

## Per un'opera multimediale sui nuovi paesaggi<sup>1</sup>

### 1. Multimedialità e geografia

Di fronte al rapido e impetuoso sviluppo della multimedialità in molti ambiti disciplinari e al ritardo della geografia, in particolare italiana, a questo riguardo, vale la pena di ricordare quanto scriveva nel non lontano 1997 Judy Olson nel suo editoriale in *Annals of the Association of American Geographers*. Chiedendosi se la multimedialità<sup>2</sup> in geografia poteva essere *good, bad, ugly, or cool*, dopo aver esaminato alcune opere multimediali di interesse geografico e aver riflettuto sui vantaggi e i limiti di questa recente tecnologia, concludeva: "Multimedia is a current trend in our discipline as well as in virtually every other; we can tend to its application to stimulate positive progress and to help control negative side effects, but we cannot, need not, and should not stop its development" (p. 578).

Soprattutto nel mondo anglosassone sono ormai diffuse le applicazioni multimediali al campo geografico (Gazerro, in corso di stampa) e comincia anche a maturare una riflessione sulle esperienze in corso, anche se ancora poco si conosce sulle prospettive che l'uso delle tecniche multimediali apre nella ricerca e nella didattica della geografia e delle scienze della terra (Krygier *et al.*, 1997).

Basta navigare anche frettolosamente in Internet per rendersi conto del grande fermento che porta a creare e a migliorare sempre nuovi siti di interesse geografico, anche se va ricordato che solo una minoranza sono gestiti da geografi di professione, mentre molti sono stati organizzati da altri soggetti quali associazioni ambientaliste,

istituti di ricerca, enti istituzionali. Per quanto riguarda le enormi potenzialità che la logica ipertestuale apre all'organizzazione della ricerca, consentendo di mettere in rete *data base*, basi bibliografiche, liste di discussione su temi specifici, ampliando così a dismisura le possibilità di aggiornamento e di accesso e utilizzo di dati e metodologie attraverso una vera e propria ragnatela di collegamenti facilmente accessibili, ci limitiamo a indicare due siti da cui partire per approfondimenti. Il primo, chiamato Geosource, (<http://www.library.uu.nl/geosource>), è una *directory* di discipline geografiche che offre una lista di circa 2000 risorse presenti in rete, tra cui i siti di più di 950 riviste scientifiche, delle conferenze e dei congressi, delle istituzioni che si interessano di problemi geografici, degli istituti di statistica. Il secondo, chiamato Oddens's Bookmarks, (<http://kartoserver.geog.uu.nl/html/staff/oddens/oddens.htm>), è una *directory* di cartografia, che fornisce *links* a mappe e atlanti, a riviste, organizzazioni, collezioni di cartografia, a editori di materiale cartografico. Entrambi questi siti sono mantenuti dalla Facoltà di Scienze geografiche dell'Università di Utrecht e sono aggiornati almeno una volta la settimana. Infine, appare molto promettente la nascita di una rivista di geografia completamente virtuale, chiamata Cybergeog (<http://www.cybergeog.presse.fr/revgeo/presenta.htm>), che ha lo scopo di rendere più rapida la comunicazione dei risultati della ricerca tra i geografi europei e di promuovere la discussione sui temi trattati sempre attraverso il mezzo elettronico.

Stimolanti sono anche le esperienze in corso a livello di applicazione didattica nelle Università,

anche in questo caso soprattutto di lingua inglese. Per limitarci a segnalare le iniziative più ambiziose, ricordiamo che il Centro CTI per la Geografia, Geologia e Meteorologia dell'Università di Leicester e la Divisione di Geografia della Coventry University (UK) coordinano un progetto, a cui partecipano una settantina di dipartimenti e istituti, denominato *GeographyCal*, al fine di sviluppare un insieme di unità didattiche utilizzabili per l'apprendimento mediato dal computer (*Computer-Assisted Learning*, da cui l'acronimo Cal). Lo scopo è di creare un ambiente di insegnamento-apprendimento telematico per trasmettere in maniera efficace contenuti, concetti e tecniche dei corsi di geografia di livello universitario. Ogni modulo consiste di un certo numero di unità didattiche, che possono anche essere utilizzate singolarmente e indipendentemente dalle altre: esso fornisce un'introduzione allo specifico argomento adatta ai corsi universitari del primo o secondo anno e può essere utilizzato come lettura di supporto, vera e propria lezione, insegnamento a distanza o per studio individuale. Ciascun modulo comporta almeno un'ora di attività dello studente al computer e può essere utilizzato per supportare fino a tre ore di apprendimento. Finora sono stati sviluppati alcuni moduli nei campi della geografia umana, di quella fisica e delle tecniche geografiche. Il materiale disponibile può essere consultato al sito <http://www.geog.le.ac.uk/cti/Tltp/intro.htm>.

Presso l'Università del Texas è stato creato addirittura un Dipartimento di Geografia Virtuale (*Virtual Geography Department*, acronimo VGD, sito: [www.utexas.edu/depts/grg/virtdep](http://www.utexas.edu/depts/grg/virtdep)) con lo scopo di rendere disponibile in rete materiale didattico, corsi ed esercizi di laboratorio, che possa essere utilizzato da studenti di qualsiasi università del mondo. Il VGD si articola attualmente in dieci gruppi di lavoro, che coprono i principali settori della disciplina (cartografia, geografia culturale, ambiente e società, GIS/*remote sensing*/statistica, storia e filosofia della geografia, geografia umana, geografia fisica, geografia urbana ed economica, lavoro di campagna virtuale, geografia regionale) e opera attraverso la creazione di ipertesti, organizzati in forma modulare, a cui possono collaborare docenti di geografia da qualunque Ateneo. In questo modo geografi di molte Università possono condividere il tempo e il costo per lo sviluppo di corsi ipermediali. Ciascuno dei moduli, che grazie alla multimedialità può utilizzare una larga varietà di codici simbolici (testo, diapositive, diagrammi, video, sonoro), deve aderire a uno schema standard. La disponibilità in rete di materiale per i corsi universitari delle discipline geografiche spin-

ge a un confronto dei contenuti e dei metodi didattici, favorendo il raggruppamento di uno tra i principali obiettivi del VGD, quello di promuovere l'integrazione dei curricula disciplinari dei Dipartimenti di Geografia nel mondo.

Sempre presso l'Università del Texas (sito: [www.utexas.edu/depts/grg/gcraft/geninfo/geninfo.html](http://www.utexas.edu/depts/grg/gcraft/geninfo/geninfo.html)) è in corso un progetto, chiamato *The Geographer's Craft*, per l'insegnamento della geografia nei corsi universitari di indirizzo umanistico, sempre tramite l'implementazione di moduli ipertestuali disponibili in rete, con l'obiettivo di fornire agli studenti un'introduzione ai moderni metodi di ricerca in campo geografico, dai GIS all'analisi spaziale al *remote sensing*, utilizzando un approccio *problem-oriented* destinato a mostrare come i geografi usano le nuove metodologie per risolvere problemi del mondo reale.

È appena il caso di sottolineare come di per sé l'uso di tecnologie multimediali non garantisca un buon livello dei contenuti, per cui è sempre indispensabile discernere con attenzione i materiali disponibili in Internet e valutare la competenza degli autori dei siti. Questo vale anche quando i prodotti multimediali acquistano una forma più definitiva di quella dei materiali che circolano sulla rete, come quando vengono distribuiti su CD-rom. Nella corsa a occupare nuove nicchie di mercato, alcune operazioni commerciali anche nel settore delle discipline geografiche appaiono deboli sul piano culturale. Ma il miglioramento dei contenuti, al di là di una sterile critica, può passare solo attraverso il fattivo coinvolgimento dei geografi di professione, ancora poco coinvolti nel caso italiano, nell'elaborazione di ipertesti.

Come esempio di come l'impegno dei geografi possa portare alla realizzazione di CD-rom che illustrano fenomeni di interesse geografico coniugando l'affidabilità dei contenuti con l'uso intelligente delle nuove tecnologie ipertestuali, ricordiamo la suite di 17 moduli *Geography Interactive-Learning and Teaching*, edita dalla Springer-Verlag nel 1998, per l'insegnamento della geografia a livello universitario, raggruppati nelle serie *Human Geography*, *Physical Geography* e *Geographical Methods and Techniques*, che è stata realizzata dai geografi aderenti al progetto *GeographyCal* sopra ricordato.

Tra i prodotti più rappresentativi delle discipline geografiche figurano sicuramente gli atlanti. Anche in questo campo la penetrazione delle tecnologie multimediali sta avvenendo in maniera significativa tanto da aver portato ormai alla realizzazione di atlanti multimediali da parte degli editori specializzati in questo settore. Qui vogliamo limitarci ad osservare come attualmente le carte



degli atlanti multimediali derivino soprattutto da carte tradizionali che vengono scannerizzate, mentre la grande potenzialità dell'applicazione multimediale a questo riguardo sta nella produzione di carte derivanti da database georeferenziate, utilizzando tutta la grande funzionalità dei GIS. Vale infine la pena di ricordare come siano disponibili non solo atlanti multimediali su CD-rom, ma anche *Internet atlases* accessibili in rete (Richard, 2000).

## 2. Multimedialità e paesaggio

Di fronte alla penetrazione delle tecniche multimediali anche in campo geografico, come si è cercato di illustrare nel paragrafo precedente, risulta interessante esplorare le loro potenzialità nell'analisi di uno dei temi tradizionalmente al centro delle discipline geografiche qual è il paesaggio.

Alcuni studiosi dei temi paesistici, attenti all'uso delle nuove tecnologie, hanno già riflettuto al riguardo, giungendo a interessanti considerazioni. In particolare, Cassatella (2000, p. 67) si spinge a sostenere un'analogia tra la struttura e il modo di fruizione dell'ipertesto da una parte e "la struttura segnica e l'attività cognitiva di percezione e costruzione del senso del paesaggio contemporaneo" dall'altra. B. Castiglioni (2000) esplora tale analogia giungendo a considerare il paesaggio stesso come ipertesto. Infatti, se il processo di analisi di un paesaggio richiede non solo l'individuazione degli elementi che lo compongono, ma anche l'interpretazione delle relazioni che intercorrono tra gli elementi stessi e tra questi e i fattori che li determinano, la struttura ipertestuale consente di evidenziare la ricchezza di tale trama attraverso la rete dei nodi e dei *link*. Sono proprio i collegamenti, attivati dall'utente tramite un clic del mouse su punti sensibili dello schermo, a rappresentare la grande novità dell'ipertesto rispetto al libro stampato, consentendogli di superare la sequenzialità del testo tradizionale, tanto che le definizioni di ipertesto sottolineano come costitutivo il meccanismo della non-linearità o della multilinearità o multisequenzialità (Nelson, 1992; Landow, 1998). L'informazione veicolata tramite un ipertesto si articola, dunque, in unità base, o nodi (rappresentati da brani, immagini, grafiche animate, filmati, musiche), che l'utente può consultare attraverso una navigazione personalizzata attivando a piacere i *link*.

Proprio questa interattività del prodotto ipermediale consente, nel caso della conoscenza di un

paesaggio, di riprodurre nel mondo virtuale la possibilità di percorrere in un paesaggio reale itinerari diversificati a seconda delle proprie inclinazioni e dei propri interessi, al di là dello schema di lettura tradizionale basato nell'ordine sulla descrizione di ciò che si vede, sulla spiegazione dei fattori e sull'analisi delle relazioni. Nello stesso tempo un uso attento degli strumenti interattivi, come le 'parole calde', le 'finestre', le carte 'attive' ecc., spinge l'utente a cogliere e ad approfondire aspetti che altrimenti potrebbero sfuggirgli, affinando quell'arte di osservare e di collegare le osservazioni che è alla base della lettura e dell'interpretazione di un paesaggio.

Tornando alle possibili utilizzazioni della multimedialità da parte degli addetti ai lavori in campo ambientale, Mortola (1996) indicava, accanto allo studio di impatto ambientale, proprio la tutela e il ripristino del paesaggio, che può servirsi di fotosimulazioni, fotomontaggi digitali o animazioni per valutare gli interventi possibili nel rispetto della componente estetica, culturale ed ecogeografica del paesaggio stesso. Le tecniche sopra ricordate, oggi utilizzate soprattutto dagli urbanisti e dagli ingegneri, ma di grande potenzialità anche per i geografi, possono in particolare essere utilizzate per valutare gli effetti di possibili detrattori, cioè di elementi che possono causare un impatto visivo negativo, attraverso la visualizzazione del contesto in assenza e presenza dei detrattori medesimi.

È interessante sottolineare come riflettendo sulla relazione tra multimedialità e paesaggio, si sia indicata l'esistenza di un forte nesso in particolare con i paesaggi della post-modernità. Così, Gambino (2000) sottolinea come nei paesaggi post-moderni sia implicita l'ipertestualità, derivante dalla loro complessità e dalle variegate possibilità di fruizione. E Cassatella (2000, p. 67), di fronte alle difficoltà di una lettura dei paesaggi contemporanei fortemente antropizzati, condotta secondo i codici tradizionali, suggerisce che lo strumento ipertestuale può aiutare a descrivere le modificazioni avvenute.

Tenendo conto di queste indicazioni, appare stimolante proporre che l'analisi dei nuovi paesaggi italiani, di cui si occupa il gruppo di ricerca MURST coordinato dal prof. Ugo Leone, non trascuri le tecnologie multimediali nell'elaborazione dei dati e nella pubblicazione dei risultati.

Il secolo scorso ci ha lasciato alcune opere fondamentali sui paesaggi italiani che ancora oggi costituiscono pietre miliari sia per la metodologia sia per la documentazione raccolta. Basti pensare all'Atlante dei tipi geografici di Olinto Marinelli

(1922), su cui si sono formati ormai generazioni di geografi italiani. Non meno formative, pur nel diverso approccio al tema, sono state l'analisi storica di Emilio Sereni (1961) per il paesaggio agrario e la visione di sintesi offerta da Aldo Sestini (1963) proprio alla fine del boom economico, ma ancora prima che tanti scempi si verificassero nel tessuto paesistico italiano. I decenni successivi ci hanno consegnato le acute riflessioni di Eugenio Turri (1979) sui travolgimenti innescati dall'evoluzione economica e opere a più voci sui paesaggi umani della Penisola (AA. VV., 1977 e 1994). L'alba del nuovo millennio si è aperta con un volume di saggi dovuti a diversi studiosi, tra cui alcuni geografi, che testimonia del rinnovato interesse per il paesaggio e per la sua riqualificazione dopo i decenni di incuria e saccheggio (AA. VV., 2000). Tutte queste opere sono caratterizzate da un ricco apparato iconografico che costituisce non un semplice corredo al testo, ma un'essenziale fonte di documentazione: appare chiaro come le riflessioni dei vari autori abbiano preso avvio proprio da un'acuta capacità di osservazione del paesaggio e come i lettori siano invitati a un'attenta analisi delle immagini presenti nell'opera insieme alla lettura del testo. Già quest'aspetto, sempre fondamentale nello studio del paesaggio, suggerisce come le attuali tecnologie multimediali si candidino a strumento quanto mai opportuno per affrontare il tema dei nuovi paesaggi all'inizio del ventunesimo secolo. Infatti, la loro analisi presuppone un confronto con i vecchi paesaggi che ne spieghi le modificazioni e può largamente giovare della possibilità di collegamenti tra immagini risalenti a epoche diverse e di animazioni che illustrino le trasformazioni intercorse, come è facilmente realizzabile attraverso la multimedialità (Oberholzer e Hurni, 2000). Inoltre, le immagini possono essere dotate di aree attive che rimandino a spiegazioni sui fenomeni presenti, rendendo molto più semplice l'acquisizione di capacità affinate di osservazione da parte degli utenti. Ma i vantaggi di impostare l'analisi dei nuovi paesaggi tramite le tecnologie multimediali non si esauriscono in un uso più efficace delle immagini. È anche importante considerare, di fronte alla rapidità delle trasformazioni territoriali, la facilitata possibilità di aggiornamento del materiale, e la maggiore accessibilità sia per gli studiosi sia per il largo pubblico nel caso che i contenuti vengano, almeno parzialmente, diffusi in Internet. E non va dimenticata l'opportunità concettuale fornita dalla struttura dei collegamenti ipertestuali, che aiuta a mettere in luce le relazioni tra i vari fenomeni territoriali e a individuare tipologie sottili.

Tenendo conto di tutti questi aspetti appare quanto mai opportuno che lo sforzo dei geografi del nuovo millennio si indirizzi ad analizzare il quadro paesistico dell'Italia servendosi delle nuove tecnologie multimediali. Anche Dansero e Segre (2000, pp. 13-14), illustrando il progetto di un Atlante dell'Ambiente del Piemonte, sostengono l'opportunità di utilizzare il modello ipertestuale in quanto "particolarmente interessante .. per cogliere e comunicare, in modo diretto, senza ridurla eccessivamente, la complessità dei problemi ambientali, per rappresentare dinamiche e interazioni tra componenti ambientali e agenti modificatori, che stentano ad essere colte lungo i percorsi lineari del testo scritto".

Alcune concrete iniziative al riguardo sono state compiute presso il Dipartimento di Geografia di Padova, realizzando alcuni ipertesti a carattere didattico e per la formazione ambientale. In particolare, Marialuisa Gazerro e Annachiara Capuzzo (2000) hanno fornito un inquadramento generale al paesaggio del Veneto, con attenzione alle trasformazioni avvenute nella seconda metà del Novecento dietro la spinta della rapida e tumultuosa crescita dell'economia veneta, nell'ipertesto intitolato "Uomo e ambiente nel Veneto: un rapporto problematico". Altri due ipertesti, realizzati rispettivamente da Benedetta Castiglioni (2000) e Valentino Varotto (2000), sono stati dedicati alla presentazione di due aree venete dotate di alta valenza paesistica, quella dei Colli Berici e quella dei Colli Euganei. È, poi, in corso d'elaborazione un ipertesto sul verde urbano a Padova, curato da Grazia Zulian, Giacomo Secco e Stefania Rossi (Rocca L., Secco G., Zulian G., 2000) che con l'ausilio di mappe attive permetta di conoscere le caratteristiche delle aree verdi esistenti e il livello di servizio garantito agli abitanti. I primi tre ipertesti sono veicolati su CD-rom, mentre quello ancora in fieri è destinato a essere messo in rete per consentire un facile accesso ai cittadini e un dialogo che consenta al Comune di Padova di recepire le esigenze degli abitanti rispetto alla fruizione del verde pubblico.

L'elaborazione di un ipertesto, come anche queste prime esperienze hanno mostrato, richiede uno sforzo per organizzare l'informazione in moduli dotati di una loro autonomia e che nello stesso tempo possano collegarsi ad altri. La stessa fruizione tramite computer spinge a costringere l'informazione entro lo spazio di una videata o di una breve sequenza di videate. Ciò stimola ad esprimere il sapere in forma sintetica ed essenziale, privilegiando i concetti fondamentali e lasciando gli approfondimenti ad altri moduli costruiti con la





stessa logica. Molta attenzione deve essere quindi rivolta alla trama dei collegamenti che vengono a costituire l'ossatura dell'ipertesto. La modularità, costitutiva della struttura ipertestuale, si presta, del resto, molto bene proprio ai lavori che prendono forma da contributi di più unità di ricerca, com'è il caso del progetto sui nuovi paesaggi. Per incominciare ad affrontare il tema, si potrebbe pensare a realizzare un modulo standard su ciascuna delle aree dismesse oggetto di studio da parte delle varie unità di ricerca locali. Ciò consentirebbe tra l'altro di cominciare a realizzare un archivio su questa tematica che potrebbe essere facilmente sviluppato e aggiornato. L'opera potrebbe essere sviluppata su CD-rom nella sua forma più completa e messa in rete in misura ridotta, specie durante le fasi della sua realizzazione, per favorirne una più rapida circolazione e un aggiornamento continuo.

Nel seguito a titolo di esempio verrà proposta la trattazione multimediale delle aree verdi di Padova realizzate su aree dismesse.

### 3. Da aree dismesse a verde pubblico: esperienze di rigenerazione urbana a Padova

Nella riflessione attorno alla città domina oggi il concetto di *frammento*. Secondo Bernardo Secchi (1993, p. 298), che ha coniato il termine di *città diffusa*, "le nostre società vedono soprattutto uno spazio urbano indefinito, privo di limiti riconoscibili; discontinuo ed eterogeneo [...]. I più indicano questo spazio con un solo termine aggregato: frammentario". Paolo Costantini (1997, p. 22), a proposito della descrizione fotografica della città, parlava di "paesaggio ibrido", della "discontinuità e frammentazione che caratterizzano la città contemporanea non più percepibile come un territorio omogeneo". André Corboz (1995, p. 8), sottolineando come siano stati i geografi a intuire per primi la necessità di trovare nuove definizioni e rappresentazioni per la città contemporanea (la conurbazione di Patrick Geddes e la *megalopoli* di Jean Gottmann), propone il termine di ipercittà, percepibile in termini "di discontinuità, di frammentazione, di assemblaggio".

Ma "le aree dismesse, i frammenti dissestati del territorio urbano oggi in attesa di sistemazione e reinserimento organico e produttivo, non ci appaiono, forse, come la sostanza più autentica e tipica dell'incorporeo 'tessuto' urbano?". Così Mario Manieri Elia (1989, p. 55) individua una tipicità nel carattere indefinito delle aree dismesse, frammenti che attendono una soluzione alla propria

crisi, che è anche quella del modello urbano tradizionale.

Il tema della dismissione, per la capillarità che lo caratterizza e per le virtualità che fa intravedere, è divenuto, a partire dagli anni Ottanta, un tema specifico di ricerca e di dibattito scientifico. Un'idea consolidata nella riflessione in atto è quella di interpretare la rigenerazione come la riattivazione di un dialogo sospeso con l'*urbs* e con la *civitas*, sia sul piano degli usi che su quello dei significati. La capacità di rigenerazione dovrebbe essere cercata innanzitutto in una "strategia di attenzione fondata su un ampliamento del registro dei sensi, un affinamento delle capacità di ascolto" (Manieri Elia, 1989, p. 63) che permetta il ripristino di un'identità non scomparsa, ma interrotta.

E il ruolo del geografo potrebbe essere proprio quello di esplorare questi "vuoti" per riconoscerne e descriverne l'identità o per contribuire a ridefinirla nel caso in cui essa sia stata distrutta dalle trasformazioni sociali e territoriali (Dansero, Giaino e Spaziant, 1998). Emerge dunque la necessità di una descrizione, condotta con "sensibilità topologica" (Giovannelli, 1997, p. 17), che tenga conto delle molteplici dimensioni, storico-architettoniche, funzionali, economiche, culturali, sociali, ambientali, che concorrono a costituire l'identità del luogo.

Si può certo convenire con Eugenio Turri (2000), che nella nota introduttiva a *La megalopoli padana* dichiara la particolare difficoltà dell'esercizio della descrizione applicato agli scenari urbani. Ma è la "voglia di descrizione" cui si riferisce l'Autore che ha sostenuto la realizzazione di una breve presentazione *Web* riguardante la riconversione a verde urbano di tre aree dismesse, attuata e in via d'attuazione nel Comune di Padova. La presentazione è stata progettata per l'inserimento di un documento analogo nelle pagine *Web* della rete civica del Comune. Si tratta di tre casi di dismissione con caratteristiche molto diverse per tipologia e contesto di riferimento.

Il Parco degli Alpini, in fase d'ultimazione, sorge su un'area di circa 100.000 mq bonificata dopo essere stata utilizzata come discarica negli anni Sessanta. Situata al margine nord-occidentale del territorio comunale, in una zona urbanizzata in modo estensivo, a contatto con la campagna, l'area testimonia un'attenzione da parte dell'Amministrazione rivolta non solo al "verde in città", ma anche al "verde per la città", a scala territoriale piuttosto che strettamente urbana. Più che al classico caso di dismissione industriale il Parco degli Alpini appartiene a quella categoria di aree margi-

nali, in stato di abbandono e degrado, che rappresentano altrettanto ricche opportunità di rigenerazione per la città.

Il Giardino Fantasia, ultimato, si configura come il caso più problematico. L'area verde, di circa 10.000 mq, è circondata da capannoni industriali risalenti agli anni Sessanta ed è chiusa da una preesistente recinzione in muratura. Si trova in un contesto fortemente degradato, ai bordi della periferia storica di Padova, sviluppatasi a nord della stazione ferroviaria. La sistemazione a verde è provvisoria: l'area sarà, infatti, interessata dagli importanti interventi sul sistema viario che il PRUSST (Programma di Riqualificazione Urbana e Sviluppo Sostenibile del Territorio) di Padova prevede.

Il Parco di Via Venezia, della dimensione di circa 45.000 mq, è in fase d'avvio dei lavori, dopo la bonifica del suolo che si è resa necessaria con lo smantellamento dell'industria chimica preesistente. Si è invece pensato di riutilizzare un edificio, in posizione angolare e defilata, da destinarsi a uffici integrati con l'area verde, mentre è destinato alla dismissione anche un adiacente blocco di officine. Il Parco fa parte di quello che il PRUSST identifica come "polo direzionale est", punto nodale tra l'area storica (il Parco comunica visivamente con il sistema dei Bastioni e il verde interconnesso alla rete fluviale del Piovego), la zona industriale e commerciale a est e il "polo direzionale centrale" più a ovest. Data la centralità dell'ubicazione e la consistenza della dimensione il Parco di Via Venezia è destinato a incidere sul paesaggio in via di formazione, che caratterizzerà nel senso della rarefazione "quasi si trattasse di una radura ricavata nella metaforica foresta della metropoli" (Cecchi, Lima, Nicolin e Traversi, 1995, p. 34).

Nelle pagine *Web* relative alle aree verdi sopra ricordate, si è mirato ad un'informazione fortemente strutturata e sufficientemente "alleggerita" per assecondare i tempi veloci di consultazione che così fortemente oggi condizionano la fruizione di Internet. Si è proposta una scheda uniforme per ogni area, in cui inserire vari contenuti, che per questo esperimento si sono limitati a dati e notizie forniti dalle relazioni di progetto, alla documentazione cartografica e fotografica e alla conoscenza diretta dei luoghi e dei contesti urbani di appartenenza. Lo schema utilizzato (ubicazione, dimensione, contesto urbano, dismissione, riuso) punta all'immediatezza e alla consistenza del messaggio (vedi figure 1 e 2).

Le aree dismesse costituiscono luoghi privilegiati della trasformazione urbana, che sono spesso studiate in quanto oggetto di possibili future pro-

gettualità. Una non minore attenzione dovrebbe essere rivolta allo svolgersi di tali progettualità, agli attori, alle strategie e alle finalità che le caratterizzano, come ai risultati cui approdano. Da questo punto di vista, un campione seppur esiguo come quello delle tre aree dismesse di Padova convertite a verde pubblico risulta particolarmente significativo: il Giardino Fantasia è stato realizzato da alcuni anni, il Parco degli Alpini è in fase di ultimazione, nel sito su cui sorgerà il Parco di Via Venezia si sta procedendo all'avvio dei lavori.

Dal punto di vista analitico-operativo le aree verdi possono essere considerate come nodi di una "struttura del verde urbano", quella fondata sui legami di tipo formale-spaziale-architettonico (riferibile alla disposizione e alla gerarchia degli spazi verdi), quella fondata sui legami funzionali (riferibili alle attrezzature), quella fondata sui legami igienici o ecologici estrinseci con riflessi sull'*habitat* (rottura della bolla di calore urbano, fissazione delle polveri, attenuazione del rumore) e sull'uomo (benessere psicologico e fisico), quella fondata sui legami ecologici intrinseci (riferibili alla omeostaticità<sup>3</sup>). Si tratta di strutture la cui definizione è utile in sede di gestione del verde urbano, così come potrebbe essere utile l'individuazione e la descrizione di una "trama delle aree dismesse".

#### 4. La dismissione tra analisi e comunicazione multimediale

L'analisi, l'interpretazione e la rappresentazione della dismissione vengono oggi spesso realizzate attraverso l'esecuzione di appositi censimenti. La precisazione quantitativa del fenomeno è di fondamentale importanza e rappresenta, senza dubbio, uno strumento di cui utilmente disporre in sede di gestione e governo del territorio. Come afferma Agata Spaziantè, la collaborazione con i gestori dei sistemi informativi oggi disponibili presso molti Enti territoriali potrebbe in un futuro prossimo agevolare la produzione delle conoscenze adatte a seguire anche un aspetto così particolare com'è quello della dismissione industriale, facendo diventare l'indagine "sul processo evolutivo delle attività industriali una procedura continua e di routine, che elimini la necessità di produrre lunghi, difficili, costosi e caduchi censimenti *ad hoc*, com'è oggi indispensabile fare" (1998, p. 12).

Attraverso l'uso o meno delle tecnologie informatiche, di fronte alla complessità manifestata dal territorio, e in particolare da quello urbano, risul-



ta essenziale semplificare il reale, per creare dei concreti campi operativi in cui intervenire. L'uso della cartografia, dell'elaborazione statistica, della riconduzione a precise morfologie e tipologie fanno parte di queste importanti strategie di analisi e rappresentazione volte a ridurre la complessità del reale, mettendo in rilievo alcuni aspetti significativi.

Tuttavia, secondo una visione della città contemporanea che ponga, con le parole di Manfredo Tafuri (1969), "i singoli frammenti di organismi urbani contro l'unitarietà del tradizionale concetto di città" (cit. in Scatasta, 2000, p. 27), la complessità va affrontata munendosi di ulteriori strategie. Si tratta di quell'"ampliamento del registro dei sensi", di quell'"affinamento delle capacità di ascolto" a proposito dei quali Manieri Elia (1989, p. 63) si chiede: "è possibile estendere le nostre più avanzate concezioni riguardo alle preesistenze culturali – cioè, principalmente, l'attenzione alla storia e ai significati – alle aree urbane lacerate della periferia?". La frammentarietà e la dispersione della città contemporanea richiedono un ampliamento dei codici e delle forme dell'ascolto, come del racconto. Anche un'anagrafe delle aree dismesse potrebbe essere arricchita da un percorso conoscitivo aperto a molteplici linguaggi e fonti d'indagine: tra questi, la fotografia, innanzi tutto, come strumento di rilevamento e come sguardo in grado di contribuire alla costruzione estetica del paesaggio contemporaneo, e ancora, la scrittura, il disegno, la testimonianza storica in tutte le sue forme, la voce dei protagonisti privilegiati.

Può essere qui ricordato l'importante progetto di rappresentazione fotografica di Porto Marghera avviato dal Comune di Venezia nel 1996. Su proposta di Paolo Costantini (1997), rappresentanti di alto livello della fotografia nazionale hanno documentato e interpretato uno dei più significativi "paesaggi della dismissione" in Italia, costituendo la base di un Archivio dedicato allo stato attuale e alle trasformazioni future dell'area. L'esperienza è continuata nel 2000 con una campagna fotografica che ha coinvolto autori internazionali. L'Archivio, una sorta di Osservatorio fotografico permanente delle trasformazioni in atto, si propone di garantire la fruibilità del materiale attraverso un facile accesso allo studioso, allo studente, al semplice cittadino. Attraverso la realizzazione di specifiche esposizioni si è inteso coinvolgere l'opinione pubblica, non solo quella locale, sull'attenzione che l'Amministrazione sta dedicando ad una parte così significativa per il futuro della città.

Le considerazioni fatte, riguardanti le pratiche di analisi e progetto del territorio, possono, dunque, essere applicate anche ad un aspetto trascurato qual è quello della "partecipazione conoscitiva" (Giovannelli, 1995, p. 23) dei cittadini. In questa direzione sembra molto interessante l'idea della creazione di uno spazio attivo di documentazione, ricerca e promozione di cultura urbana che Gianluca Giovannelli chiama "Museo – osservatorio della città". Anche, e non solo, in questa prospettiva, i supporti multimediali *off-line* si presterebbero ad essere utilissimi strumenti di archiviazione e fruizione di conoscenze territoriali espresse attraverso diversi linguaggi.

Per quanto riguarda il *Web*, il suo uso dovrebbe essere orientato essenzialmente ad un accesso aggiornato, semplice e veloce alle informazioni sulle trasformazioni urbane. Interessanti iniziative che riguardano pubblicazioni *Web* sulle trasformazioni urbane sono, del resto, già presenti in rete. Il Comune di Padova, oltre a mettere a disposizione un servizio di cartografia *on-line*, attraverso il quale è possibile visualizzare le 251 tavole della carta tecnica comunale in scala 1:1000, ha inserito tra le pagine degli Uffici Urbanistici un'ampia documentazione testuale e cartografica sul Programma di Riqualficazione Urbana e Sviluppo Sostenibile del Territorio (URL: [www.padovanet.it/comune/urbanistica/](http://www.padovanet.it/comune/urbanistica/)). Gli uffici urbanistici del Comune di Venezia, oltre ad offrire ampie informazioni sul PRUSST della città e una trasposizione delle 186 tavole del Fotopiano in scala 1:500 del centro storico di Venezia, rendono disponibile un'interessante forma di comunicazione multimediale sulla variante al PRG per Porto Marghera. Il nuovo strumento urbanistico è presentato attraverso una versione interattiva della cartografia a corredo del piano, dotata di *link* alle norme tecniche e ad altri documenti (URL: [www.comune.venezia.it/urbanistica/](http://www.comune.venezia.it/urbanistica/)).

In questi casi di inserimento delle informazioni multimediali in contesti precisi quali le reti civiche o i siti delle amministrazioni comunali, non si attuerebbero quei "processi livellatori, distruttivi e neutralizzanti – incontrollabili se lasciati a se stessi – che l'universo mediatico innesca in continuazione" (Lanaro, 1996, p. 148), ma una diffusione efficace delle informazioni sulle trasformazioni in atto nel paesaggio urbano. Tali informazioni sarebbero, peraltro, potenziate dal loro carattere multimediale e ipertestuale, fornendo un approccio aperto e caratterizzato da vari codici comunicativi. Si tratterebbe, cioè, di sfruttare in senso positivo la potenza informativa della rete Internet, che molte volte oggi sorpassa i tradizionali canali

comunicativi, spesso quando chi trasmette l'informazione è vicinissimo a noi.

Anche se in minima parte, ciò potrebbe alimentare quella "cultura della città" la cui mancanza sovente rende sterile in partenza i tentativi di dar vita ad un'urbanistica partecipata. "La qualità dell'ambiente costruito non è un oggetto formale determinato solo dai manufatti fisici ma è il risultato di un processo d'appropriazione condizionato dalle modalità secondo cui lo spazio è prodotto: non è forma ma è processo" (Maggio, 1994, p. 54). La partecipazione, d'altra parte, non si realizza soltanto con l'assunzione di un qualsivoglia ruolo nel processo decisionale che interessa una porzione di territorio in cui si vive e che tocca direttamente i propri bisogni ed interessi. Essa si realizza anche nella semplice presa di conoscenza, e di coscienza, delle trasformazioni di un territorio che condividiamo con gli altri e in cui ci autorappresentiamo. La presa di coscienza stimola, poi, a volte, la fruizione consapevole e un'attribuzione di senso, che dovrebbero essere tra gli scopi principali di ogni spazio di relazione, socializzazione, scambio e crescita collettiva.

Uno spazio ipertestuale a vastissima accessibilità potrebbe, dunque, dare il proprio contributo affinché i frammenti "a-topici" – localizzabili ma privati di un'identificazione – della ipercittà, le aree dismesse, possano diventare o, meglio, tornare ad essere luoghi nel senso più autentico del termine.

### Note

<sup>1</sup> I paragrafi 1 e 2 sono stati scritti da Marialuisa Gazerro, i successivi da Tania Rossetto.

<sup>2</sup> Per dovere di chiarezza riteniamo utile ricordare la comune accezione di alcuni termini comunemente usati quando si parla delle nuove tecnologie della comunicazione. Multimedialità fa riferimento alla possibilità di gestire, anche contemporaneamente, diversi codici simbolici: quello linguistico (brani di testo, parlato), quello visivo (immagini statiche, animazioni, filmati), quello sonoro (voce, suono, musica) (Rieber, 1994). La realizzazione di materiale multimediale non richiede necessariamente l'uso del computer. L'uso del prefisso iper-suggerisce la possibilità di più dimensioni di utilizzo dell'ambiente multimediale attraverso l'introduzione di associazioni tra le diverse parti dell'informazione espressa con i codici simbolici sopra ricordati. Dunque, un ambiente multimediale non



Fig. 1 - Una delle pagine Web relativa alla dismissione dell'area oggi destinata al Parco di via Venezia.

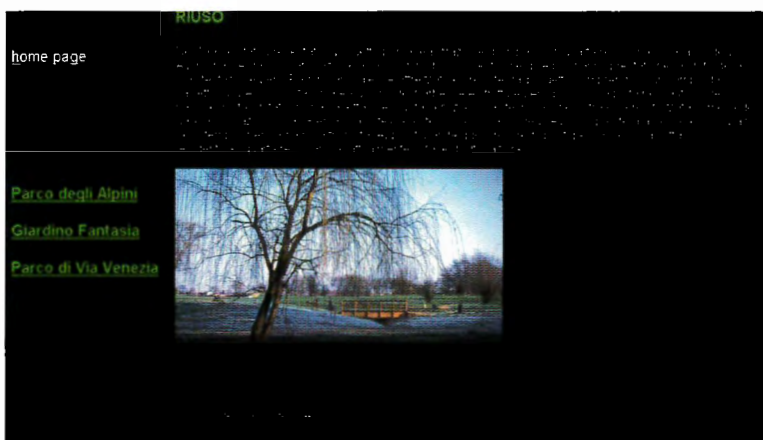


Fig. 2 - Una delle pagine Web relativa al riuso dell'area oggi destinata al Parco degli Alpini.





è necessariamente ipermediale, in quanto i diversi sistemi simbolici possono essere disposti in un ordine sequenziale, come avviene ad esempio nella televisione tradizionale (Calvani, 1995). L'ipermedia si caratterizza invece per la presenza di opportuni collegamenti (*links*) tra brani di testo, immagini, filmati, suoni ecc., che permettono e anzi fortemente suggeriscono un utilizzo anche non in sequenza del materiale disponibile. Il termine ipertesto ha un'accezione più limitata, presupponendo associazioni tra parti di informazione espresse in un solo codice espressivo, quello linguistico. Ma ormai, data la crescente diffusione delle tecnologie multimediali, viene usato molto spesso sottintendendo che si tratti di ipertesto multimediale e dunque come sinonimo di ipermedia, realizzato e fruito grazie al computer.

<sup>3</sup> Il verde urbano, in quanto sistema fortemente antropizzato, ha un livello omeostatico tendenzialmente inesistente e deve la sopravvivenza all'intervento dell'uomo. Per la visione del verde urbano come "struttura" cfr. Fabbri (1995).

## Bibliografia

- AA. VV. (1977) *I paesaggi umani*. Milano: TCI.
- AA. VV. (1994) *Il paesaggio italiano del Novecento. Le grandi trasformazioni del territorio nei cento anni del Touring*. Milano: TCI.
- AA. VV. (2000) *Il paesaggio italiano. Idee. Contributi. Immagini*. Milano: TCI.
- Calvani A. (1995) *Manuale di tecnologie dell'educazione*. Pisa: ETS.
- Castiglioni B. (2000) "L'ipertesto paesaggio: un esempio per i colli Berici", in Gazerro M.L. (cura), *Itinerari multimediali nel paesaggio italiano*. Padova: Cleup, pp. 43-60.
- Cassatella C. (2000) "Il paesaggio: da testo a ipertesto" in Castelnovi P. (cura) *Il senso del paesaggio*. Torino: IRES, pp. 65-72.
- Castelnovi P. (2000) "Il senso del paesaggio" in Idem (cura) *Il senso del paesaggio*. Torino: IRES, pp. 21-37.
- CE (Consiglio d'Europa) (1998) *Progetto di Convenzione Europea sul Paesaggio*. Strasburgo: Congresso dei Poteri locali e regionali d'Europa, maggio.
- Cecchi R., Lima V., Nicolin P. e Traversi P. (1995) "Nove parchi per Milano", *Casabella*, 626, p. 32-37.
- Corboz J. (1995), "L'ipercittà", *Urbanistica*, 103, pp. 6-10.
- Costantini P. (cura) (1997), *Venezia-Marghera, fotografia e trasformazione nella città contemporanea*. Milano: Charta.
- Dagognet F. (cura) (1982) *Mort du paysage?* Champ Vallon: Macon.
- Dansero E., Giaimo C., Spaziantone A. (cura), *Sguardi sui vuoti, recenti ricerche del Dipartimento Interateneo Territorio sulle aree industriali dismesse*, Working Paper n. 12, 1998.
- Dansero E. e Segre A. (cura) (2000) *Per un atlante dell'ambiente del Piemonte*. Consiglio Regionale del Piemonte.
- Fabbri P. (1995) "Il verde come struttura urbana", in Gherzi A. e Sessarego A. (cura), *Sistema del verde ecosistema urbano*, Atti del Seminario, Genova, 2-3 maggio 1995, Firenze: Alinea, p. 41-56.
- Gambino R. (2000) "Introduzione" in Castelnovi P. (cura) *Il senso del paesaggio*. Torino: IRES, pp. 3-19.
- Gazerro M.L. e Capuzzo A. (2000) "Un approccio ipertestuale ai rischi ambientali nel Veneto" in Gazerro M.L. (cura), *Itinerari multimediali nel paesaggio italiano*. Padova: Cleup, pp. 21-41.
- Gazerro M.L. (in corso di stampa) "L'ipertesto e le sue applicazioni in campo geografico" in Zunica M. (cura), *Volume in onore della prof. Gianna Brunetta*.
- Giovannelli G. (1995) *Il recupero della dimensione urbana, marginalità urbane e rigenerazione del sistema collettivo*, Edizioni del Comune di Pistoia.
- Giovannelli G. (cura) (1997), *Aree dismesse & riqualificazione urbana. Strategie progettuali e modelli operativi per il recupero. Il caso delle aree ex-Breda a Pistoia*, Firenze: Alinea.
- Krygier J.B., Reeves C., DiBiase D. e Cupp J. (1997) "Design, Implementation and Evaluation of Multimedia Resources for Geography and Earth Science Education", *Journal of Geography in Higher Education*, 21, 1, pp. 17-39.
- Lanaro S. (1996) *Patria, circumnavigazione di un'idea controversa*, Venezia: Marsilio.
- Maggio M. (1994) "Interventi integrati e complessi di riuso con fini sociali nelle aree di trasformazione urbana", *Archivio di studi urbani e regionali*, 50, pp. 29-59.
- Manieri Elia M. (1989) "La crisi della metropoli e la sfida delle aree dismesse", in AA. VV. *Archeologia industriale a Roma, recupero urbanistico e sviluppo imprenditoriale nelle aree dismesse*, Milano, Sugar Co, pp. 47-67.
- Marinelli O. (1922) *Atlante dei tipi geografici*.
- Mescola S. (cura) (2000), *Identificazione di un paesaggio, Venezia-Marghera, fotografia e trasformazioni nella città contemporanea*, Venezia: Silvana Editoriale.
- Mortola E. (cura) (1996) *La qualità dell'ambiente. Sistemi multimediali per la conservazione e il ripristino dell'ambiente*. Milano: Angeli.
- Oberholzer C. e Hurni L. (2000) "Visualization of change in the Interactive Multimedia Atlas of Switzerland", *Computers & Geosciences*, 26, pp. 37-43.
- Olson J.M. (1997) "Multimedia in Geography: Good, Bad, Ugly, or Cool?" *Annals of the Association of American Geographers*, 87, 4, pp. 571-578.
- Richard D. (2000) "Development of an internet atlas of Switzerland", *Computers & Geosciences*, 26, pp. 45-50.
- Rieber L. (1994) *Computers, Graphics, and Learning*. Madison WI: Brown & Benchmark.
- Rocca L., Secco G. e Zulian, G. (2000) "Uno sguardo al verde urbano attraverso i GIS e la multimedialità" in Gazerro M.L. (cura), *Itinerari multimediali nel paesaggio italiano*. Padova: Cleup, pp. 81-116.
- Scatata R. (2000), "La rappresentazione della città contemporanea", *Urbanistica Dossier*, 33, pp. 24-27.
- Secchi B. (1993) *Quale futuro per la città diffusa?*, citato in Turri E. (2000), *La megalopoli padana*, Venezia: Marsilio, p. 298.
- Sereni E. (1961) *Storia del paesaggio agrario italiano*. Torino: Einaudi.
- Sestini A. (1963) *Il paesaggio*. Milano: TCI.
- Spaziantone A. (1998) "Considerazioni a margine di alcune recenti indagini censuarie", in Dansero E., Giaimo C., Spaziantone A. (cura), *Sguardi sui vuoti, recenti ricerche del Dipartimento Interateneo Territorio sulle aree industriali dismesse*, Working Paper n. 12, pp. 9-18.
- Turri E. (1979) *Semiologia del paesaggio italiano*. Milano: Longanesi.
- Turri E. (2000) *La megalopoli padana*, Venezia: Marsilio.
- Varotto V. (2000) "La formazione ambientale nei parchi naturali e la comunicazione multimediale" in Gazerro M.L. (cura), *Itinerari multimediali nel paesaggio italiano*. Padova: Cleup, pp. 61-79.