



7 (2024)

2

## Geography and Territorial Planning: Established Approaches, New 'Spaces' for Research, and Case Studies

*Edited by*  
*Giovanni Baiocchi*

### EDITORIAL

Geografia e pianificazione territoriale: approcci consolidati, nuovi 'spazi' di ricerca e casi di studio 9  
*Giovanni Baiocchi*

### GEOGRAPHICAL APPROACHES

Dalla Piazza d'Armi a CityLife: uno spazio in evoluzione a Milano 15  
*Maristella Bergaglio*

L'espace non planifié entre lois et réalité: cas du quartier 'Diar Zitoun' (Est algérien) 27  
*Amar Azzouzi*

L'Università tra ricerca e co-progettazione: l'applicazione del modello a Tripla Elica allargata ai Gruppi di Azione Locale 43  
*Sara Belotti - Federica Burini - Alessandra Ghisalberti*

Community Maps: A Participative Tool for Land Use Enhancement. The Case of Casentino 65  
*Marina Marengo - Lucrezia Lopez - Andrea Rossi*

Crossed Landscapes: A Walking Method Research Experience in Sicily <i>Giovanni Messina - Enrico Nicosia</i>	81
Geografia digitale: un atlante visuale in rete per diffondere il discorso ambientale <i>Erica Neri</i>	95
La natura sociale degli animali nella ‘messa in scena’ del cambiamento climatico <i>Sara Bonati - Marco Tononi</i>	115

# Geografia digitale: un atlante visuale in rete per diffondere il discorso ambientale

*Erica Neri*

Università degli Studi di Milano-Bicocca

DOI: <https://doi.org/10.7358/gn-2024-002-neri>

## ABSTRACT

### Digital Geography: An Online Visual Atlas to Disseminate Environmental Discourse

The contribution, in accordance with the initiatives of the CAPTED Centre<sup>1</sup>, analyses the intersections between geography and digital transition, highlighting how emerging technologies influence the perception and organisation of space. In a context of increasing digitisation, the importance of a critical approach in the use of educational technologies is emphasised. Through the analysis of Greenatlas, a digital visual atlas, its educational-didactic potential to promote an active understanding of geography is explored, stimulating interaction with georeferenced content and encouraging critical reflection on environmental narratives. In conclusion, the need for a balance between digital and traditional resources is discussed, which is essential for meeting the challenges of the digital transition and for effective and inclusive education.

*Keywords:* digital transition; geographical education; didactics; digital visual atlas; educational tools.

*Parole chiave:* transizione digitale; educazione geografica; didattica; atlante visuale digitale; strumenti educativi.

---

<sup>1</sup> Supported by “Cambiamenti e Potenzialità Educative e Socioculturali connessi alla Transizione Digitale” – CAPTED departmental Center, under the project Dipartimenti di Eccellenza 2023-2027 underway in the “Riccardo Massa” Department of Human Sciences for Education (ID IRIS 2023-NAZ-0209). Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the above-mentioned authorities, which cannot be held responsible for them.

## 1. GEOGRAFIA E TRANSIZIONE DIGITALE: RIFLESSIONI INIZIALI

Viviamo in un'era caratterizzata da una crescente complessità tecnologica, in cui le innovazioni digitali permeano ogni aspetto della vita quotidiana, i social media producono flussi continui di informazione, gli studenti si avvalgono di software basati sull'intelligenza artificiale per l'elaborazione dei loro testi e basta un semplice clic per localizzare una posizione spesso senza nemmeno comprendere il motivo per cui tale localizzazione è necessaria. Questi sono solo alcuni esempi di uno scenario che mette in evidenza la facilità di accesso ai dati, inclusi quelli geografici, e l'uso spesso passivo della tecnologia, privo di un'adeguata riflessione critica sulle sue implicazioni.

Indipendentemente dal modo in cui vogliamo posizionare il digitale all'interno della geografia, è innegabile che ci sia un numero sempre più crescente di studi che esplorano le geografie del digitale, quelle prodotte dal digitale e quelle generate attraverso il digitale (Ash Kitchin Leszczynski 2015). Questa evoluzione ha rimodellato il modo in cui viene condotta la ricerca geografica, rendendo il digitale un tema centrale nelle diverse sottodiscipline della geografia. Con la sua crescente pervasività, che media, aumenta e regola la vita quotidiana, il digitale diventerà senza dubbio ancora più centrale per la ricerca geografica, sia come oggetto di studio che come mezzo di comunicazione e di ricerca. Sta infatti emergendo un corpus sempre più vasto di studi che esplorano le tecnologie di localizzazione e il loro ruolo nella mediazione dei luoghi e dei paesaggi (Dodge *et al.* 2009; Brighenti 2010; Boulton and Zook 2013; Crampton 2013; de Souza, Silva, and Frith 2012; Kitchin *et al.* 2013; Leszczynski 2014; Rose *et al.* 2014; Wilson 2014; Rose 2016; Cristaldi 2017; Sasinka *et al.* 2019; Morazzoni e Zavettieri 2021; Mezzapelle *et al.* 2023; Morazzoni e Pecorelli 2023).

Nella vita quotidiana, la tecnologia arricchisce profondamente la nostra percezione del paesaggio: carte digitali, immagini satellitari, applicazioni di realtà aumentata e social media ci permettono di interpretare lo spazio che ci circonda in modi sempre più diversificati. L'uso della tecnologia permette una rappresentazione dinamica del paesaggio e apre a una comprensione stratificata di ambienti lontani e complessi. Oltre a rappresentare il paesaggio, la tecnologia digitale può diventare uno strumento per riscrivere il senso del luogo. Attraverso la documentazione e la condivisione digitale, infatti, gli utenti contribuiscono a costruire una narrazione collettiva, modificando la percezione e l'identità associata ai territori. Luoghi e spazi vengono così ridefiniti, non solo in base agli aspetti

fisici, ma anche in funzione delle esperienze, interpretazioni e connessioni personali che vi si attribuiscono. Questa capacità di scrivere e riscrivere il senso del luogo dà vita a significati nuovi e condivisi (Borruso 2013), trasformando la geografia in una disciplina aperta e sensibile ai mutamenti della società contemporanea.

Gli strumenti interattivi e operativi come GPS e GIS o i supporti tecnologici che ne permettono l'uso quotidiano come gli smartphones integrano dati spaziali con immagini e narrazioni, permettendo agli utenti di unire informazioni geografiche con racconti umani associati a quei luoghi (Marcus 2023). Questi dispositivi favoriscono una narrazione creativa e collaborativa, offrendo soprattutto ai giovani l'opportunità di sviluppare prospettive uniche e di condividere le proprie esperienze. Così facendo, la tecnologia non solo arricchisce la comprensione collettiva dei luoghi, ma può incoraggiare anche una cura e una consapevolezza più profonde verso di essi (Daws 2012).

I metodi e gli strumenti didattici tradizionali rappresentano ancora una risorsa essenziale per costruire solide basi di conoscenza geografica, indispensabili per approcciarsi in modo consapevole alle tecnologie digitali. È infatti fondamentale che i giovani sviluppino prima un rapporto concreto e diretto con lo spazio reale, esercitandosi a orientarsi e a comprendere l'ambiente con tutti i sensi (De Vecchis e Pasquinelli d'Allegra 2024). Questa esperienza nel mondo fisico favorisce poi una transizione più naturale e consapevole verso l'utilizzo di strumenti virtuali, inclusi quelli avanzati, come le rappresentazioni digitali, comprese quelle cartografiche. Mentre si avvicinano al mondo virtuale e alle sue applicazioni più immersive, è cruciale che i giovani mantengano un legame con la realtà concreta per evitare potenziali effetti alienanti. In questo senso, l'introduzione delle geotecnologie nei percorsi educativi, all'interno di contesti collaborativi e guidati, rende l'incontro con il virtuale un'esperienza arricchente e condivisa, conferendo a questi strumenti innovativi un valore educativo che va oltre la mera innovazione tecnica (*ibid.*).

Alla luce di questa riflessione, emerge l'esigenza, per geografi e geografe di ripensare l'integrazione consapevole e critica di contenuti e strumenti digitali sia nel contesto accademico sia in quello scolastico, al fine di riconoscere e integrare i cambiamenti legati alla transizione digitale come parte integrante del processo educativo.

Le tecnologie informatiche emergenti, del resto, insieme ai dispositivi sempre più portatili che ne facilitano l'accesso, come suggeriscono Mercatanti e Sabato, stanno trasformando le modalità di concezione e fruizione delle categorie di 'spazio' e 'tempo'. In particolare, dal punto

di vista simbolico, la digitalizzazione modifica profondamente la percezione, la costruzione e l'interazione con lo spazio geografico, poiché contribuisce a (ri)definire confini e configurazioni spaziali, rendendo la sua dimensionalità meno rigida e più fluida. Questo processo apre nuove prospettive di analisi per la geografia, offrendo interessanti spunti di riflessione sulla ristrutturazione delle relazioni spaziali in contesti digitali (Mercatanti e Sabato 2018).

Il contributo qui presentato s'inserisce in questo quadro essendo parte integrante delle attività portate avanti dal "Centro per i Cambiamenti e le Potenzialità Educative nella Transizione Digitale" (CAPTED), istituito nell'ambito del Progetto di Eccellenza "Cambiamenti e potenzialità educative e socioculturali connessi alla transizione digitale" 2023-2027<sup>2</sup>. CAPTED si dedica all'analisi dell'impatto della transizione digitale sull'esistenza umana, con particolare attenzione a tre grandi fenomeni: l'identità individuale e collettiva, le disuguaglianze e i legami sociali. Il Centro ha come obiettivo quello di riunire diverse generazioni di studiosi, sia italiani che internazionali, per contribuire alla formazione di una comunità scientifica critica e responsabile. In qualità di ricercatrice e geografa del Centro CAPTED, questo contributo si concentrerà sull'approfondimento delle implicazioni della transizione digitale in ambito geografico. In particolare ci si focalizzerà sul *Greenatlas*, un atlante visuale digitale sviluppato nell'ambito del progetto *Greening the Visual: An Environmental Atlas of Italian Landscape*, e sulle sue implicazioni educative e didattiche. Si rifletterà sull'impatto che uno strumento di questo tipo può avere nel contesto educativo.

Il progresso tecnologico ha portato all'emergere di una nuova dimensione della geografia: quella digitale (Privitera 2018). Negli ultimi decenni, ad esempio l'atlante geografico tradizionale, composto da volumi con carte a diverse scale e informazioni su clima, geomorfologia, idrografia, risorse naturali e densità demografica, è stato progressivamente rimpiazzato dai *Web Atlas*. Questi strumenti digitali, accessibili online e costantemente aggiornati, sono il risultato diretto dell'avanzamento tecnologico. Gli utenti stessi diventano sempre più attori centrali in questa

---

<sup>2</sup> Il Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "Riccardo Massa" dell'Università degli Studi di Milano-Bicocca è stato selezionato dal Ministero dell'Università e della Ricerca e dall'Anvur come uno fra i 180 Dipartimenti di Eccellenza per il quinquennio 2023-2027. A livello nazionale, è uno dei 12 dipartimenti dell'Area CUN 11 – Scienze storiche, filosofiche, pedagogiche e psicologiche ad avere ottenuto tale riconoscimento.

nuova geografia digitale, contribuendo alla diffusione di eventi naturali attraverso immagini e video su piattaforme come Youreport e YouTube. Risorse come NASA, Google Earth e Google Maps offrono opportunità per esplorare la geografia, trasformando gli utenti in esploratori digitali capaci di scegliere le loro destinazioni e viaggiare sia nello spazio che nel tempo. Attraverso queste piattaforme, è possibile osservare le trasformazioni paesaggistiche e comprenderne le evoluzioni temporali (*ibid.*). Tuttavia, è fondamentale adottare uno sguardo critico su questa evoluzione: sebbene l'accesso a tali risorse possa favorire una maggiore comprensione del mondo, è essenziale riflettere sulle implicazioni della partecipazione attiva degli utenti e sulla qualità delle informazioni condivise. La democratizzazione della geografia digitale comporta anche la responsabilità di garantire che le narrazioni presentate siano accurate e rappresentative della complessità dei fenomeni ambientali.

In questo contesto, gran parte delle informazioni condivise è di natura visuale e restituisce la complessità di una percezione definita come *Visual Thinking*, come sottolinea Luisa Carbone (2019). Questa sintesi di spazialità e visualità risulta essenziale in un ambiente interattivo e multidimensionale, come quello caratterizzante il *Greenatlas*, di cui si parlerà nel prossimo paragrafo.

In contesti di questo tipo, caratterizzati da una dimensione multidimensionale e interattiva, le informazioni geografiche assumono un ruolo cruciale nell'istantaneità del tempo e dello spazio. Esse permettono di esplorare l'immaginario, mantenendo da un lato la consapevolezza delle diversità tra oggetto e soggetto in termini di percezione spazio-temporale, e dall'altro diffondendo una narrazione intelligente attraverso l'uso di linguaggi e tecnologie innovative (Carbone 2019). Le informazioni geografiche, rappresentando una realtà puntuale, rispondono rapidamente alla necessità di identificare la posizione di luoghi, oggetti e esseri viventi. Questo approccio invita a considerare il mondo da una prospettiva diversa: non solo descrivendo e rappresentando, ma anche coinvolgendo in un gioco estetico ed emotivo. Così, attraverso parole, immagini e suoni del territorio, si promuove una consapevolezza critica della realtà, facilitando il confronto tra passato e presente e la creazione di reti funzionali per la conoscenza e la valorizzazione dei territori (*ibid.*).

L'innovazione derivante da progetti geografici come il *Greenatlas*, oltre al robusto apparato teorico e tecnico di cui sono dotati, richiede un rinnovamento della dimensione culturale. Anche con l'introduzione delle nuove tecnologie, se non si promuove un'evoluzione culturale nel modo di percepire, interpretare e comprendere la realtà, è difficile aspettarsi

risultati positivi per la collettività derivanti esclusivamente dall'adozione di nuovi strumenti e software (Mezzapelle *et al.* 2023). In questa prospettiva, la transizione digitale può essere vista come un passaggio verso un contesto in cui la sfera virtuale potenzia le capacità e il significato degli ambienti.

## 2. UN ATLANTE VISUALE DIGITALE: IL GREENATLAS

Come anticipato, il presente contributo si propone di riflettere su un atlante visuale digitale sviluppato nell'ambito del progetto di ricerca PRIN 2017-0422 *Greening the Visual: An Environmental Atlas of Italian Landscapes*<sup>3</sup> e di esplorare le sue potenzialità educative e didattiche. L'obiettivo del progetto è stato indagare come le rappresentazioni visuali dei paesaggi italiani possano veicolare il discorso ambientale e quali significati diamo al nostro rapporto con l'ambiente.

Il prodotto finale del PRIN è stato appunto l'atlante digitale *Greenatlas* che ha raccolto materiali visuali di varia tipologia (documentari, cartoline, materiali d'animazione, etc.) mirando a esaminare l'emergere e le caratteristiche del discorso ambientale nella rappresentazione visuale di tre distinti tipi di paesaggio (paesaggio urbano industriale, paesaggio rurale e paesaggio marino-costiero), dagli anni del boom economico fino ad oggi. Un obiettivo chiave del progetto è stato anche quello di trasformare l'atlante in uno strumento educativo, coinvolgendo le scuole e concentrandosi su come il materiale audiovisivo potesse essere utilizzato per scopi educativo-didattici.

Il *Greenatlas* si distingue per la sua capacità di unire "vecchio" e "nuovo", integrando risorse visive storiche e contemporanee all'interno di una piattaforma digitale innovativa. Questo strumento digitale non solo raccoglie e digitalizza materiali visivi di diversa origine temporale, ma li georeferenzia, permettendo un accesso rapido e autonomo da parte degli utenti. Ogni elemento visuale è stato curato con precisione per garantire un'esperienza di fruizione intuitiva.

---

<sup>3</sup> Per un approfondimento sulla cornice teorica del progetto (coordinatrice scientifica prof.ssa Elena dell'Agnese) e la sua organizzazione si rimanda al fascicolo n. 72 (2023) di *Geotema (Geografia ecocritica e studi visuali)*, a cura di Lorenzo Bagnoli e Simone Bozzato, <https://www.ageiweb.it/geotema/wp-content/uploads/2024/04/GEO-TEMA-72-per-web-v2.pdf>.





PAESAGGI URBANI

IULM



PAESAGGI RURALI

TOR VERGATA



PAESAGGI MARINI

MILANO-BICOCCA



RICERCA AVANZATA   RICERCA TEMATICA   RISORSE

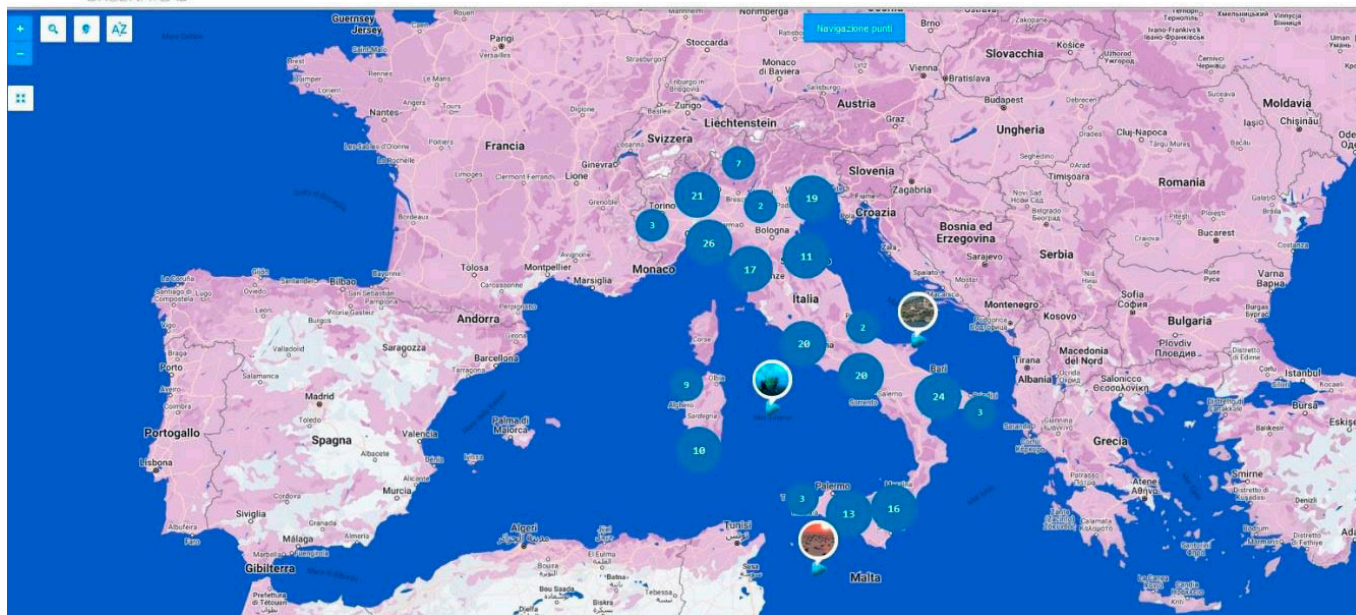


Figura 1. – Schermata dell'atlante in rete e icone dei paesaggi. Fonte: <https://greenatlas.cloud/mappa-atlante-1/#post-1293>.

info@greenatlas.cloud

GREENATLAS

CHIUDI FILTRI RICERCA TEMATICA RISORSE RICARICA LA MAPPA LOG

Indicazioni punti

Ricerca Avanzata  
Totale punti: 310  
Permette di ottenere risultati più focalizzati che includono tutti i punti georeferenziali (etichette, approfondimenti, produzioni)

Categorie principali	Località	Tag/Descrittori
Supporti	Tipologia e genere	Selezione un periodo storico

Cancela filtri Cerca

Figura 2. – Schermata ricerca avanzata. Fonte: <https://greenatlas.cloud/mapa-atlante-1/#post-129335>.

Cliccando sul link riportato in nota <sup>4</sup> è possibile accedere alla pagina web ed esplorare l'atlante, si tratta di un *work in progress* perché anche se per molti ricercatori il lavoro con *Greenatlas* è volto al termine, l'atlante resterà aperto prevedendo anche un coinvolgimento dei suoi pubblici che potranno segnalare e inviare documenti audiovisivi di interesse per la ricerca affinché siano inseriti nel *Greenatlas* arricchendo in questo modo il repertorio di visioni paesaggistiche che vuole essere l'atlante, ogni contributo inserito sarà sottoposto a un rigoroso controllo tecnico e dei contenuti <sup>5</sup>. Ogni punto geografico, a cui corrisponde uno o più materiali, è identificato da un segnaposto sulla carta che usa come icona quella del paesaggio a cui si riferisce il documento visuale: marino, urbano ed extra-urbano o rurale (*Fig. 1*). Data però la polisemicità del visuale, e del paesaggio in generale, la suddivisione è solo funzionale, infatti in uno stesso filmato si possono affiancare e/o sovrapporre paesaggi di diverso tipo.

Una volta entrati nell'atlante cliccando su “navigazione punti” è possibile effettuare una prima esplorazione dei documenti inseriti identificati dai diversi punti, scorrendo la barra in alto automaticamente ci si sposta anche nella mappa. Cliccando poi sul punto della mappa si apre un *pop-up* costituito da:

- sinossi del contributo visuale;
- *player* che contiene le sequenze video o fotografiche (con i relativi *time-code*) selezionate dal ricercatore; il filmato integrale è visibile direttamente sulla mappa cliccando sul simbolo (icona) del paesaggio di riferimento.

Scorrendo in basso (*scroll* a lato della finestra) si trova la scheda di catalogazione, una sintesi adattata dalla scheda FIAF <sup>6</sup>.

La ricerca all'interno dell'atlante può essere molto articolata e condotta selezionando più voci contemporaneamente (*Fig. 2*).

Il primo tipo di ricerca che si può effettuare è quella georeferenziata che incrocia tra loro alcune delle principali voci di catalogazione utilizzate dai ricercatori, nell'ordine:

---

<sup>4</sup> <https://greenatlas.cloud/mappa-atlante-1/#post-1293>.

<sup>5</sup> Questo aspetto risulta necessario oltre che per riflettere sulla validità dei contenuti e monitorarne l'inserimento sul *Greenatlas* anche per valutare le questioni relative al *copyright* dei prodotti e stipulare eventuali convenzioni.

<sup>6</sup> Acronimo di Federazione Internazionale degli Archivi Filmografici che riunisce le principali istituzioni mondiali nel campo della conservazione e valorizzazione del patrimonio cinematografico: <https://www.regesta.com/standard-gestiti-in-xdams/fiaf/> per archivi audiovisivi.

- anno di produzione;
- supporto e tipologia del materiale archiviato (pellicola, digitale, fotografia, audiovisivo, etc.);
- tipologia (fiction, non fiction, animazione, pubblicità, etc.);
- genere (documentario, girato, videointervista, etc.);
- descrittori di riferimento (*tag*) (ovviamente le opzioni disponibili nei filtri di ricerca sono una lista di località, i tag, etc. già inseriti dai ricercatori sono man mano aumentati con il procedere della ricerca).

Sul sito si può condurre anche un secondo tipo di ricerca, quella tematica (*Fig. 3*), in parte simile a quella avanzata, permette di effettuare una ricerca per parole chiave usando anche i filtri della ricerca avanzata.

La principale differenza è che può rimandare anche a materiali non necessariamente inseriti sulla carta (perché difficilmente geolocalizzabili o perché prendono in esame troppe località e paesaggi contemporaneamente). Ad esempio, molti materiali d'animazione hanno delle ambientazioni di fantasia che pur evocando una determinata regione non sono precisamente localizzabili.

Il sito web contiene un'altra sezione denominata: "risorse" in cui è possibile trovare produzioni effettuate da alcuni ricercatori del progetto, si tratta di brevi narrazioni a carattere documentario realizzate durante una serie di missioni esplorative sul territorio italiano e finanziate dal progetto di ricerca. Esiste inoltre una sezione dedicata agli approfondimenti (*Fig. 4*), tematici e territoriali, che restituiscono parte delle scelte fatte nella ricerca e selezione del materiale fotografico e audiovisivo e del lavoro di analisi. In alcuni casi, questi approfondimenti sono confluiti (o confluiranno) anche nelle pubblicazioni scientifiche frutto della ricerca.

Il sito del progetto contiene anche le *news*, una serie di iniziative organizzate in collaborazione e/o in linea con il progetto, veicolate anche tramite i canali social (Instagram e Facebook) per portare alla massima diffusione la fruizione dell'atlante e farne uno strumento di divulgazione culturale.

Tra i materiali visuali georeferenziati all'interno dell'atlante, come accennato precedentemente, ci sono una serie di rappresentazioni finzionali, ovvero quelle che utilizzano elementi di fantasia per rappresentare la realtà ambientale e che sono state selezionate e incluse nell'atlante per arricchire la narrazione visiva dei paesaggi italiani. Alcuni esempi includono prodotti animati che offrono una visione creativa e interpretativa dei paesaggi, consentendo una lettura alternativa ed evocativa del territorio.

## Ricerca Tematica

Numero totale di schede: 310

Cerca

Categorie

Tag/Descrittori

Località


Tipologia e genere

Tipologia materiale


Periodo storico

Invia

Cancella filtri




Olbia (C. Gaspa, 2016)




idrologia
cementificazione

sviluppo urbanistico
speculazione edilizia




Roma (N/A, 1966)




Industrializzazione
fumo di sigarette

traffico
salute pubblica




Gela (M. Maiorana, 2015)

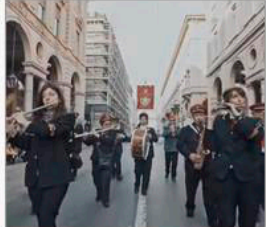


inquinamento
conflitti ambientali
attivismo

rifiuti



Torino (N. Roccatello, 2022)



natura
degrado ambientale
attivismo

Figura 3. – Ricerca tematica. Fonte: <https://greenatlas.cloud/mappa-atlante-1/#post-1293>.



## Corti di mare

APPROFONDIMENTI

A cura di Enrico Squarcina ed Erica Neri

Il seguente approfondimento descrive un'attività svolta in collaborazione con l'Università degli Studi di Padova per mettere in atto il progetto «Place-Based Education for Ocean Literacy» che è consistito nella realizzazione di prodotti audiovisivi che mostrano la relazione degli esseri umani con il mare. I corti presentati sono una selezione di quelli realizzati dagli studenti e dalle studentesse del quarto anno del corso di laurea in Scienze della Formazione Primaria dell'Università di Padova che seguono il corso di Didattica della Geografia con la Prof.ssa Lorena Rocca e di Didattica dell'Audiovisivo e Multimediale con il Prof. Manlio Piva. Agli studenti è stato chiesto di realizzare dei corti che rappresentassero il loro rapporto con gli spazi marini o che potessero raccontare il mare a bambini e ragazzi. In preparazione a ciò, a fianco dell'attività didattica curricolare, sono stati svolti due seminari su Ocean Literacy e Ocean Citizenship tenuti da Enrico Squarcina ed Erica Neri. Inoltre sono stati organizzati degli incontri con esperti del suono e delle immagini, tra cui il Prof. Gianni Pavan e i registi Marco Rincella e Francesco Mescolini. L'attività è culminata in un'escursione nella Laguna di Venezia, in cui l'utilizzo di barche a vela ha permesso una maggiore vicinanza all'ambiente, favorendo la sua esplorazione multisensoriale e anche la realizzazione di alcune riprese che sono state utilizzate per la produzione dei corti. Si auspica che questa attività abbia permesso non solo alle studentesse e agli studenti coinvolti di essere consapevoli del potenziale comunicativo e didattico del visuale, ma anche che il materiale qui messo a disposizione possa costituire un valido contributo per quanti useranno il GreenAtlas per scopi educativi e di ricerca.



Figura 4. - Esempio di un approfondimento presente nel sito. Fonte: <https://greenatlas.cloud/mappa-atlante-1/#post-1293>.

A titolo esemplificativo, vengono mostrati due casi rappresentativi che potrebbero avere il vantaggio di stimolare la creatività e l'interesse dei giovani fruitori, rendendo l'apprendimento della geografia più coinvolgente, accessibile e dinamico.

Il primo è offerto dal film d'animazione *Luca*, un lungometraggio del 2021 ambientato negli anni '50 e '60, nelle acque del Mar Ligure e nella città immaginaria di Portorosso, chiaramente ispirata ai borghi costieri delle Cinque Terre. Il nome stesso del luogo, Portorosso, richiama in particolare Monterosso, uno dei borghi più noti della regione. Il film narra le vicende di Luca Paguro, un giovane "mostro marino" in grado di assumere sembianze umane una volta fuori dall'acqua. La trama segue le vicende di Luca e del suo amico Alberto, entrambi creature marine, nella loro scoperta del mondo umano. Dal punto di vista educativo, il lungometraggio si presta a numerose riflessioni. In primo luogo, il film è caratterizzato dal sentimentalismo tipico dell'estetica Disney, frequentemente presente in molte produzioni d'animazione. Sebbene tale elemento sia spesso oggetto di critiche, non ostacola la capacità del pubblico di sviluppare una consapevolezza critica riguardo a questioni ambientali rilevanti (Whitley 2008) sul rapporto tra mondo umano e animale e su quello tra superficie terrestre solida e liquida. La sua componente affettiva ed emotiva stimola infatti una riflessione più profonda tra i giovani spettatori, incoraggiandoli a discutere e a confrontarsi su tematiche attuali, grazie all'attaccamento che si crea nei confronti dei personaggi del film. Inoltre, l'ambientazione di Portorosso, con le sue coste frastagliate e i paesaggi marittimi, che possono essere osservati ed esplorati anche attraverso la carta digitale (*Fig. 5*) offre l'opportunità di scoprire le caratteristiche fisiche del territorio e di riflettere sulla dualità tra il mondo naturale e quello umano.

Questo dualismo è rappresentato dalla figura di Luca, che vive un conflitto interiore tra il desiderio di esplorare il mondo terrestre e la paura di essere scoperto dagli esseri umani, i quali potrebbero mettere in pericolo la sua comunità marina. Tale rappresentazione consente di introdurre discussioni sui conflitti socio-ambientali, partendo dalla tensione tra la preservazione dell'ambiente naturale e l'espansione delle attività umane. Inoltre, il film potrebbe fungere da spunto per una riflessione su temi contemporanei quali l'*overtourism*, una problematica che affligge molte delle località costiere ispiratrici del film. L'afflusso massiccio di turisti, infatti, minaccia l'equilibrio ecologico e socio-culturale di questi borghi, sollevando questioni importanti riguardanti la sostenibilità e la gestione del territorio in contesti di elevata pressione turistica.

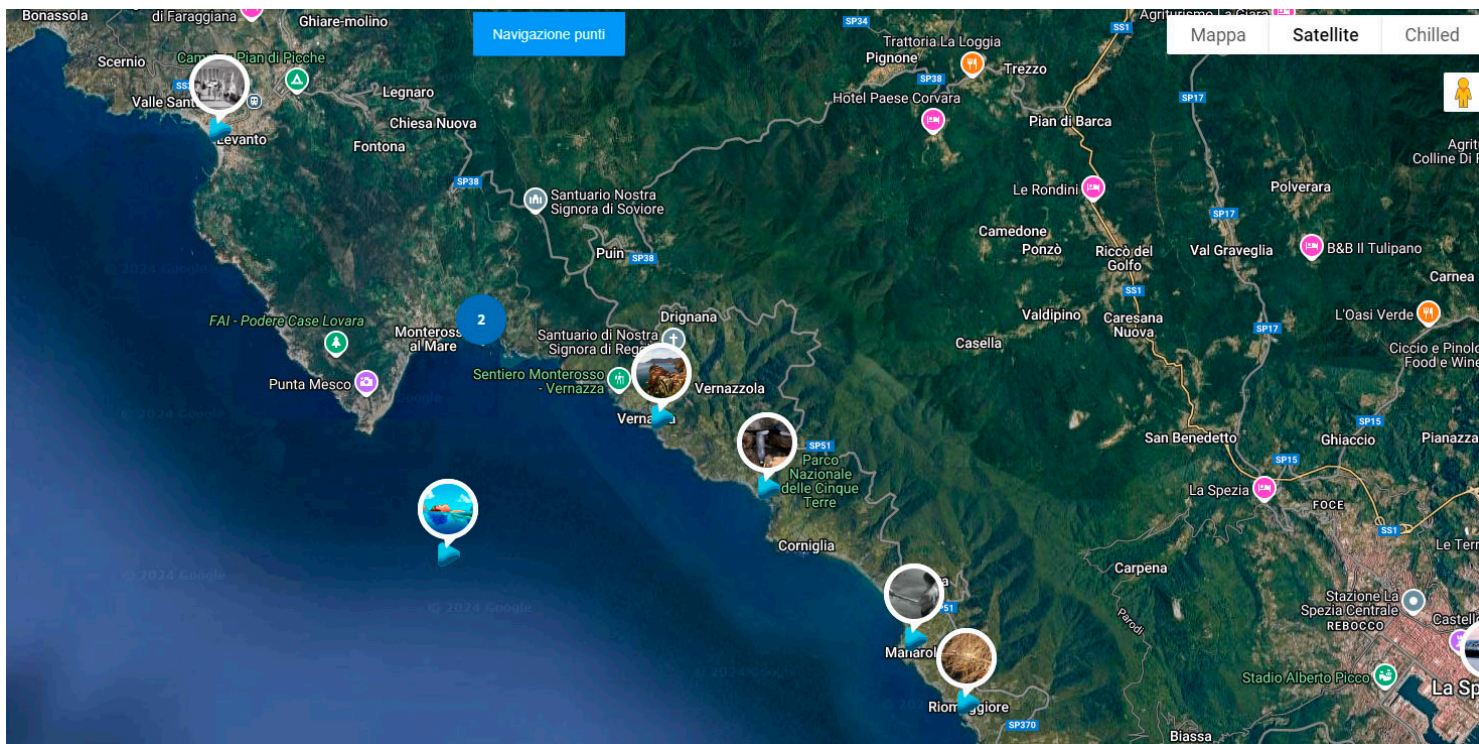


Figura 5. – Immagini satellitari del GreenAtlas. Fonte: <https://greenatlas.cloud/>.



Il secondo caso esemplificativo è datoci dal cortometraggio *Il Signor Rossi a Venezia*, realizzato nel 1974. Le vicende del protagonista, il Signor Rossi, si sviluppano nella cornice di una Venezia già segnata da evidenti segni di degrado ambientale. La laguna, sempre più inquinata, diviene il palcoscenico di una città fragile e precaria, con costruzioni fatiscenti e instabili, attraversata da vaporette sovraccariche e pericolanti. In questo contesto, il Signor Rossi si trova letteralmente sommerso, insieme alla città, dai fumi e dagli scarichi delle navi da crociera, simbolo di un turismo di massa che soffoca e compromette la vivibilità della Serenissima. Il regista, con sorprendente lungimiranza, anticipa già negli anni '70 problematiche ambientali e urbanistiche che, a distanza di decenni, sono diventate drammaticamente attuali e insormontabili. Attraverso una rappresentazione satirica, ma profondamente critica, il cortometraggio mette in luce questioni che oggi rientrano nel dibattito globale sul rapporto tra città d'arte e turismo di massa, in particolare con riferimento al fenomeno dell'*overtourism*, e ai devastanti effetti del traffico navale sulle delicate strutture lagunari e sull'ecosistema veneziano.

Questo materiale offre numerosi spunti di riflessione e discussione per giovani studenti, che possono essere incoraggiati a sviluppare una maggiore consapevolezza critica nei confronti delle problematiche socio-ambientali, non solo relative a Venezia, ma estendibili ad altri contesti globali che subiscono le medesime pressioni legate all'inquinamento, al turismo e alla gestione del territorio.

### 3. VERSO UN'INTEGRAZIONE CONSAPEVOLE: RIFLESSIONI CONCLUSIVE

Giunti alla fine di questo contributo, si può considerare il *Greenatlas* non soltanto come uno strumento digitale educativo innovativo, ma anche come un potenziale catalizzatore per una riflessione più ampia sulle dinamiche tra geografia e transizione digitale. Attraverso l'uso consapevole di risorse digitali, è possibile promuovere un apprendimento che non solo informi, ma che stimoli la curiosità e l'impegno critico, cercando di formare cittadini e cittadine capaci di orientarsi in queste nuove realtà con consapevolezza e responsabilità.

La strada verso un'integrazione consapevole delle tecnologie nella geografia, come evidenziato nei vari lavori citati, è tracciata, ma richiede un impegno collettivo per garantire che tali strumenti contribuiscano

realmente a una comprensione e riflessione più profonda e significativa del nostro mondo.

Il *Greenatlas* si configura come uno strumento che poggia su una solida base teorica, sottolineando l'importanza della geografia e il suo valore etico nel promuovere una partecipazione attiva in un contesto in rapida evoluzione, in cui le caratteristiche fisiche ed emozionali dei luoghi vengono amplificate dalla rete.

Le rappresentazioni visuali dell'atlante offrono un notevole potenziale educativo, tuttavia, queste potenzialità vanno lette nel più ampio contesto della transizione digitale, con le sue opportunità ma anche con le sue criticità.

Uno dei punti di forza più evidenti dell'uso di un atlante come il *Greenatlas* è la presunta capacità di aumentare l'interesse e la partecipazione attiva degli studenti nello studio della geografia. Attraverso la sua interattività, lo strumento digitale stimola la curiosità, rendendo i processi di apprendimento meno passivi e maggiormente partecipativi. Gli studenti non si limitano a ricevere informazioni, ma interagiscono direttamente con i contenuti, localizzando i materiali georeferenziati e dunque individuando i luoghi fisici di tali rappresentazioni e riflettendo sulle narrazioni che li accompagnano. L'uso di risorse geografiche digitali di questo tipo può anche facilitare una maggiore appropriazione dello spazio vissuto da parte degli studenti. La rappresentazione spaziale offerta dal *Greenatlas* infatti non solo può aiutare a comprendere meglio le dinamiche geografiche, ma incoraggia anche una riflessione critica su come gli spazi siano vissuti, percepiti e raccontati. Questo approccio può permettere ai fruitori di sviluppare una comprensione critica del territorio, promuovendo riflessioni personali e una maggiore consapevolezza della complessità geografica, storica e culturale dei luoghi. In un'epoca in cui l'accesso alle informazioni è vasto e immediato, strumenti come il *Greenatlas* offrono una sfera sicura e costruita con rigore scientifico che può rappresentare un'opportunità valida per guidare gli studenti verso un apprendimento critico, in cui non solo acquisiscono dati, ma anche la capacità di interpretarli e contestualizzarli.

Nonostante i numerosi vantaggi offerti dalla digitalizzazione, la transizione digitale presenta anche delle criticità che devono essere attentamente considerate. Da un lato, l'accesso a materiali georeferenziati e risorse interattive permette di ampliare le modalità di apprendimento, rendendolo più inclusivo e accessibile. Tuttavia, esiste il rischio che l'uso eccessivo di tecnologie digitali possa portare a una sovrasaturazione di stimoli visivi. Una delle principali sfide è la tendenza a dipendere sempre

più da contenuti visuali e interattivi, riducendo l'osservazione diretta sul campo e l'uso di strumenti tradizionali come il cartaceo. Questo spostamento potrebbe impoverire alcune abilità cognitive legate alla lettura approfondita e alla riflessione critica che solitamente emergono attraverso lo studio su supporto cartaceo. La geografia, in particolare, richiede una comprensione profonda dello spazio e delle relazioni tra i luoghi, e la carta geografica, con la sua staticità e la necessità di interpretazione, rimane uno strumento insostituibile per lo sviluppo di tali competenze. In questo contesto, è fondamentale sottolineare la necessità di integrare in modo equilibrato strumenti digitali e cartacei. L'uso combinato di questi due approcci può arricchire l'apprendimento, offrendo da una parte il dinamismo e l'interattività del digitale, e dall'altra la profondità e la riflessione tipiche del cartaceo. Tuttavia, questa integrazione richiede la presenza di figure guida: insegnanti o professionisti che fungono da mediatori e che accompagnano i giovani fruitori nel percorso educativo. Solo con la guida di una figura competente, che sappia bilanciare il ricorso a risorse digitali e tradizionali, gli studenti possono essere condotti verso un apprendimento significativo e consapevole. In questo modo, la transizione digitale verrà gestita in modo equilibrato, permettendo ai giovani di sviluppare competenze digitali e una comprensione critica del territorio e delle sue dinamiche. Saranno così in grado di esplorare con attenzione e sguardo critico ogni narrazione geografica, reale o virtuale che sia, spaziando da sentieri montani a spiagge, da musei a mondi finzionali.

In definitiva, ci si può chiedere: quali sono le funzioni di uno strumento come l'atlante visivo digitale nella vita quotidiana e quali le sue potenzialità per la ricerca scientifica?

Da un lato, il *GreenAtlas* consente agli utenti di esplorare narrazioni ambientali poco conosciute, offrendo una comprensione più profonda dei paesaggi italiani e stimolando una riflessione personale sulle proprie percezioni ambientali. Grazie alla possibilità di esplorare questi paesaggi tramite contenuti visivi e audiovisivi, l'atlante invita il pubblico a reinterpretare il territorio e offre l'opportunità di arricchirlo con nuovi contributi, facilitando un dialogo continuo tra il paesaggio rappresentato e quello vissuto.

Per la ricerca scientifica, la costruzione dell'atlante digitale ha rappresentato sia un approfondimento sia una riscoperta di materiali d'archivio, rendendo nuovamente fruibili al pubblico elementi altrimenti dimenticati. Essendo un *work in progress*, l'atlante si presta a un continuo aggiornamento e arricchimento, grazie anche al contributo degli utenti, permettendo di raccogliere dati visivi e audiovisivi che offrono spunti

per analisi geografiche, sociali e ambientali. Questo approccio collaborativo favorisce non solo la raccolta di informazioni, ma anche l'innescio di riflessioni e sperimentazioni su metodi alternativi di rappresentazione del territorio. Integrando prospettive multiple, l'atlante diventa così un archivio partecipato di memoria collettiva, che offre una visione del territorio più ricca e inclusiva.

Il progetto CAPTED, come esplicitato nel paragrafo introduttivo, si propone di sviluppare ricerche sui cambiamenti e le potenzialità educative e socioculturali connessi alla transizione digitale, promuovendo la pubblicazione e la disseminazione degli studi e dei risultati delle ricerche realizzate dal Centro. In tal senso, il presente testo contribuisce attivamente a tale obiettivo, valorizzando l'esperienza del *Greenatlas*, che si allinea in modo significativo a queste finalità, fungendo da esempio concreto di come il digitale possa essere integrato nella pratica educativa geografica, contribuendo a creare ambienti di apprendimento inclusivi e accessibili. Inoltre, l'attenzione verso l'accessibilità, sia in termini di contenuti che di strumenti, rappresenta un aspetto cruciale del progetto CAPTED, che identifica nella "Transizione digitale e contrasto alle disuguaglianze educative e socioculturali"<sup>7</sup> una delle linee più urgenti da perseguire, sia alla luce del dibattito scientifico e della letteratura di riferimento, sia in relazione alle aree di investimento ritenute cruciali nelle politiche europee per lo sviluppo di società inclusive e resilienti. Garantire che tutte le risorse siano fruibili da un pubblico diversificato è fondamentale per promuovere un'educazione equa e di qualità. Il *Greenatlas*, con la sua interattività e il suo approccio coinvolgente, offre opportunità distintive per raggiungere giovani di diverse età e background, facilitando un apprendimento che è non solo informativo, ma anche esperienziale e trasformativo.

In conclusione, l'intersezione tra il *Greenatlas* e il progetto CAPTED sottolinea l'importanza di un approccio integrato e consapevole alla transizione digitale, che non solo sfrutti le potenzialità delle tecnologie, ma che consideri anche le sfide e le responsabilità che ne derivano. Attraverso la ricerca e la pratica, si può contribuire a formare una generazione di cittadini critici e consapevoli, pronti a navigare le complessità del mondo contemporaneo, comprese le dinamiche geografiche che influenzano le nostre vite quotidiane e le interazioni con i territori che abitiamo.

---

<sup>7</sup> [https://www.formazione.unimib.it/it/dipartimento\\_eccellenza](https://www.formazione.unimib.it/it/dipartimento_eccellenza).

## RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Ash, J., R. Kitchin, and A. Leszczynski. 2015. "Digital Turn, Digital Geography". *Social Science Research Network* 2: 1-26.
- Bagnoli, L., e S. Bozzato. 2023. "Geografia ecocritica e studi visuali". *Geotema* 27 (72): 1-136.
- Borruso, G. 2013. "Web 2.0 and Neogeography: Opportunities for Teaching Geography". *J-READING Journal of Research and Didactics in Geography* 2: 43-55.
- Boulton, A., and M. Zook. 2013. "Landscape, Locative Media, and the Duplicity of Code". In *The Wiley-Blackwell Companion to Cultural Geography*, edited by N.C. Johnson, R.H. Schein, and J. Winders, 437-451. Chichester: Wiley.
- Brighenti, A.M. 2010. "New Media and the Prolongations of Urban Environments". *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 16 (4): 471-187.  
<https://doi.org/10.1177/1354856510375528>
- Carbone, L. 2019. *L'informazione geografica. Linguaggi e rappresentazioni nell'epoca del knowledge graph*. Viterbo: Sette Città.
- Crampton, J. 2013. "Mappings". In *The Wiley-Blackwell Companion to Cultural Geography*, edited by N.C. Johnson, R.H. Schein, and J. Winders, 423-436. Chichester: Wiley.
- Cristaldi, F. 2017. "Visual geography e digital geography: la mostra con realtà aumentata. L'emigrazione italiana in un bicchier di vino". *Semestrale di Studi e Ricerche di Geografia* XXIX (1): 63-75.
- Daws, S. 2012. "A Sense of Place through Interactive Devices? Utilising the Creative Opportunities of GPS and GIS Technologies to Enhance Student Understanding of Place". *Geographical Education* 25: 15-23.
- de Souza, A., E. Silva, and J. Frith. 2012. *Mobile Interfaces in Digital Spaces: Locational Privacy, Control, and Urban Sociability*. London: Routledge.
- De Vecchis, G., e D. Pasquinelli d'Allegra. 2024. *Sapere e saper fare geografia. Teorie e pratiche nella scuola dell'infanzia e primaria*. Torino: UTET Università.
- Dodge, M., R. Kitchin, and M. Zook. 2009. "How Does Software Make Space?". *Environment and Planning A* 41 (6): 1283-1293.
- Kitchin, R., J. Gleeson, and M. Dodge. 2013. "Unfolding Mapping Practices: A New Epistemology for Cartography". *Transactions of the Institute of British Geographers* 38 (3): 480-496.  
<https://doi.org/10.1111/j.1475-5661.2012.00540.x>
- Leszczynski, A. 2014. "Spatial Media/tion". *Progress in Human Geography* 39 (6): 729-751.  
<https://doi.org/10.1177/0309132514558443>

- Marcus, A.P. 2023. "Using 'Autogeography', Sense of Place and Place-Based Approaches in the Pedagogy of Geographic Thought". *Journal of Geography in Higher Education* 47 (1): 71-84.
- Mercatanti, L., e G. Sabato. 2018. *Geografie digitali – Spazi e socialità*. StreetLib.
- Mezzapelle, D., A. Simone, e M. Tabusi. 2023. "La ricerca geografica come moltiplicatore delle interconnessioni nella 'transizione digitale' dei luoghi della cultura. Il progetto GEO-IUALC con l'Accademia dei Fisiocritici". *Memorie geografiche* 22: 341-349.
- Morazzoni, M., e V. Pecorelli. 2023. "Mostra digitale partecipata 'la montagna al femminile'. Letture geografiche del ruolo della donna negli spazi alpini tra carte e fotografie". *Memorie geografiche* 22: 427-432.
- Morazzoni, M., e G.G. Zavettieri. 2021. "Instagram e visual tourism. La rappresentazione delle destinazioni turistiche in Oman". *Memorie geografiche* 19: 41-50.
- Privitera, S. 2018. "Nuovi atlanti geografici digitali. Verso una geografia in divenire". In *Geografie digitali – Spazi e socialità*, a cura di L. Mercatanti e G. Sabato, 83-92. StreetLib.
- Rose, G. 2016. "Rethinking the Geographies of Cultural 'Objects' through Digital Technologies: Interface, Network and Friction". *Progress in Human Geography* 40 (3): 334-351.
- Rose, G., M. Degen, and C. Melhuish. 2014. "Networks, Interfaces, and Computer-Generated Images: Learning from Digital Visualisations of Urban Redevelopment Projects". *Environment and Planning D: Society and Space* 32 (3): 386-403.
- Sasinka, C., et al. 2019. "Collaborative Immersive Virtual Environments for Education in Geography". *ISPRS International Journal of Geo-Information* 8 (3).
- Whitley, D. 2008. *The Idea of Nature in Disney Animation*. Farnham: Ashgate.
- Wilson, M.W. 2014. "Continuous Connectivity, Handheld Computers, and Mobile Spatial Knowledge". *Environment and Planning D: Society and Space* 32 (3): 535-555.  
<https://doi.org/10.1068/d14112>

Copyright (©) 2024 Erica Neri

Editorial format and graphical layout: copyright (©) LED Edizioni Universitarie



This work is licensed under a Creative Commons

Attribution-NonCommercial-NoDerivatives – 4.0 International License

*How to cite this paper:*

Neri, E. 2024. "Geografia digitale: un atlante visuale in rete per diffondere il discorso ambientale". *Geography Notebooks / Quaderni di Geografia / Cahiers de Géographie / Cuadernos de Geografía* 7 (2): 95-114. <https://doi.org/10.7358/gn-2024-002-nere>