

Trame e itinerari urbani. Modelli narrativi per una nuova accessibilità al rione Sanità a Napoli

Manuela Piscitelli
Alice Palmieri

Abstract

La ricerca presentata costituisce la prima fase della ricerca PRIN EX-IN_AccessIBILITY - *Inaccessible religious architecture* relativa al tema complesso dell'accessibilità del patrimonio culturale. Partendo dall'ampia letteratura che considera l'accessibilità in senso ampio, come una condizione che non si esaurisce nel lasso temporale della fruizione fisica del luogo, sono indagati i preliminari approcci conoscitivi che inducono ad intraprendere la visita del luogo attraverso diversi filoni narrativi e tematici che analizzano aspetti identitari del quartiere Sanità. Il coinvolgimento di turisti e residenti si configura così come un'occasione per la creazione di valore, cultura e creatività il più possibile inclusiva e comprensibile.

Le strategie di fruizione che cominciano a prendere forma, cercano di mettere in luce aspetti autentici del quartiere Sanità, proponendo nuovi punti di vista e costruendo una narrazione libera dagli stereotipi che possa avvicinare, culturalmente e percettivamente, nuovi flussi turistici.

Le storie, le trame e le percezioni forniscono così la materia da cui si possono generare visioni e descrizioni che, in chiave contemporanea e attraverso differenti tecniche di rappresentazione, possono migliorare l'accessibilità degli spazi urbani.

Parole chiave

Accessibilità, itinerari culturali, flussi turistici, narrazioni, collage.



Collage evocativo che sintetizza alcune delle suggestioni e delle tematiche identitarie della Sanità (elaborazione di A. Palmieri, 2024).

Introduzione

La ricerca qui presentata costituisce il primo step di uno dei casi studio analizzati nell'ambito della ricerca PRIN EX-IN_AccessIBILITY che ha come tema centrale l'accessibilità del patrimonio culturale. Il termine 'accessibilità' negli ultimi anni si è caricato di significati che vanno molto oltre la semplice possibilità materiale di fruizione attraverso il superamento delle barriere fisiche di accesso, per comprendere aspetti relativi all'inclusione, la sostenibilità, la convivenza, la comprensione storica e culturale, il coinvolgimento sensoriale, emotivo e intellettuale [Cetorelli, Guido 2017]. Questo tipo di accessibilità non si esaurisce nel lasso temporale della fruizione fisica del luogo, ma comprende una fase preliminare di approccio conoscitivo che induce ad intraprendere la visita, ed una fase successiva di condivisione della propria esperienza che potrà poi costituire la base di partenza per altri utenti [Fisher, Twiss-Garrett, Sastre 2008]. Le modalità di trasmissione delle informazioni, infatti, incidono sulla percezione degli osservatori fino a modificarne le abitudini inducendo nuovi approcci conoscitivi e indirizzandoli verso nuove possibili mete di viaggio prima non considerate [Evans 2001].

Un'accessibilità sostenibile dei percorsi turistici, inoltre, non deve trascurare il coinvolgimento dei residenti e il loro benessere, ma al contrario può configurarsi come una fonte di autoconoscenza per gli abitanti, un'occasione per la creazione di valore, cultura e creatività il più possibile inclusiva [Dematteis, Ferlaino 2003]. In quest'ottica gli eventi culturali possono rendere gli spazi più vivibili innanzitutto per i residenti, sviluppando o rinnovando uno spirito di appartenenza e d'orgoglio per la propria città e territorio [Richards, Wilson 2004].

Partendo da questo concetto di accessibilità, il caso studio che qui si presenta ha come obiettivo la narrazione di un'area urbana legandola non solo ai suoi monumenti, ma anche ai prodotti locali, alle tradizioni, la storia, le leggende, la cultura, gli abitanti di oggi ed i personaggi del passato, discostandosi dagli stereotipi con percorsi alternativi e inaspettati, destinati a diverse tipologie di utenti. La presentazione riguarda solo il primo step della ricerca, ovvero l'analisi dell'accessibilità nelle sue declinazioni sopra descritte e delle potenzialità di cui l'area è portatrice. Questa analisi costituisce il punto di partenza su cui impostare la produzione di idonei contenuti creativi e modelli narrativi per una fruizione attiva e partecipata [Ashworth 2005].

La percezione dell'accessibilità

L'area urbana presa in considerazione è quella del Rione Sanità a Napoli, un quartiere a lungo al di fuori dei percorsi turistici in quanto percepito come non sicuro. A partire dai primi anni 2000, grazie alla costituzione di cooperative per la gestione delle catacombe con il coinvolgimento di giovani del luogo, il quartiere ha iniziato ad entrare nei circuiti turistici [Zabatino, 2014]. Negli ultimi tempi, la fruizione del Rione si è inoltre ampliata ad un maggior numero di visitatori nell'ambito di tendenze alternative di turismo che a livello globale riguardano zone urbane in via di trasformazione, in cui il cambiamento socioculturale diventa oggetto di esplorazione e contemplazione dello sguardo turistico. Seguendo questa tendenza, quartieri precedentemente esclusi dalla frequentazione sono diventati "luoghi d'attrazione per tour che promettono esperienze autentiche e uniche basate sulla trasformazione socio-spaziale dell'area, spesso organizzate intorno a paesaggi urbani, come strade alternative, piazze pubbliche, mercati tradizionali e nuovi spazi iconici [...] in cui entrare in contatto con lo spirito autentico che anima la vita sociale e culturale di queste zone." [Di Bella 2022, p. 123].

Alcuni problemi legati alla percezione della zona tuttavia persistono, in particolare per alcune categorie di turisti nei quali l'ambiente genera sensazioni di insicurezza che limitano la possibilità di una fruizione serena, oppure a causa di ostacoli sensoriali (visivi, uditi, olfattivi) che non consentono il corretto riconoscimento dei beni storici artistici o alterano la capacità di orientamento nel seguire un percorso. Per questo si è deciso di analizzare innanzitutto l'accessibilità percettiva al Rione, andando a identificare le sensazioni prevalenti provate durante la visita. L'approccio utilizzato segue e amplia le note considerazioni di Kevin A. Lynch sulla "leggibilità del paesaggio urbano [ovvero] la facilità con cui le sue parti possono venir riconosciute e organizzate in un sistema coerente" [Lynch 1964, p. 24].

Gruppi di studenti sono stati coinvolti in un sistematico sopralluogo condotto a piedi per analizzare la presenza di elementi di potenziale interesse, la loro visibilità e riconoscibilità, la forza o debolezza dei nodi e dei riferimenti, le loro connessioni o discontinuità. Hanno poi verificato la possibilità di orientarsi con diverse modalità alternative (mappa, riferimenti spaziali, segnaletica), di accedere a materiale informativo, di comprendere il contesto. Gli studenti coinvolti non sono residenti né frequentatori abituali del quartiere, per alcuni di loro il sopralluogo è stato il primo contatto con la zona. L'analisi della percezione dei luoghi ha riguardato anche tematiche più specificamente legate all'ambito sensoriale, in linea con le tendenze attuali del turismo [Gemini 2008]. In particolare, è stato chiesto di includere tematiche relative all'accessibilità intesa come immersione nella vita, cultura, prodotti, performance, contatti sociali con gli abitanti del luogo, come indicato dalle recenti definizioni di turismo creativo [UNESCO 2006] e turismo esperienziale [Carli et al. 2020] che pongono l'accento sull'unicità del luogo e delle esperienze che è possibile condividere immergendosi in esso.

Rappresentare un patrimonio diffuso

Questo sguardo ampio sul concetto di accessibilità ha avviato le riflessioni a proposito di quegli elementi e condizioni identitarie che caratterizzano un luogo complesso come il rione Sanità. I quartieri Stella e Sanità, infatti, furono protagonisti dei grandi interventi urbanistici realizzati per volontà dell'allora Re di Napoli, Gioacchino Murat, che promosse la realizzazione del nuovo asse viario rettilineo (il cosiddetto corso Napoleone terminato nel 1809, attuale via Santa Teresa degli Scalzi e corso Amedeo di Savoia) di collegamento tra la nuova residenza del sovrano, la Reggia di Capodimonte, e il centro antico [Ferraro 2007]. Le modifiche all'assetto stradale mutarono la relazione tra le parti della città, provocando una profonda e radicale trasformazione del territorio, in particolare attraverso la costruzione del ponte che segnava (e segna tutt'oggi) la sovrapposizione di due livelli urbani (fig. 1). La dicotomia tra 'città di sotto' e 'città di sopra' è una delle caratteristiche più rilevanti del luogo, causa di un'interruzione delle



Fig. 1. Un duplice punto di vista: dall'alto del ponte, al di sopra della piazza di Santa Maria della Sanità, e dal basso, lasciandosi la chiesa alle spalle (foto delle autrici, 2024)

dinamiche urbane e questo – per lungo tempo – ha contribuito all'emarginazione del quartiere Sanità, che è diventato scenario di infelici sviluppi sociali.

Una delle linee di ricerca affrontate nell'ambito del progetto EX-IN_AccessIBILITY indaga le strategie di fruizione che possano rendere accessibile il quartiere grazie ad itinerari culturali mirati alla valorizzazione di beni e valori, materiali e immateriali. Attraverso la comunicazione di un patrimonio diffuso, in cui ogni tassello può essere messo a sistema con altri, è possibile immaginare diversi filoni narrativi utili alla comprensione e all'attribuzione di valore di questo peculiare patrimonio, definito dall'insieme di architetture, tradizioni e forme di arte contemporanea (fig. 2).

La prima fase di analisi ha quindi riguardato l'individuazione di aspetti identitari secondo il metodo che Marichela Sepe definì di 'rilevo sensibile' [Sepe 2007], ovvero di un approccio ampio alla lettura dei luoghi, mirato ad analizzare la realtà cittadina da diversi punti di vista, non solo tangibili, ma prestando particolare attenzione agli aspetti percettivi, sociologici e antropologici. L'espressione rilevo sensibile, quindi, indica un metodo di analisi multilivello del paesaggio urbano che identifichi elementi non rappresentabili con la cartografia tradizionale, ma che possono essere resi con mappe e rappresentazioni complesse che includano caratteri urbani, naturali, percettivi, psicologici e culturali.

In questo senso, rilevare significa rappresentare e descrivere condizioni spaziali e funzionali, interpretando il quartiere Sanità come una rete di segni, condizioni, consuetudini, tradizioni e visuali che costituiscono l'identità del luogo, rappresentando differenti modalità di fruizione e di percezione dello spazio pubblico. Attraverso immagini evocative, analogiche o digitali, in questa



Fig. 2. Immagine realizzata tramite AI che enfatizza la sensazione di distanza tra la città superiore e quella inferiore attraverso una visuale inesistente ma rappresentativa del contesto (C. Paolozzi, 2024, allieva del corso Rappresentazione e cultura digitale).

prima fase sono state sperimentate tecniche tradizionali e contemporanee per costruire narrazioni che guidino il percorso, svelando punti di vista, aumentando le informazioni legate alla percezione e ampliando la capacità di 'rendere visibile' [Klee 2004] anche quegli aspetti meno convenzionali, ma profondamente radicati nella tradizione locale. L'ideazione del percorso turistico-culturale diventa così l'occasione per orientare lo sguardo e individuare espedienti narrativi che conducano alla scoperta del quartiere, rendendolo più accessibile attraverso i suoi elementi identitari.

Percezioni urbane tra analogico e digitale

Rappresentare le percezioni vissute nel Rione Sanità ha significato interrogarsi sulla traduzione in immagini di emozioni e concetti emersi a valle dei sopralluoghi svolti, talvolta mirati alla ricerca di beni architettonici e artistici di noto valore, altre volte lasciandosi coinvolgere dalle dinamiche urbane e antropiche che rendono vivo (e piuttosto complesso) il quartiere. Un ambito di riflessione è stato condiviso con gruppi di studenti in un'esperienza didattica, in cui gli allievi hanno provato ad esprimere le loro percezioni del quartiere attraverso la produzione di *collage* analogici. La scelta di lavorare con questa tecnica, di grande potenziale espressivo, è motivata dalla sua definizione di composizione grafica costituita di frammenti significativi (oggetto già di un'azione di selezione e re-attribuzione di senso) che dialogano tra loro. Nel *collage*, immaginazione e realtà si fondono su un'unica superficie e i singoli elementi sono assemblati per definire una dimensione completamente nuova (fig. 3).

I temi emersi sono vari, per esempio è stato interessante constatare la sensazione condivisa di sentirsi osservati, quasi corpi estranei in un organismo vivente e perfettamente funzionante, un sistema complesso fatto di contaminazione di spazi esterni e interni, in cui i visitatori diventano oggetto di osservazione (fig. 4).

Le apparenti contraddizioni rilevate possono essere descritte attraverso dicotomie che richiamano caratteristiche identitarie di diversa natura (fig. 5). Tra queste: il dualismo sacro-profano, manifesta la devozione popolare, fatta di edicole votive e raffigurazioni sacre che, non di rado, si affiancano ad immagini laiche, ibridando religione e scaramanzia (fig. 6); la contrapposizione 'sopra-sotto' evoca la condizione urbana dovuta al significativo salto di quota enfatizzato dalla presenza del ponte, che sovrasta la piazza principale e che determina una stratificazione percepibile attraverso scale e dislivelli (fig. 7); il limite tra pubblico e privato, talvolta sottile in quest'area della città, prende forma nell'appropriazione di spazi condivisi (pianerottoli, cortili, marciapiedi) e nel loro utilizzo come prosecuzione degli spazi domestici; e, ancora, la città dei vivi e città dei morti, che ricorda la presenza delle catacombe e il relativo culto degli spiriti, le leggende, i rituali antichi e il dialogo con i defunti che accompagna, in qualche modo, la vita della città del presente. Questa dimensione 'popolare' del quartiere, a lungo ha corrisposto ad una sensazione di mancanza di sicurezza, che adesso lascia spazio



Fig. 3. Montaggio di collage realizzati nell'ambito del corso di Scenari Avanzati della rappresentazione (S. D'Auria, P. Ciurlia, 2024).

ad un'idea di autenticità, che rende particolarmente tipico il quartiere agli occhi dei turisti. Oltre ai lavori prodotti durante l'attività didattica, parte del gruppo di ricerca ha elaborato immagini evocative attraverso l'impiego dell'AI, lavorando su prompt che descrivessero atmosfere, più che luoghi, utilizzando così la piattaforma come un laboratorio creativo, in cui la suggestione prova a trovare forme tangibili. Ormai è consolidata la consapevolezza che l'utilizzo di Midjourney (o affini), richiede numerosi tentativi per ritrovare una forma



Fig. 4. Collage realizzato nell'ambito del corso di Scenari Avanzati della rappresentazione (G. Castaniere, 2024).

compiuta che riesca a tradurre la suggestione in disegno, in maniera convincente. Nella figura 9, la descrizione testuale richiama alla continuità dello spazio tra interno ed esterno e alla già citata sensazione di essere osservati dalle finestre, come se anche le dinamiche domestiche, in qualche modo, rimanessero connesse continuamente con la vita del quartiere. L'immagine ottenuta, volutamente ispirata alla tecnica del disegno a mano, riproduce quasi una sezione, con un'irreale variazione di scala, che vede un'apertura centrale di dimensione ben maggiore rispetto alle sei disposte lateralmente. Inaspettatamente, la rappresentazione richiama Palazzo dello Spagnolo, in una Napoli antica, in cui le piccole finestre laterali assumono le sembianze di pianerottoli, quasi la prosecuzione della dimora interna. Sullo sfondo, una struttura in alto allude al ponte che si delinea nel cielo del Rione.

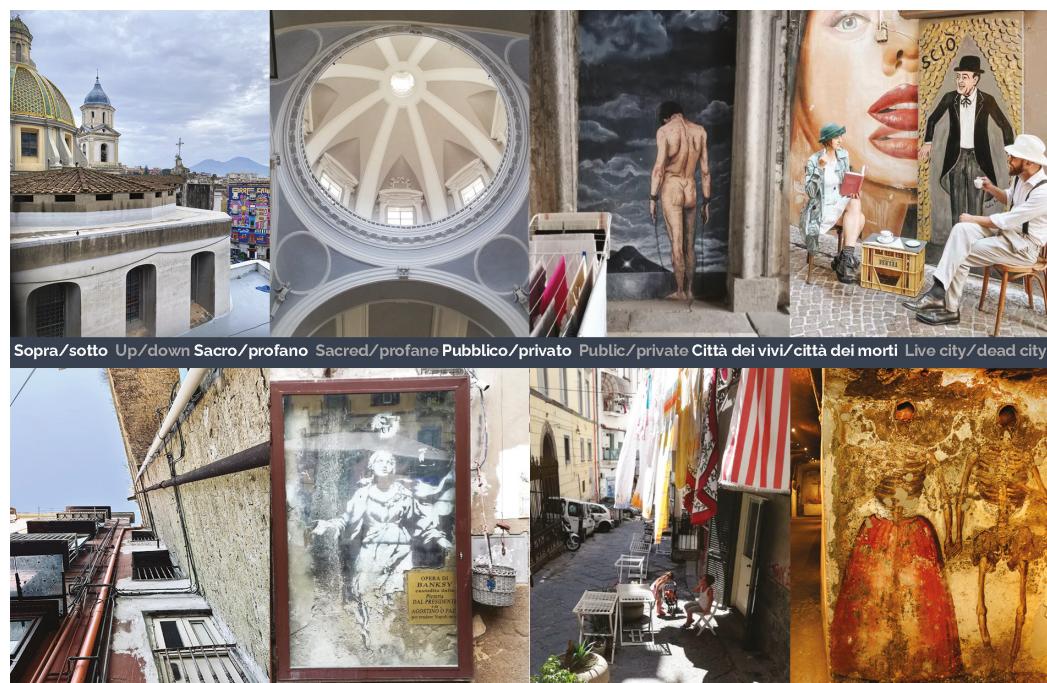


Fig. 5. Dicotomie urbane, montaggio e individuazione delle categorie analizzate (A. Palmieri, 2024).



Fig. 6. Rappresentazione evocativa realizzata tramite AI, evocativa del rapporto tra sacro e profano (A. Palmieri, 2024).



Fig. 7. Collage realizzato nell'ambito del corso di Scenari Avanzati della rappresentazione (Francesca Senese, S. D'Auria, M. Cimmino, S. Mozzillo, 2024)

In conclusione, attraverso la suggestione della dicotomia, ha preso forma questa prima fase di analisi dello spazio urbano che porta ad ottenere una rappresentazione finalizzata alla divulgazione e alla diffusione della 'cultura dell'appartenenza' fondata sul riconoscimento e sul rispetto delle tradizioni portando a un processo di tutela e valorizzazione del patrimonio che il territorio rappresenta [Pascariello 2018].

Conclusioni

Questa linea di ricerca nell'ambito del progetto *EX-IN_AccessIBILITY* si interroga sulle strategie di fruizione che possano mettere in luce aspetti autentici del quartiere Sanità, proponendo nuovi punti di vista e costruendo una narrazione libera dagli stereotipi che possa avvicinare, culturalmente e percettivamente, nuovi flussi turistici.

Ogni filone narrativo contiene in sé la complessità del quartiere e allo stesso tempo differisce in maniera così evidente dall'altro, da costruire un racconto a sé stante. Considerando ogni storia come una trama, Baricco ci aiuta ad immaginare come ogni tematismo,

protagonista di un itinerario, possa definire una dinamica di fruizione: "La trama è un viaggio lineare dentro una storia: è destinato a passare solo in alcuni punti della storia e a renderne visibile solo una parte. È come una linea ferroviaria che attraversa un continente. Chi viaggerà su quella linea, non potrà certo dire di aver visto l'intero continente, ma nondimeno l'ha abitato, vissuto, intuito" [Baricco 2022, p. 11].

Le storie, le trame e le percezioni forniscono così la materia da cui si possono generare visioni e descrizioni che, in chiave contemporanea e attraverso differenti tecniche di rappresentazione, possono migliorare l'accessibilità degli spazi urbani.



Fig. 8. Rappresentazione evocativa realizzata tramite AI, evocativa della continuità tra interno ed esterno (A. Palmieri, 2024).

Note

[1] Studio finanziato dall'Unione Europea – Next-GenerationEU - Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) – MISSIONE 4 COMPONENTE 2, INVESTIMENTO N. 1.1, BANDO PRIN 2022 DD. 104 del 02-02-2022 - (TITOLO DEL PROGETTO: EX-IN_AccessIBILITY - *Inaccessible religious architecture. A workflow of knowledge, 'expanded' usability and 'inclusive' accessibility*) CUP B53D23005580006 - Vincenzo Cirillo (Principal Investigator), Daniela Palomba e Alessandra Lardo (Team leaders).

[2] Le esperienze didattiche illustrate si sono svolte nell'ambito del corso di *Laurea Magistrale in Design per l'Innovazione*, Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale, Università degli Studi della Campania 'Luigi Vanvitelli', negli insegnamenti di *Scenari Avanzati della Rappresentazione* (docenti: Ornella Zerlenga, Alice Palmieri) e *Rappresentazione e Cultura Digitale* (docenti: Alessandra Cirafici, Alice Palmieri).

[3] Le autrici hanno condiviso e curato congiuntamente la redazione dell'intero contributo; Manuela Piscitelli è autrice dell'introduzione e del paragrafo *La percezione dell'accessibilità*, mentre Alice Palmieri ha redatto i paragrafi *Rappresentare un patrimonio diffuso, Percezioni urbane tra analogico e digitale* e le *Conclusioni*.

Riferimenti bibliografici

- Ashworth, G. J. (2005). The city of culture: can we create it through planning? In H. Ernst, F. Boekema (Eds.). *De cultuur van de locale economie, de economie van de locale cultuur*, pp. 129-144. Assen: Van Gorcum.
- Baricco, A. (2022). *La via della Narrazione*. Milano: Feltrinelli Editore.
- Carli, P., Giordano, R., Montacchini, E., Tedesco S. (2020). Experiential tourism. Research, experimentation and innovation. In: *From Mega to Nano. The Complexity of a Multiscalar Project*, vol. 4, pp. 138-153. <https://doi.org/10.19229/978-88-5509-189-3/482020>.
- Cetorelli, G., Guido, M. R. (a cura di). (2017). *Il patrimonio culturale per tutti. Fruibilità, riconoscibilità, accessibilità. Proposte, interventi, itinerari per l'accoglienza ai beni storico-artistici e alle strutture turistiche*. Roma: Direzione generale Musei.
- Dematteis, G., Ferlaino F. (a cura di). (2003). *Il mondo e i luoghi: geografie delle identità e del cambiamento*. Torino: IRES Piemonte.
- Di Bella, A. (2022). *Geografia del turismo urbano*. Bari-Roma: Laterza.
- Evans, G. (2001). *Cultural planning: an urban renaissance?* London: Routledge.
- Ferraro, I. (2007). *Napoli. Atlante della città storica*. Stella, Vergini, Sanità. Napoli: Oikos.
- Fisher, M., Twiss-Garry, B., Sastre, A. (2008). The art of storytelling: enrich art museum exhibits and education through visitor narratives. In J. Trant, D. Bearman (Eds.). *Museums and the web 2008: Proceedings*. Toronto: Archives and Museum informatics. <http://www.archimuse.com/mw2008/papers/fisher/fisher.html>.
- Gemini, L. (2008). *In viaggio. Immaginario, comunicazione e pratiche del turismo contemporaneo*. Milano: FrancoAngeli.
- Klee, P. (2004). *Confessione creatrice e altri scritti*. Milano: Abscondita.
- Lynch, K. (1964). *L'immagine della città*. Venezia: Marsilio editori.
- Pascariello, M. I. (2018). *Frammenti di Napoli / Naples and its fragments*. Napoli: Fedoa Press. <https://doi.org/10.6093/978-88-6887-049-2>.
- Richards, G., Wilson, J. (2004). The impact of cultural events on city image: Rotterdam, Cultural Capital of Europe 2001. In *Urban Studies*, vol. 41(10), pp. 1931-1951. <https://doi.org/10.1080/0042098042000256323>.
- Sepe, M. (2007). *Il rilievo sensibile. Rappresentare l'identità per promuovere il patrimonio culturale in Campania*. Milano: FrancoAngeli.
- UNESCO (2006). *Creative Cities Network. Towards sustainable strategies for creative tourism*. Discussion report of the planning meeting for 2008 international conference on creative tourism. Santa Fe, New Mexico, USA, October 25-27, 2006. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000159811>.
- Zabatino, A. (2014). Storie di innovazione spontanea e necessaria. In S. Consiglio, A. Ritano (a cura di). *Sud innovation. Patrimonio culturale, innovazione sociale e nuova cittadinanza*, pp. 25-68. Milano: FrancoAngeli.

Autrici

Manuela Piscitelli, Università degli Studi della Campania, manuela.piscitelli@unicampania.it
Alice Palmieri, Università degli Studi della Campania, alice.palmieri@unicampania.it

Per citare questo capitolo: Manuela Piscitelli, Alice Palmieri (2025). Trame e itinerari urbani. Modelli narrativi per una nuova accessibilità al rione Sanità a Napoli. In L. Carlevaris et al. (a cura di). *ékphrasis. Descrizioni nello spazio della rappresentazione/ékphrasis. Descriptions in the space of representation*. Atti del 46° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione. Milano: FrancoAngeli, pp. 3165-3184. DOI: 10.3280/oa-1430-c919.

Storylines and Urban Itineraries. Narrative Models for a New Accessibility to the Sanità District in Naples

Manuela Piscitelli
Alice Palmieri

Abstract

The research presented constitutes the first phase of the PRIN research project *EX-IN_AccessIBILITY - Inaccessible Religious Architecture*, which explores the complex theme of cultural heritage accessibility. Drawing from the extensive literature that considers accessibility in a broad sense –not limited to the physical experience of a place—this study investigates preliminary cognitive approaches that lead visitors to explore the site through different narrative and thematic strands, analyzing the identity aspects of the Sanità district.

The engagement of both tourists and residents thus becomes an opportunity for the creation of value, culture, and creativity in the most inclusive and comprehensible way possible. The emerging visitor experience strategies aim to highlight the district's authentic features, offering new perspectives and constructing a narrative free from stereotypes that can culturally and perceptually attract new tourist flows.

Stories, narratives, and perceptions thus provide the raw material for generating visions and descriptions that, through a contemporary lens and various representational techniques, can enhance the accessibility of urban spaces.

Keywords

Accessibility, cultural itineraries, tourist flows, narratives, collage.



Evocative collage
summarizing some of the
inspirations and identity
themes of the Sanità
district (A. Palmieri, 2024).

Introduction

The research presented here constitutes the first phase of one of the case studies analyzed within the PRIN research project *EX-IN_AccessIBILITY - Inaccessible Religious Architecture*, which focuses on the accessibility of cultural heritage. In recent years, the term 'accessibility' has taken on meanings that extend far beyond the mere physical ability to access a place by overcoming architectural barriers. It now encompasses aspects related to inclusion, sustainability, coexistence, historical and cultural understanding, as well as sensory, emotional, and intellectual engagement [Cetorelli, Guido 2017].

This type of accessibility is not limited to the physical experience of a place but includes a preliminary cognitive phase that motivates the visit and a subsequent phase of sharing one's experience, which can then serve as a starting point for other visitors [Fisher 2008]. The way information is conveyed significantly influences how places are perceived, shaping habits and inspiring new cognitive approaches that direct travelers toward destinations they might not have previously considered [Evans 2001].

Moreover, sustainable accessibility in tourism must take into account the well-being of local residents. Rather than being an external imposition, it can serve as a means of self-discovery for the community, fostering the creation of inclusive cultural and creative value [Dematteis, Ferlaino 2003]. In this sense, cultural events can contribute to making urban spaces more livable, primarily for residents, by strengthening or renewing a sense of belonging and pride in their city and territory [Richards, Wilson 2004].

Based on this concept of accessibility, the case study presented here aims to narrate an urban area not only through its monuments but also through its local products, traditions, history, legends, culture, contemporary residents, and historical figures. By moving beyond stereotypes, it offers alternative and unexpected itineraries tailored to different types of visitors. This paper presents only the first phase of the research, which involves analyzing accessibility in its various dimensions and assessing the area's potential. This analysis serves as the foundation for developing appropriate creative content and narrative models for an engaging and participatory visitor experience [Ashworth 2005].

The perception of accessibility

The urban area under study is the Sanità district in Naples, a neighborhood that has long remained outside traditional tourist circuits due to its reputation for being unsafe. Since the early 2000s, however, the creation of cooperatives managing the catacombs –led by local youth– has helped integrate the district into tourist itineraries [Zabatino 2014]. More recently, the Sanità district has attracted a growing number of visitors, aligning with global trends in alternative tourism that focus on urban areas undergoing transformation. In these contexts, sociocultural change itself becomes an object of exploration and contemplation for tourists. Following this trend, formerly overlooked neighborhoods have become “attractive destinations for tours promising authentic and unique experiences based on the socio-spatial transformation of the area, often organized around urban landscapes such as alternative streets, public squares, traditional markets, and newly iconic spaces [...] where visitors can engage with the authentic spirit that animates the social and cultural life of these areas” [Di Bella 2022, p. 123]. However, certain challenges related to the district's perception persist. Some categories of tourists may still experience a sense of insecurity that affects their ability to fully enjoy the visit. Additionally, sensory obstacles (visual, auditory, olfactory) can hinder the proper recognition of historical and artistic heritage or make it difficult to navigate through the area. For these reasons, the study prioritizes an analysis of perceptual accessibility in the Sanità district, identifying the predominant sensations experienced during the visit. This approach builds upon and expands the well-known theories of Kevin A. Lynch regarding the “legibility of the urban landscape, [meaning] the ease with which its parts can be recognized and organized into a coherent system” [Lynch 1964, p. 24]. Groups of students participated in a systematic on-site exploration, conducted on foot, to assess

elements of potential interest, their visibility and recognizability, the strength or weakness of key landmarks, and their connections or discontinuities. They also evaluated the ease of navigation using different methods (maps, spatial references, signage), access to informational materials, and overall comprehension of the context. The students involved were neither residents nor frequent visitors of the district, and for some, this was their first encounter with the area.

The analysis of place perception also incorporated themes specifically related to sensory experiences, in line with contemporary trends in tourism research [Gemini 2008]. In particular, the study explored accessibility as an immersive experience in local life, culture, products, performances, and social interactions with residents. This aligns with recent definitions of creative tourism [UNESCO 2006] and experiential tourism [Carli *et al.* 2020], which emphasize the uniqueness of a place and the distinctive experiences that can be shared through deep immersion in its everyday life.

Representing a widespread Heritage

This broad perspective on the concept of accessibility has initiated reflections on the identity-defining elements and conditions that characterize a complex place such as the Sanità district. The Stella and Sanità neighborhoods played a key role in the major urban transformations commissioned by the then King of Naples, Joachim Murat, who promoted the creation of a new straight road axis (the so-called Corso Napoleone, completed in 1809, now Via Santa Teresa degli Scalzi and Corso Amedeo di Savoia) to connect the sovereign's new residence, the Royal Palace of Capodimonte, with the historic city center [Ferraro 2007]. The modifications to the road network altered the relationship between different parts of the city, leading to a profound and radical transformation of the territory, particularly through the construction of the bridge that marked (and still marks today) the overlapping of two urban levels (fig. 1). The dichotomy between the 'lower city' and the 'upper city' is one of the most defining characteristics of this area, disrupting urban dynamics and, for a long time, contributing to the marginalization of the Sanità district, which became the backdrop for unfortunate social developments.



Fig. 1. A dual perspective: from the top of the bridge, overlooking the Piazza di Santa Maria della Sanità, and from below, with the church behind (photo by the authors, 2024).

One of the research strands within the PRIN project explores strategies for enhancing accessibility to the district through cultural itineraries designed to promote both tangible and intangible heritage. By communicating a distributed heritage –where each element can be interconnected within a larger system– it is possible to construct different narrative threads that aid in understanding and valuing this distinctive heritage, which consists of a combination of architecture, traditions, and contemporary artistic expressions (fig. 2).

The first phase of the analysis focused on identifying key identity aspects using the method that Marichela Sepe defined as 'sensitive survey' [Sepe 2007], a broad approach to urban analysis aimed at examining the city from multiple perspectives, not only in tangible terms but also with particular attention to perceptual, sociological, and anthropological aspects. The term sensitive survey thus refers to a multi-layered method for analyzing the urban landscape, identifying elements that cannot be represented through traditional cartography but can be conveyed through complex maps and visual representations that integrate urban, natural, perceptual, psychological, and cultural characteristics.

In this sense, surveying means representing and describing spatial and functional conditions, interpreting the Sanità district as a network of signs, conditions, customs, traditions, and viewpoints that shape its identity, while also illustrating different ways of experiencing and perceiving public space.

Through evocative images, both analogue and digital, this initial phase experimented



Fig. 2. AI-generated image emphasizing the sense of distance between the upper and lower city through a non-existent yet representative viewpoint of the context (C. Paolozzi, 2024, student of the Representation and Digital Culture course).

with traditional and contemporary techniques to construct narratives that guide the visitor's journey, revealing new perspectives, enhancing perceptual understanding, and expanding the ability to 'make the invisible visible' [Klee 2004]. Even the less conventional yet deeply rooted aspects of local tradition are brought to light. The design of a cultural-touristic itinerary thus becomes an opportunity to direct the observer's gaze and develop narrative strategies that lead to the discovery of the district, making it more accessible through its identity-defining elements.

Urban Perceptions Between Analog and Digital

Representing the lived perceptions of the Sanità district meant questioning how to translate into images the emotions and concepts that emerged following on-site explorations—sometimes aimed at identifying architectural and artistic landmarks of recognized value, other times allowing oneself to be immersed in the urban and anthropic dynamics that make the neighborhood vibrant (and rather complex).

One area of reflection was shared with student groups in an educational experience, where participants attempted to express their perceptions of the district through the creation of analog collages. The decision to work with this technique—rich in expressive potential—was driven by its nature as a graphic composition made up of meaningful fragments (each already the result of a selection and reinterpretation process) that interact with one another. In a collage, imagination and reality merge on a single surface, with individual elements assembled to define an entirely new dimension (fig. 3).

Various themes emerged during this exercise. For example, an interesting common perception was the feeling of being watched—almost like foreign bodies within a living, perfectly functioning organism—a complex system where indoor and outdoor spaces blend, and visitors themselves become objects of observation (fig. 4).

The apparent contradictions observed can be described through dichotomies that reflect different identity characteristics (fig. 5). Among them: the sacred-profane dualism, which manifests in popular devotion through votive shrines and sacred images that often coexist with secular iconography, blending religion and superstition (fig. 6); the above-below contrast, evoking the urban condition shaped by the significant elevation change, emphasized by the presence of the bridge towering over the main square, creating a perceptible stratification through staircases and level differences (fig. 7); the public-private boundary, which in this part of the city is sometimes blurred, materializing in the appropriation of shared spaces (landings, courtyards, sidewalks) that extend and integrate into domestic life; the city of the living vs. city of the dead, a reminder of the presence of catacombs and the associated cult of spirits, ancient legends, rituals, and the ongoing dialogue with the deceased that, in some way, continues to shape the life of the contemporary city.



Fig. 3. Montage of collages created within the Advanced Scenarios of Representation course (S. D'Auria, P. Ciurlia, 2024).

For a long time, this 'popular' dimension of the district contributed to a sense of insecurity, which has now given way to an appreciation of authenticity-making the neighborhood particularly distinctive in the eyes of visitors.

Beyond the works produced during the educational activity, part of the research team developed evocative images using AI, experimenting with prompts that described atmospheres rather than specific locations. The platform thus functioned as a creative



Fig. 4. Collage created within the Advanced Scenarios of Representation course (G. Castaniere, 2024).

laboratory, where suggestions were translated into tangible forms. It is now widely recognized that using Midjourney (or similar tools) requires numerous attempts to achieve a coherent result capable of convincingly transforming an idea into an image.

In Figure 8, the textual description evokes the continuity between interior and exterior spaces and the previously mentioned sensation of being watched from the windows, as if even domestic life remained perpetually connected to the pulse of the district. The resulting image, deliberately inspired by hand-drawing techniques, resembles a section view with an unreal variation in scale –where a large central opening dominates over six smaller lateral ones. Unexpectedly, the representation recalls Palazzo dello Spagnolo, portraying an ancient Naples where the small lateral windows resemble landings, almost as extensions of the inner dwelling. In the background, a structure rises, alluding



Fig. 5. Urban dichotomies, montage, and identification of the analyzed categories (A. Palmieri, 2024).



Fig. 6. AI-generated evocative representation illustrating the relationship between the sacred and the profane (A. Palmieri, 2024).



Fig. 7. Collage created within the Advanced Scenarios of Representation course (Francesca Senese, S. D'Auria, M. Cimmino, S. Mozzillo, 2024).

to the bridge that outlines the sky above the Sanità district. In conclusion, through the evocative power of dichotomies, this initial phase of urban analysis has taken shape, leading to a representation aimed at promoting and disseminating a 'culture of belonging' rooted in the recognition and respect of traditions, ultimately fostering the protection and enhancement of the district's heritage [Pascariello 2018].

Conclusions

This line of research as part of the 'EX-IN_AccessIBILITY' project investigates user strategies that can highlight authentic aspects of the Sanità district, proposing new points of view and constructing a narrative free of stereotypes conveyed by digital images (sometimes produced with AI) to support tourist itineraries.

Each narrative thread contains the complexity of the district while also standing out as a unique, self-contained story. Considering each story as a plot, Baricco helps us envision how each thematic element of an itinerary can define a specific way of experiencing

the space: "A plot is a linear journey through a story: it is destined to pass through only certain points of the narrative and to make only a part of it visible. It is like a railway line crossing a continent. Those who travel along that line cannot claim to have seen the entire continent, yet they have inhabited, lived, and intuited it" [Baricco 2022, p.11]. Stories, plots, and perceptions thus provide the raw material for generating visions and descriptions that –through contemporary approaches and various representational techniques– can improve the accessibility of urban spaces.



Fig. 8. AI-generated evocative representation illustrating the continuity between interior and exterior (A. Palmieri, 2024).

Notes

[1] Study funded by the European Union – NextGenerationEU – National Recovery and Resilience Plan (PNRR) – MISSION 4 COMPONENT 2, INVESTMENT No. 1.1, PRIN 2022 Call D.D. 104 of 02-02-2022 – (PROJECT TITLE: EX-IN AccessiBILITY - *Inaccessible religious architecture. A workflow of knowledge, 'expanded' usability and 'inclusive' accessibility*) CUP B53D23005580006 – Vincenzo Cirillo (Principal Investigator), Daniela Palomba, and Alessandra Lardo (Team Leaders).

[2] The educational experiences described took place within the *Master's Degree program in Design for Innovation*, Department of Architecture and Industrial Design, University of Campania Luigi Vanvitelli, as part of the courses *Advanced Representation Scenarios* (Professors: Ornella Zerienga, Alice Palmieri) and *Representation and Digital Culture* (professors: Alessandra Cirafici, Alice Palmieri).

[3] The authors jointly contributed to the drafting of the entire paper; Manuela Piscitelli is the author of the introduction and the section *The Perception of Accessibility*, while Alice Palmieri wrote the sections *Representing a widespread Heritage, Urban Perceptions Between Analog and Digital*, and the *Conclusions*.

Reference List

- Ashworth, G. J. (2005). The city of culture: can we create it through planning? In H. Ernst, F. Boekema (Eds.). *De cultuur van de lokale economie, de economie van de lokale cultuur*, pp. 129-144. Assen: Van Gorcum.
- Baricco, A. (2022). *La via della Narrazione*. Milano: Feltrinelli Editore.
- Carli, P., Giordano, R., Montacchini, E., Tedesco, S. (2020). Experiential tourism. Research, experimentation and innovation. In: *From Mega to Nano. The Complexity of a Multiscalar Project*, vol. 4, pp. 138-153. <https://doi.org/10.19229/978-88-5509-189-3/482020>.
- Cetorelli, G., Guido, M. R. (a cura di). (2017). *Il patrimonio culturale per tutti. Fruibilità, riconoscibilità, accessibilità. Proposte, interventi, itinerari per l'accoglienza ai beni storico-artistici e alle strutture turistiche*. Roma: Direzione generale Musei.
- Dematteis, G., Ferlaino F. (a cura di). (2003). *Il mondo e i luoghi: geografie delle identità e del cambiamento*. Torino: IRES Piemonte.
- Di Bella, A. (2022). *Geografia del turismo urbano*. Bari-Roma: Laterza.
- Evans, G. (2001). *Cultural planning: an urban renaissance?* London: Routledge.
- Ferraro, I. (2007). *Napoli. Atlante della città storica. Stella, Vergini, Sanità*. Napoli: Oikos.
- Fisher, M., Twiss-Garry, B., Sastre, A. (2008). The art of storytelling: enrich art museum exhibits and education through visitor narratives. In J. Trant, D. Bearman (Eds.). *Museums and the web 2008: Proceedings*. Toronto: Archives and Museum informatics. <http://www.archimuse.com/mw2008/papers/fisher/fisher.html>.
- Gemini, L. (2008). *In viaggio. Immaginario, comunicazione e pratiche del turismo contemporaneo*. Milano: FrancoAngeli.
- Klee, P. (2004). *Confessione creatrice e altri scritti*. Milano: Abscondita.
- Lynch, K. (1964). *L'immagine della città. Venezia*. Marsilio editori.
- Pascariello, M. I. (2018). *Frammenti di Napoli / Naples and its fragments*. Napoli: Fedoa Press. <https://doi.org/10.6093/978-88-6887-049-2>.
- Richards, G., Wilson, J. (2004). The impact of cultural events on city image: Rotterdam, Cultural Capital of Europe 2001. In *Urban Studies*, vol. 41(10), pp. 1931-1951. <https://doi.org/10.1080/0042098042000256323>.
- Sepe, M. (2007). *Il rilievo sensibile. Rappresentare l'identità per promuovere il patrimonio culturale in Campania*. Milano: FrancoAngeli.
- UNESCO (2006). *Creative Cities Network. Towards sustainable strategies for creative tourism*. Discussion report of the planning meeting for 2008 international conference on creative tourism. Santa Fe, New Mexico, USA, October 25-27, 2006. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000159811>.
- Zabatino, A. (2014). Storie di innovazione spontanea e necessaria. In S. Consiglio, A. Ritanò (a cura di). *Sud innovation. Patrimonio culturale, innovazione sociale e nuova cittadinanza*, pp. 25-68. Milano: FrancoAngeli.

Authors

Manuela Piscitelli, Università degli Studi della Campania, manuela.piscitelli@unicampania.it
Alice Palmieri, Università degli Studi della Campania, alice.palmieri@unicampania.it

*To cite this chapter: Manuela Piscitelli, Alice Palmieri (2025). Storylines and Urban Itineraries. Narrative Models for a New Accessibility to the Sanità District in Naples. In L. Carlevaris et al. (Eds.). *ékphrasis. Descrizioni nello spazio della rappresentazione/ékphrasis. Descriptions in the space of representation*. Proceedings of the 46th International Conference of Representation Disciplines Teachers. Milano: FrancoAngeli, pp. 3165-3184. DOI: 10.3280/oa-1430-c919.*