

Terra di Lavoro

Storia arti cultura

rivista di studi e ricerche sui territori
dell'antica provincia di Terra di Lavoro



n. 1

gennaio 2026

Terra di Lavoro. Storia arti cultura

rivista di studi e ricerche sui territori dell'antica provincia di Terra di Lavoro

"Terra di Lavoro. Storia arti cultura" è una rivista di studi che pubblica saggi inediti e ricerche sui territori già parte dell'antica provincia pre-Unitaria e post-Unitaria (fino al 1927) di Terra di Lavoro.

comitato scientifico

Domenico Caiazza
Lucia Giorgi
Maria Carmela Masi
Luigi Russo
Antonio Rea
Pietro Di Lorenzo

segreteria di redazione

Marino Dell'Erba *associazione culturale "Francesco Durante"*
Raffaele Bove *associazione culturale "Ave Gratia Plena"*
Nives Chiavarone
Matilde Natale
Antonio Rea
Luigi Russo
Pietro Di Lorenzo *associazione culturale "Francesco Durante"*

terradilavoro.storiaarticultura@gmail.com

www.terradilavorostoriaarticultura.netsons.org

pubblicata in digitale
Caserta, 31 gennaio 2026

Gli articoli sono accessibili gratuitamente, grazie all'hosting gratuito.

Per sottoporre articoli per la pubblicazione consultare le indicazioni sul sito web. La valutazione di accettazione dei lavori sottoposti sarà espressa da almeno due membri del Comitato Scientifico che lavoreranno in modo indipendente.

editore

associazione culturale "Francesco Durante", Caserta
www.assodur.altervista.org

immagine di copertina

Terra di Lavoro, da J. Blaeu, *Atlas maior*, Amsterdam, 1665
David Rumsey collection, www.davidrumsey.com

Terra di Lavoro. Storia arti cultura

rivista di studi e ricerche sui territori dell'antica provincia di Terra di Lavoro

n. 1, gennaio 2026

indice

Domenico Caiazza

Basilica beati Michaelis arcangeli in monte Melanico in quo dicitur adest angelica virtus

p. 1

Domenico Caiazza

Un ritratto realistico di san Pietro del Morrone - Celestino V nella cripta di san Casto della cattedrale di Trivento

p. 31

Sveva Gallo

Palazzo al Boschetto a Caserta: nuove scoperte alchemiche e proposta di musealizzazione

p. 38

Lucia Giorgi

Luigi Vanvitelli e gli interventi nel perduto complesso religioso del Carmine a Caserta

p. 55

Luigi Russo

Medici, uomini di legge e di religione casertani, "patentati" nel Collegio dei dottori di Napoli

p. 64

Antonio Rea

Per un profilo del casale Torre della città di Caserta: il Catasto onciario borbonico del 1749

p. 79

Pietro Di Lorenzo

Spigolature sonore casertane tra città e corte prima durante e dopo il tempo dei Vanvitelli

p. 107

Antonio Rea - Rosa Condello - Pietro Di Lorenzo

Le rivele del Catasto Onciario del 1749 del casale Torre di Caserta: trascrizione

p. 135

segnalazioni e appelli

Domenico Caiazza

Per salvare il real "Antico casino di San Leucio" della Vaccheria di Caserta

p. 258

SVEVA GALLO

PALAZZO AL BOSCHETTO A CASERTA: NUOVE SCOPERTE ALCHEMICHE E PROPOSTA DI MUSEALIZZAZIONE

Il presente studio approfondisce l'iconografia di Palazzo al Boschetto, residenza commissionata nel primo Seicento dal principe di Caserta Andrea Matteo Acquaviva d'Aragona. Oltre a presentare nuove scoperte sulle simbologie alchemiche dipinte sulle volte, che integrano la letteratura esistente, questo articolo mira a sollecitare un'urgente azione di recupero. Appare ormai improcrastinabile un radicale restauro dell'edificio e del suo ciclo di affreschi, rara e preziosa testimonianza della pittura seicentesca locale, condizione necessaria per la sua trasformazione in polo culturale all'avanguardia.

In una fase successiva, l'adozione delle tecnologie digitali potrà riscattare un sito oggi dimenticato, restituendolo al territorio come risorsa attiva. Il deplorabile stato di degrado e abbandono in cui versa la struttura è una ferita inaccettabile, specialmente considerando il potenziale "dialogo" con la confinante Reggia borbonica. A dividere oggi i due complessi è soltanto un muro, oltre il quale c'è il Bosco Vecchio, originaria pertinenza del palazzo poi inglobata nel parco reale dall'architetto Luigi Vanvitelli.

This study explores the iconography of Palazzo al Boschetto, a residence commissioned in the early 17th century by Andrea Matteo Acquaviva d'Aragona, Prince of Caserta. In addition to presenting new discoveries regarding the alchemical symbolism on the vaults, which complement existing literature, this article argues for urgent restoration. A comprehensive restoration of the building and its fresco cycle, a rare and precious example of local 17th-century painting, is now imperative to facilitate its transformation into a cutting-edge cultural center.

In a subsequent phase, the adoption of digital technologies could redeem this long-forgotten site, returning it to the local community as an active resource. The deplorable state of degradation and abandonment into which the structure has fallen is an unacceptable wound, especially considering the potential "dialogue" with the neighboring Bourbon Royal Palace of Caserta. Today, the two complexes are separated only by a wall, beyond which lies the Bosco Vecchio, originally an integral part of the palace grounds, later incorporated into the royal park by the architect Luigi Vanvitelli.

1. Caserta oltre la Reggia

La narrazione storico-culturale di Caserta è indissolubilmente legata alla Reggia vanvitelliana, imponente testimonianza del potere borbonico e patrimonio UNESCO dal 1997¹. Tuttavia, esiste una Caserta prima della Reggia: se, infatti, il capolavoro tardo barocco di Luigi Vanvitelli attira ogni anno milioni di visitatori, nelle sue immediate vicinanze si cela, nel silenzio e nell'incuria, Palazzo al Boschetto, emblema di una fase storica precedente e altrettanto significativa, segnata dal governo degli Acquaviva

¹ La Reggia di Caserta è stata iscritta nel 1997 nella Lista del Patrimonio Mondiale dell'UNESCO, insieme all'Acquedotto Carolino e al Complesso del Belvedere di San Leucio (*UNESCO World Heritage Centre, 18th-Century Royal Palace at Caserta with the Park, the Aqueduct of Vanvitelli, and the San Leucio Complex - UNESCO World Heritage Centre*).

d'Aragona (1509-1634) e dalla loro committenza architettonica che contribuì a delineare l'assetto urbano della città².

Eretto dal 1601 al 1607 per volere del principe Andrea Matteo Acquaviva d'Aragona su progetto dell'architetto toscano Giovanni Antonio Dosio³, l'edificio sorse nelle vicinanze della residenza istituzionale della famiglia, Palazzo Acquaviva, oggi sede della Questura e Prefettura di Caserta.

Concepito come lussuosa "dimora di delizie" per lo svago del principe e l'accoglienza dei suoi illustri ospiti, Palazzo al Boschetto si distingue non solo per la sua singolare pianta, ma soprattutto per il ciclo pittorico realizzato da Camillo Spallucci tra il 1607 e il 1611. Nelle volte del piano terra sopravvive infatti una serie di affreschi di elevata complessità interpretativa, in cui convivono e si intrecciano simbolismi biblici, mitologici, astrologici e, soprattutto, alchemici. Un patrimonio iconografico enigmatico, diretta espressione della cultura esoterica del principe committente.

1.1 Lo stato di conservazione

Nonostante il suo pregio, Palazzo al Boschetto versa da anni in un allarmante stato di degrado e abbandono, rimanendo stabilmente chiuso al pubblico. L'urgenza di riaccendere i riflettori su questo sito è emersa durante le Giornate FAI di Primavera del 22 e 23 marzo 2025 (un'apertura attesa dal lontano 2017).



Figura 1. Caserta, Palazzo al Boschetto (corpo sud), via Passionisti (Fotografia di Bruno Cristillo).

² Sulla famiglia degli Acquaviva d'Aragona del ramo di Caserta L. GIORGI, *Caserta e gli Acquaviva. Storia di una corte dal 1509 al 1634*, Caserta, 2004.

³ L. GIORGI, *Dosio a Caserta (1601-1611): gli ultimi dieci anni al servizio del principe Andrea Matteo Acquaviva d'Aragona*, in *Giovanni Antonio Dosio da San Gimignano architetto e scultore fiorentino tra Roma, Firenze e Napoli*, a cura di E. BARLETTI, Firenze, 2011, pp. 700-739.

In quell'occasione ho potuto constatare e documentare, anche fotograficamente, le condizioni in cui versa l'edificio, che irrimediabilmente ne compromettono decoro e stato di conservazione: dalle alterazioni e dai danneggiamenti degli interni dovuti all'improprio uso residenziale militare nel corso del Novecento ai restauri degli affreschi avviati negli anni '90 e mai conclusi. A ciò si aggiungono i danni strutturali derivanti da una mai pianificata manutenzione: infiltrazioni, crepe murali, distacchi d'intonaco, tracce di impianti elettrici obsoleti e infissi fatiscenti che espongono quotidianamente il palazzo ad agenti atmosferici, intrusioni animali e vandalismi.



Figura 2. Caserta, Palazzo al Boschetto. Sala di Giuditta e David. Scritta vandalica «FORZA NAPOLI».

L'osservazione diretta del sito mostra l'immagine di un patrimonio in estrema sofferenza, dove la leggibilità stessa del ciclo decorativo è stata seriamente minacciata dall'acqua e dall'umidità infiltratasi nelle volte a seguito della rimozione degli antichi pavimenti del piano superiore e della loro sostituzione con quelli moderni. A tutto questo si aggiunge l'assenza di una segnaletica esterna che lo identifichi e ne racconti la storia, rendendolo – paradossalmente – quasi un corpo estraneo nel tessuto urbano di Caserta e impedendo a cittadini e turisti di coglierne l'importanza storica e culturale.

1.2 Il programma iconografico e la matrice alchemica

Nonostante il degrado, a colpire chi vi accede sono le decorazioni pittoriche delle sale del piano terra, non solo per la loro pregevolezza tecnica ed estetica, ma soprattutto per i temi iconografici rappresentati.

Come evidenziato dagli studi pionieristici dell'architetto e storica dell'arte Lucia Giorgi, queste decorazioni svelano un percorso sapienziale legato alla Grande Opera alchemica (*Magnum Opus*)⁴: ciascuna sala va intesa come tappa di un cammino iniziatico alchemico, finalizzato all'elevazione spirituale e al perfezionamento di sé⁵.

Il percorso iconografico si articola in diverse sale, ognuna con un tema ben preciso. Inizia nell'*Atrio delle Scienze e delle Virtù*, vero e proprio manifesto degli interessi intellettuali e delle virtù etico-morali dei due padroni di casa e consorti, Andrea Matteo Acquaviva e Francesca Pernestain. Nella volta campeggiano, infatti, due scene superstiti del personaggio biblico di David e figure femminili allegoriche di Astronomia, Medicina, Fratellanza e Povertà. Queste ultime, secondo un'ipotesi avanzata dalla Giorgi, potrebbero inoltre celare un acrostico legato ai nomi dei coniugi (Astronomia/Astrologia e Medicina per il principe, Fratellanza e Povertà per la moglie).



Figura 3. Caserta, Palazzo al Boschetto. *Atrio delle Scienze e delle Virtù*. Volta con quattro figure femminili allegoriche (nei pennacchi) e due scene superstiti del personaggio biblico di David (nel riquadro a sinistra il dettaglio di David che fugge dalla torre-athanor) (Fotografia di Luigi Santangelo).

Si prosegue nella *Sala di Ercole*, dove la volta, dominata dalla figura della Fama che suona la tromba, offre una rilettura ermetica del mito di Ercole: le celebri “fatiche” dipinte nei riquadri laterali non sono semplici prove di forza, ma metafore di un cammino di perfezionamento morale e spirituale: sono concepite come tappe del *Magnum Opus*. Non a caso, alternate alle fatiche, compaiono otto figure femminili in trono: sono le Virtù (come

⁴ L'alchimia non va intesa soltanto come proto-scienza volta alla trasmutazione dei metalli vili in oro, ma nella sua accezione filosofico-spirituale. In questo contesto, la *Grande Opera* diventa metafora del processo di purificazione interiore dell'uomo che, attraverso gli stadi di *Nigredo*, *Albedo* e *Rubedo*, punta a liberarsi dalla materialità per raggiungere la perfezione morale e spirituale. L'alchimista, di conseguenza, non è solo colui che compie operazioni di laboratorio per ottenere la Pietra Filosofale, ma colui che intende, in primis, perfezionare la propria natura e accedere ad un più elevato grado di conoscenza.

⁵ I dettagli iconografici delle sale affrescate, incluse le interpretazioni dei simbolismi alchemici e dei riferimenti mitologici, allegorici e astrologici, sono tratti da L. GIORGI, *Caserta e gli Acquaviva...*, cit., pp. 88-108; GIORGI, *Dosio a Caserta (1601-1611)*..., cit., pp. 717-727.

la Giustizia e la Temperanza) che l'eroe-alchimista acquisisce dopo il superamento delle tappe iniziatiche.

Il tema biblico torna nella successiva *Sala di Giuditta e David*, un tempo ingresso principale. Qui, le scene che rappresentano le vittorie dei due eroi ebraici su Oloferne e Golia non narrano solo il trionfo della fede e dell'amore per il proprio popolo sulla tirannia, ma sottendono una chiara lettura politica: il ciclo propone infatti le gesta di Giuditta e Davide come *exempla* di coraggio, determinazione, prudenza e giustizia, doti che ispiravano l'agire politico del principe committente.



Figura 4. Caserta, Palazzo al Boschetto. *Sala di Giuditta e David*. Nel riquadro centrale della volta la scena di Giuditta che mette la testa di Oloferne nella sacca da viveri, dopo averlo decapitato (Fotografia di Bruno Cristillo).

Nella *Sala della Giustizia*, al centro della volta, campeggia l'allegoria della Giustizia con la bilancia dai piatti non allineati, mentre nei riquadri laterali è raffigurato l'episodio biblico di Susanna e i Vecchioni. La narrazione morale della verità che trionfa sulla calunnia, nonché della giustizia che ristabilisce l'ordine laddove è stato compromesso dall'agire umano, diventa qui metafora del buon governo del principe Acquaviva, garante dell'equità e della rettitudine nel suo principato.

La continuità del ciclo decorativo è interrotta dalla cosiddetta *Sala Bianca*, giunta a noi priva di decorazioni, probabilmente per azioni dolose che ne hanno cancellato per sempre la memoria.

L'atmosfera cambia radicalmente nella *Sala del Paradiso Terrestre*. Qui, la scena centrale di Adamo ed Eva nell'Eden è affiancata da quattro leoni astrologici e da altrettante vedute immaginarie di ville e giardini all'italiana. Il nesso tra queste

raffigurazioni, solo apparentemente slegate, risiede nell'idea che i paradisi "costruiti" dall'uomo rappresentino il tentativo di riprodurre in terra la perfezione edenica, in un dialogo serrato tra la dimensione divina (macrocosmo) e quella terrena (microcosmo).



Figura 5. Caserta, Palazzo al Boschetto. *Sala della Giustizia* (o di Susanna e i vecchioni). Al centro della volta l'allegoria della Giustizia. Sotto un riquadro con Susanna. Agli angoli angeli che reggono gli stemmi separati d'Aragona e Acquaviva (Fotografia di Lucia Giorgi).



Figura 6. Caserta, Palazzo al Boschetto. *Sala del Paradiso Terrestre*. Al centro della volta Adamo ed Eva nell'Eden. Ai quattro angoli i leoni rampanti astrologici. Nel resto della volta ville con giardini, grottesche e bestiario (Fotografia di Luigi Santangelo).

Il ciclo si conclude nella *Sala del Tempo*, forse la più enigmatica: sotto lo sguardo severo di Saturno-Crono, che regge la clessidra e l'*ouroboros* (il serpente che si morde la coda, emblema della ciclicità eterna), si alternano le Quattro Stagioni.

È un'immagine potente che ricorda al visitatore il ciclo di morte e rinascita che si sussegue in natura, ma che funge al contempo da monito sulla caducità delle opere umane e sull'ineluttabilità del divenire.



Figure 7. Caserta, Palazzo al Boschetto. *Sala del Paradiso Terrestre*. La viverna (rettile alato).



Figura 8. Caserta, Palazzo al Boschetto. *Sala del Paradiso Terrestre*. Animale bianco acciambellato.



Figura 9. Caserta, Palazzo al Boschetto. *Sala del Tempo* (o di Saturno-Crono). Al centro della volta Saturno con *ourobomos* e clessidra, ai suoi piedi rovine e in alto i carri del sole e della luna. Ai lati le quattro Stagioni e figure allegoriche (Fotografia di Luigi Santangelo).

1.3 Ipotesi inedite e nuove attribuzioni

Se gli studi di Lucia Giorgi hanno avuto il merito di riconoscere per primi la matrice alchemica del ciclo pittorico di Palazzo al Boschetto, la mia recente ricerca di tesi – sviluppata nell’ambito del Master di II livello in Gestione dei Beni Culturali presso l’Università degli Studi “Link” di Roma – offre ulteriori e inediti contributi interpretativi⁶.

Tale approfondimento, tuttavia, non è stato fine a sé stesso. L’obiettivo primario del lavoro, ovvero la progettazione di un percorso di visita museale, ha reso infatti necessaria una duplice operazione preliminare: da un lato, la ricognizione degli aspetti storici, architettonici e artistici del sito già noti in letteratura (con particolare riguardo alla simbologia degli affreschi); dall’altro, l’esplorazione di figure allegoriche e simbolismi non ancora indagati, la cui decodifica ha permesso di integrare la conoscenza iconografica attuale del ciclo decorativo.

A ciò si è affiancato un obiettivo complementare, ma non meno rilevante: riportare urgentemente l’attenzione su un bene di eccezionale valore, le cui attuali condizioni di precarietà richiedono interventi di tutela che non ammettono ulteriori rinvii.

Nell’*Atrio delle Scienze e delle Virtù* la scena di David che si cala dalla torre aiutato dalla moglie Mikal per sfuggire al suocero Saul, che intende ucciderlo, è raccontata nel Primo libro di Samuele dell’Antico Testamento. Infatti, il re Saul, consumato dalla gelosia per la fama acquisita da David dopo l’uccisione di Golia (episodio richiamato nella *Sala di Giuditta e David*), teme che egli possa usurpargli il trono di Israele.

La discesa dalla torre può essere interpretata come un attraversamento dell’*athanor*, il forno alchemico, spazio simbolico di combustione, dissoluzione e rigenerazione della materia. Ciò allude a una fase di purificazione e trasformazione interiore che trova compimento nella scena successiva, quando David risparmia Saul: gesto che attesta la sublimazione degli istinti e la conquista di un equilibrio morale più alto, condizione necessaria per proseguire lungo il cammino iniziatico.

Nella *Sala di Giuditta e David* la compresenza di due eroi biblici di sesso diverso, entrambi protagonisti di una decapitazione, assume il valore di una potente allegoria alchemica. Le teste recise rimandano alla *Separatio*, intesa come scissione del metallo nobile da quello impuro, e alla *Nigredo*, la “morte” simbolica della materia, necessaria alla successiva purificazione. Al tempo stesso, l’accostamento di maschile e femminile traduce visivamente i principi della *Concordia oppositorum* e della *Coniunctio*, l’unione degli opposti che in alchimia è condizione necessaria perché la trasformazione si compia, preludendo alla rinascita spirituale e al raggiungimento della perfezione.

Nella *Sala del Paradiso Terrestre* l’analisi iconografica ha consentito di attribuire una funzione simbolica a figure finora mai indagate. Raffigurati all’interno dell’Eden, insieme ad Adamo ed Eva, l’Unicorno bianco rappresenta il principio mercuriale, volatile e femminile, mentre il Cervo rosso incarna il principio solare e maschile dello Zolfo, riconducibile alla fase della *Rubedo*. La loro compresenza alluderebbe alla *Concordia oppositorum* e alla *Coniunctio*: non a caso, in alchimia, Mercurio e Zolfo erano ritenuti necessari per la genesi di ogni sostanza e per il compimento della Grande Opera.

Inoltre, nel bestiario alla base dei lati della volta ho identificato la viverna, creatura fantastica con il corpo di rettile alato, e un animale bianco acciambellato, per il quale ipotizzo che la forma circolare possa alludere all’*ouroboros*, anticipando così il tema della ciclicità nella *Sala di Saturno-Crono*, dio del Tempo.

⁶ S. GALLO, *Dall’oblio al rilancio culturale. Il progetto di musealizzazione fisico-digitale per il recupero, la valorizzazione e la fruizione di Palazzo al Boschetto a Caserta*, tesi di Master di II livello in Gestione dei Beni Culturali, Università degli Studi “Link” Roma, a.a. 2024-2025, Roma, 2025.

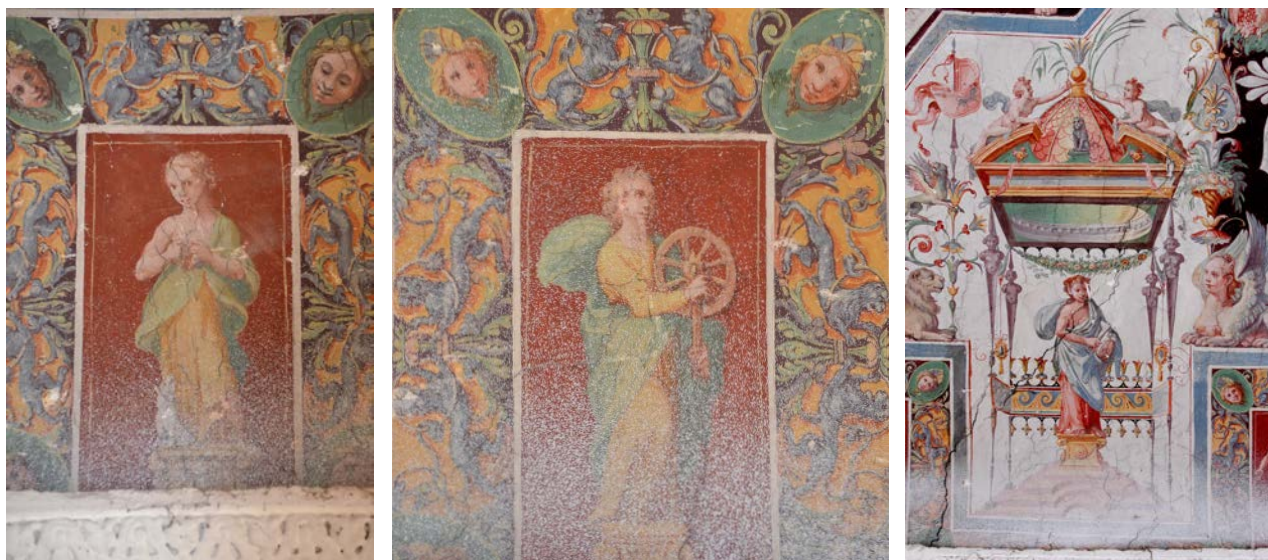


Figure 10, 11 e 12. Caserta, Palazzo al Boschetto. *Sala del Tempo*. Le tre Moire (o Parche), dee del destino. Da sinistra: Cloto, con l'animale bianco ai piedi e la matassa col filo della vita tra le mani; Lachesi, che lo misura con l'arcolaio; Atropo, che con le forbici sta per recidere la testa dell'animale bianco (variante iconografica) (Fotografie di Bruno Cristillo).



Figura 13. Caserta, Palazzo al Boschetto. *Sala del Tempo*. Proserpina, personificazione della Primavera, con i tre segni zodiacali Pesci, Ariete e Toro. Sopra, l'enigmatico animale bianco che si abbeverava nel corso d'acqua (Fotografia di Bruno Cristillo).

Nella *Sala del Tempo*, infine, ho avanzato l'identificazione di tre figure femminili nelle tre Parche o Moire, custodi del destino umano: *Cloto* dipana la matassa del filo della

vita e simboleggia la nascita; *Lachesi* misura e assegna la lunghezza della vita; *Atropo* taglia il filo e rappresenta la morte.

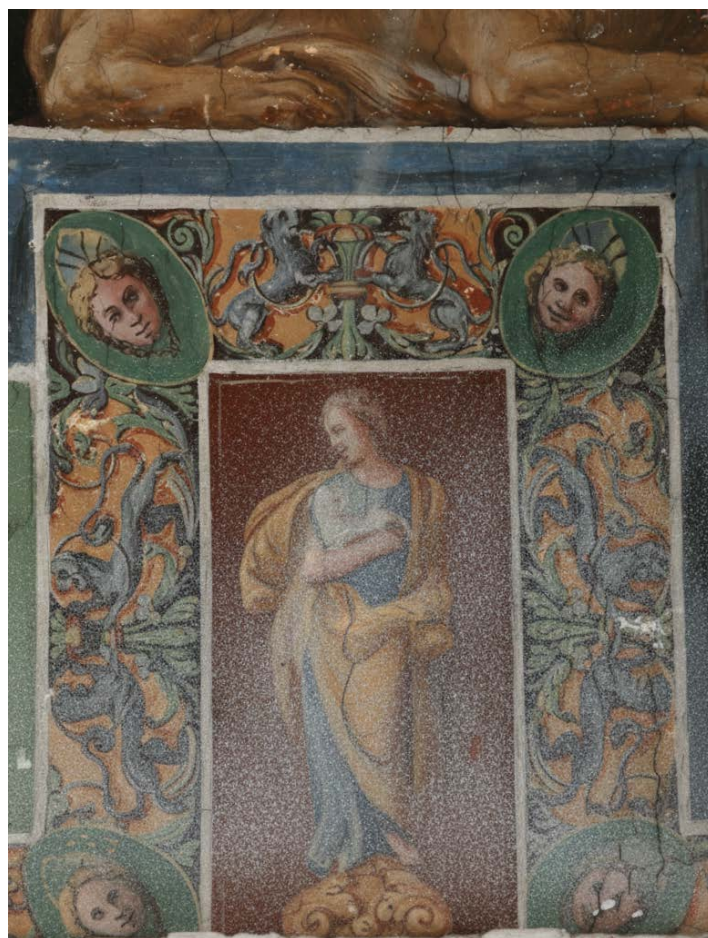


Figura 14. Caserta, Palazzo al Boschetto. *Sala del Tempo*. Immagine elaborata digitalmente tramite Intelligenza Artificiale: il “restauro virtuale” ha permesso di attenuare l'imbiancatura superficiale, rendendo nuovamente leggibile la morfologia dell'animale bianco tenuto in braccio dalla donna (Fotografia di Bruno Cristillo).

Di solito le Parche in pittura venivano raffigurate come triade unitaria, ma in Palazzo al Boschetto è stata operata una scelta diversa, poiché soltanto due di esse sono dipinte sullo stesso lato della volta. Diversa risulta anche la rappresentazione di Atropo che ne rafforza la lettura in chiave alchemica. Atropo, infatti, non recide il tradizionale filo della vita, ma decapita un piccolo animale bianco. Il gesto rimanda nuovamente alla *Separatio*, alla necessità di scindere il puro dall'impuro⁷.

L'identificazione delle tre donne con le Moire è avvalorata dalla loro collocazione spaziale e concettuale all'interno della *Sala del Tempo*. Con la figura dominante di Saturno-Crono esse instaurano una relazione di complementarietà: infatti, mentre il dio governa il tempo cosmico e ciclico (le stagioni che si ripetono), le Parche scandiscono la lineare temporalità della vita umana decretando il passaggio dalla nascita alla morte di ogni singolo essere.

⁷ Per le nuove attribuzioni iconografiche e le letture alchemiche inedite presentate in questo articolo si rimanda alla tesi dell'autrice.

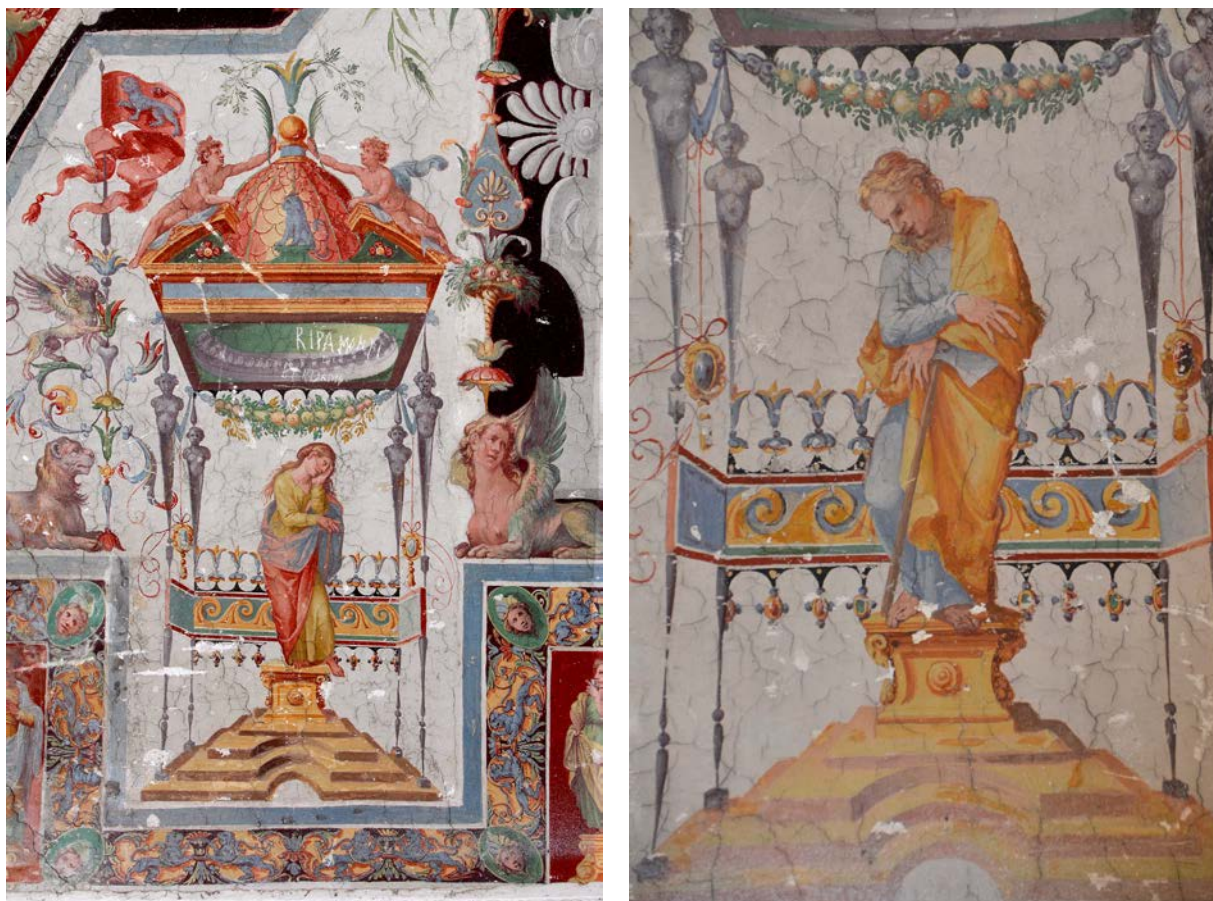


Figure 15 e 16. Caserta, Palazzo al Boschetto. *Sala del Tempo*. Allegorie della Malinconia alchemica (Fotografie di Bruno Cristillo).

Invece, nei confronti di Proserpina – personificazione della Primavera posta sul medesimo lato in cui compaiono due delle tre Parche – vige un rapporto di subordinazione gerarchica. La vicinanza tra le figure si spiega infatti con il ruolo assunto dalla dea dopo il rapimento da parte di Plutone, re degli Inferi, mentre era intenta a raccogliere fiori sulle rive del lago di Pergusa, nelle vicinanze della città di Enna.

Divenuta regina dell'Oltretomba, guidava le anime dei morti ed esercitava la propria autorità sulle stesse Parche, sebbene il suo dominio fosse limitato a un preciso arco temporale. Il rapimento di Proserpina, infatti, causò alla madre Cerere – dea della terra e della fertilità – un dolore tale da far morire la natura e rendere improduttiva la terra.

Per evitare una carestia universale, Giove stabilì un compromesso che sancì la nascita delle stagioni: Proserpina avrebbe trascorso parte dell'anno con la madre (primavera ed estate) e parte con Plutone (autunno e inverno). Il ritorno definitivo le fu precluso dall'inganno dello sposo, che la indusse a mangiare dei chicchi di melagrana, il cibo dei morti: l'averne consumati sei la condannò, per un'antica legge divina, a un mese di permanenza negli Inferi per ogni seme ingerito.

È probabile che il principe Andrea Matteo abbia selezionato questi soggetti mitologici per veicolare la concezione alchemica del tempo e del rapporto nascita-morte. Se le Parche incarnano la linearità irreversibile del destino umano, Proserpina rappresenta l'eccezione. Attraverso il suo ritorno periodico nel mondo dei vivi, ella diviene l'unica capace di sottrarsi ad una morte definitiva. Questa contrapposizione, letta in chiave

alchemica, suggerisce come la fine della materia non sia un termine assoluto, ma il preludio necessario a una possibile rinascita.

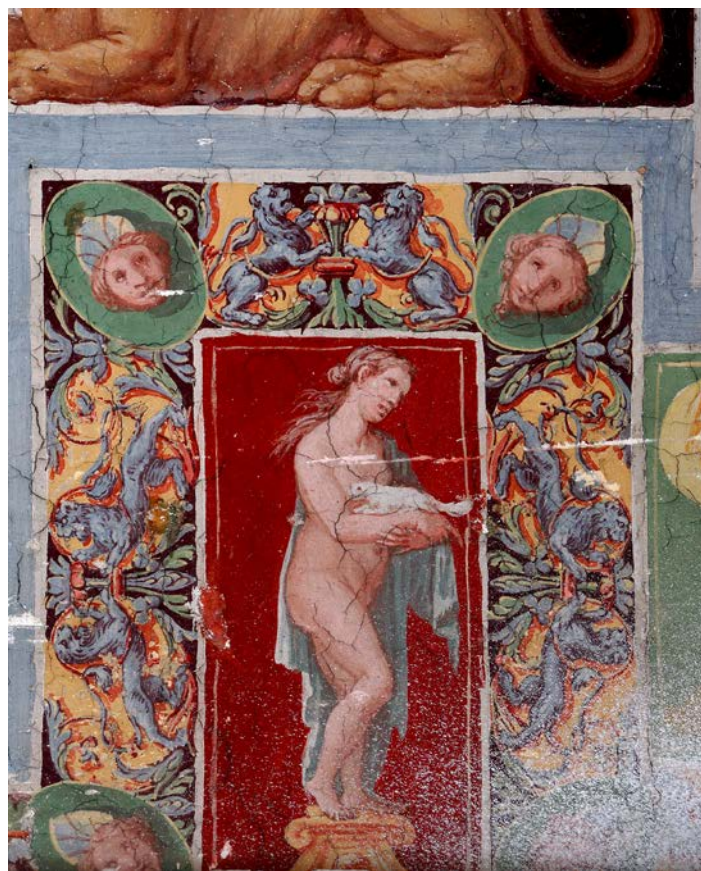


Figura 17. Caserta, Palazzo al Boschetto. Sala del Tempo. Allegoria della Fedeltà o Umiltà (Fotografia di Bruno Cristillo).

Meritevole di attenzione è inoltre la reiterata presenza di un piccolo animale bianco (di difficile identificazione) che sembra fungere da filo conduttore tra diverse figure femminili. Lo troviamo dapprima nel paesaggio riferito alla stagione della Primavera, posto sopra Proserpina, intento ad abbeverarsi presso il corso d'acqua; successivamente ai piedi di Cloto; una terza volta tra le braccia della figura femminile che fronteggia Cloto (entrambe ai lati di Proserpina); e, infine, nelle mani di Atropo, nell'atto di recidergli la testa.

L'animale potrebbe alludere al *Mercurio filosofico*, principio fondamentale per realizzare la pietra filosofale, simbolo di volatilità e trasformazione, identificato anche con l'Anima. Ciò motiverebbe la raffigurazione dell'animale in più riquadri. In quest'ottica, la decapitazione è l'operazione necessaria per "fissare il mercurio" (rendere stabile il volatile), mentre il colore bianco è un chiaro rimando all'*Albedo*, la fase della purificazione e della "bianchezza" della Grande Opera, che segue la *Nigredo*, simboleggiando una rinascita.

Sempre nella *Sala del Tempo* ho proposto l'identificazione di altre tre figure femminili allegoriche: due riconducibili alla Malinconia (o Melanconia) e una alla Fedeltà o Umiltà. Le prime due rappresentano lo stato di sofferenza interiore (*furor melancholicus*) necessario per intraprendere la trasformazione, associato a Saturno e alla *Nigredo*, nonché all'inverno e alla vecchiaia. La terza, raffigurata come una donna nuda con in

braccio un cane bianco, consente una duplice interpretazione: l'Umiltà – che per la sua nudità allude a un sentimento sincero e privo di artifici – o la Fedeltà per la presenza del cane.



Figura 18. Caserta, Palazzo al Boschetto. *Sala del Tempo*. L'inverno, con i tre segni zodiacali Sagittario, Capricorno e Acquario, è rappresentato da un anziano nel laboratorio alchemico con l'*athanor* a destra (Fotografia di Bruno Cristillo).

Infine, nel riquadro sottostante la stagione dell'Inverno, dove è rappresentato Vulcano, dio del fuoco qui personificato da un anziano, ho individuato la rappresentazione del *laboratorio alchemico*. Davanti a lui arde un braciere, alla sua destra è collocato il forno *athanor*, mentre a sinistra si notano due elementi chiave: un pollo allo spiedo, simbolo della materia grezza da “cuocere” nel forno e purificare, e un tavolo su cui poggia il vaso ovoidale alchemico, contenitore della materia da trasmutare.

La complessità oggettiva dei simbolismi degli affreschi di Palazzo al Boschetto ha reso ardua una loro decodificazione integrale: ancora oggi sono molti i significati che attendono di essere svelati. A tal proposito, le indagini condotte sul sito, inclusa la mia, si sono necessariamente concentrate sugli elementi pittorici che fino ad oggi, in assenza di un restauro completo, è stato possibile osservare e interpretare.

Resta inteso che, al termine di futuri e auspicati interventi conservativi, l'emergere di nuovi dettagli (ad es. personaggi e attributi iconografici oggi parzialmente o per nulla visibili) offrirà l'opportunità di integrare ulteriormente la conoscenza del patrimonio iconografico degli affreschi dell'edificio, nonché di rendere ancor più completo l'auspicato futuro percorso di visita museale.

1.4 Una visione per il futuro: il progetto di musealizzazione *phygital*

Palazzo al Boschetto è, a tutti gli effetti, un patrimonio “inespresso” del territorio che attende solo di essere “estratto” dalle macerie dell’indifferenza. Ma denunciare il degrado non basta, serve una visione per il futuro.

Nella mia tesi di Master ho elaborato una proposta di valorizzazione scandita in due fasi. La prima, imprescindibile e urgente, riguarda il recupero fisico dell’edificio: un intervento di restauro architettonico e pittorico che preservi e tuteli un bene che rischia seriamente di andare perduto. La seconda prevede un progetto di musealizzazione *phygital*⁸ (fisico + digitale) basato su un percorso di visita esperienziale mediata da una web app in Realtà Aumentata⁹.

L’itinerario inizierebbe all’esterno dell’edificio in un ambiente multimediale appositamente allestito con sedute e maxischermo, dove una videoproiezione introduttiva ripercorrerebbe l’evoluzione storico-urbanistica di Caserta dalle sue origini medioevali al periodo borbonico con un focus sul governo e sulla committenza architettonica degli Acquaviva d’Aragona. A conclusione del video, la scansione di un QR code tramite il proprio smartphone segnerebbe il passaggio alla visita interna. Da questo momento, il percorso diverrebbe un’esperienza fisico-digitale: avatar digitali dei personaggi storici legati al palazzo (il principe committente, la consorte, l’architetto, il pittore) guiderebbero il visitatore alla scoperta dell’architettura e dei simbolismi degli affreschi, rendendo accessibile il linguaggio ermetico delle sale anche ad un pubblico non specialistico. Parallelamente, ricostruzioni 3D immersive a 360° permetterebbero di visualizzare gli arredi e i giardini tematici seicenteschi purtroppo perduti¹⁰.

Inoltre sono state previste ulteriori funzionalità dell’app per arricchire la visita con molteplici livelli di interazione: dallo sblocco di contenuti di approfondimento per i visitatori più esigenti, ai quiz interattivi per il pubblico più giovane, fino alla possibilità di scattare selfie con gli avatar per avere un ricordo digitale dell’esperienza vissuta.

L’obiettivo è sottrarre Palazzo al Boschetto all’oblio materiale e narrativo a cui finora è stato destinato e integrarlo nel circuito di visita della città costruendo connessioni virtuose con i principali attrattori del territorio, in primis la Reggia. A unire i due siti è anche un legame storico: fu proprio a Palazzo al Boschetto che l’architetto Luigi Vanvitelli visse durante i lavori di costruzione del Palazzo Reale.

In una prospettiva di futura musealizzazione, tale connessione potrebbe tradursi nuovamente in un’integrazione fisica tra i due siti: si potrebbe infatti creare un accesso diretto dal parco della Reggia (nell’esistente muro di separazione), un intervento strategico che permetterebbe anche di incanalare naturalmente i flussi di visitatori dal sito reale verso il Boschetto.

A completamento dell’offerta culturale e a garanzia della sostenibilità economica del progetto, la proposta includerebbe infine l’attivazione di servizi per il pubblico tra cui aree ristoro e un museum shop con pubblicazioni sulla storia del palazzo e della famiglia

⁸ Il neologismo *phygital*, crasi dei termini inglesi *physical* (fisico) e *digital* (digitale), descrive la compenetrazione tra mondo reale e virtuale. In ambito museale, il concetto definisce un’esperienza ibrida che arricchisce l’ambiente fisico con contenuti digitali immersivi attraverso l’ausilio della tecnologia (spesso la Realtà Aumentata), amplificando i livelli di narrazione e interazione ben oltre i limiti della fruizione tradizionale.

⁹ La soluzione proposta è concepita secondo logiche di scalabilità: in una prima fase, la web app sarà fruibile direttamente tramite smartphone scansionando un QR code all’inizio del percorso. Il progetto prevede tuttavia una successiva evoluzione (*upgrade*) che integrerà l’uso di *smart glasses*, per un’esperienza “a mani libere” (*hands-free*) ancora più immersiva e naturale.

¹⁰ I contenuti digitali in AR (Realtà Aumentata) si attivano automaticamente stanza per stanza grazie alla geolocalizzazione *indoor*.

Acquaviva e prodotti di merchandising esclusivi coerenti con l'identità visiva del palazzo e ispirati ai temi ermetici del sito.

1.5 Salvare Palazzo al Boschetto: un atto di responsabilità culturale

Recuperare Palazzo al Boschetto significa contribuire a una lettura più completa dell'identità storico-culturale di Caserta e ampliare l'offerta di turismo culturale della città. Ma perché ciò avvenga è necessario un impegno concreto: istituzioni, *stakeholders* e professionalità del *management* culturale devono lavorare in sinergia per restituire attenzione, visibilità e dignità a un bene oggi dimenticato. L'auspicio è di vederlo tornare ad essere quel luogo di meraviglia e sapere esoterico voluto dal principe committente, condizione indispensabile per elevarlo a nuovo polo di attrazione e conoscenza del territorio.

La gestione dei beni culturali, in fondo, ha un compito che trascende la sola conservazione e tutela: è anche capacità di non lasciare che un'eredità vada perduta. Il patrimonio culturale, infatti, non è soltanto la testimonianza del passato, ma ciò che del passato resiste all'oblio. Ed è proprio nella capacità di sottrarre il passato al degrado e all'abbandono che si misura la qualità della nostra responsabilità culturale e si definisce, a mio avviso, la missione più alta della gestione dei beni culturali.

Non possiamo assolutamente permetterci di perdere una così rara ed emblematica testimonianza del nostro patrimonio culturale come Palazzo al Boschetto. È tempo che l'indignazione si trasformi in progetto, per salvare un capolavoro che non avrà una seconda occasione.