić (eds.), *Regional contextualisation in architecture: The spirit of place-Cultivating identity in the built environment. Book of proceedings*. Urban Planning Institute of the Republic of Slovenia, pp. 463-473.
- Itten, J. (1961). *Kunst der Farbe*. Otto Maier Verlag.
- Lavrenova, O. A. et al. (2023). Color Semantics of the Cultural Landscape. *Arts*, 12(3), 111. <https://doi.org/10.3390/arts12030111>
- Lambrechts, L., et al. (2024). Decay without mourning: Future-thinking heritage practices, *International Journal of Heritage Studies*, 31, 3, 340-357.
- Lenclos, J.P. & Lenclos, D. (1999). *Colors of the World: The Geography of Color*. Norton.
- Mahnke, F.H. (1996). *Color, Environment and Human Response*. Van Nostrand Reinhold.
- Nepravishta, F., & Nepravishta, F. (Eds.) (2023). *Albanian architecture & design | Arkitektura dhe dizajni shqiptar* (vol. 1). Flesh Publishing.
- Ruskin, J. (1849). *The Seven Lamps of Architecture*. Smith, Elder & Co.
- Süvari, Ç. et al. (2023). Research on Architectural Color and Visual Comfort in Historic Landscape Areas. *Buildings*, 13(4), 1004. <https://doi.org/10.3390/buildings13041004>
- Zhou, Z., Zhong, T., Liu, M. & Ye, Y. (2023). Evaluating building color harmoniousness in a historic district intelligently: An algorithm-driven approach using street-view images. *Environment and Planning B: Urban Analytics and City Science*, 50, 7, 1838-1857. <https://doi.org/10.1177/23998083221146539>

Fiona Nepravishta, Vjola Ilia

Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"

Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale

fiona.nepravishta@unicampania.it, vjola.ilia@unicampania.it,