

## 08 Paesaggio sensibile

“[...] è delle città, è come con i sogni: tutto l’immaginabile può essere sognato, ma anche il sogno più inatteso è un rebus che nasconde un desiderio oppure il suo rovescio, una paura. Le città, come i sogni, sono costruite di desideri e di paure, anche se il filo del loro discorso è segreto, le loro regole assurde, le prospettive ingannevoli e ogni cosa ne nasconde un’altra”.<sup>[1]</sup>

**Barbara Sabato**



#paesaggiosensibile  
#emozioni  
#percezioni  
#landscape  
#memoria  
#luoghi  
#ricordi

[github.com/dsii-2020-unirsm](https://github.com/dsii-2020-unirsm)  
[github.com/fupete](https://github.com/fupete)  
[github.com/barsab](https://github.com/barsab)

[1] Le città invisibili, Italo Calvino.

**a destra**  
copertina, didascalia della  
foto/immagine scelta per  
rappresentare il progetto



“In modi più o meno consapevoli, a volte effimeri e fugaci, a volte intensi e indimenticabili, ogni luogo che attraversiamo diventa un nodo significativo in quella rete complessa di microesperienze che è la nostra vita”. [2]

Parlare di luogo significa parlare di storie, come ci ricorda Tim Ingold: “places do not locations, but histories”. [3]

Storie sia del luogo in sé, sia dei nostri ricordi legato ad esso. Infatti, gli elementi caratteristici di un paesaggio, vengono non solo percepiti dagli esseri umani ma anche raccontati e talvolta mitizzati.

“Intuitivamente il paesaggio, attraverso una concezione ormai entrata nell’uso comune, è una sorta di veduta, cioè un’immagine percepita di una porzione di ambiente naturale, di una superficie terrestre, che si può abbracciare con lo sguardo da parte di uno spettatore”. [4]

Ciò implica che il sentimento dell’osservatore che percepisce l’immagine non è mai indifferente.

Il paesaggio quindi non è semplicemente un luogo isolato dallo sguardo, ma è un ritaglio ricco di significato.

Notiamo come il termine “paesaggio” viene tradotto in inglese landscape: “forma della terra”.

Definizione letterale che mette in luce il nesso con il formare, il plasmare, il modificare, il lasciare tracce e segni di umanità sull’ambiente naturale.

### **Paesaggio e ambiente, in cosa si differenziano?**

Affiora, in questa prima concezione, il tema che l’ambiente diventa paesaggio soltanto quando riceve un’impressione emotiva.

Yi-Fu Tuan ha sottolineato così la differenza tra paesaggio e ambiente: “l’ambiente è un dato, un frammento di realtà che è semplicemente là, opposto al paesaggio, che è invece un prodotto della cognizione umana, una conquista della mente matura”. [5]

Dal punto di vista antropologico non esiste il paesaggio in senso oggettivo ed

[2] Paesaggi culturali e cultura del lupo, Gianluca Ligi.

[3] The Perception of the Environment, Tim Ingold.

[4] Lapponia. Antropologia e storia di un paesaggio, Gianluca Ligi.

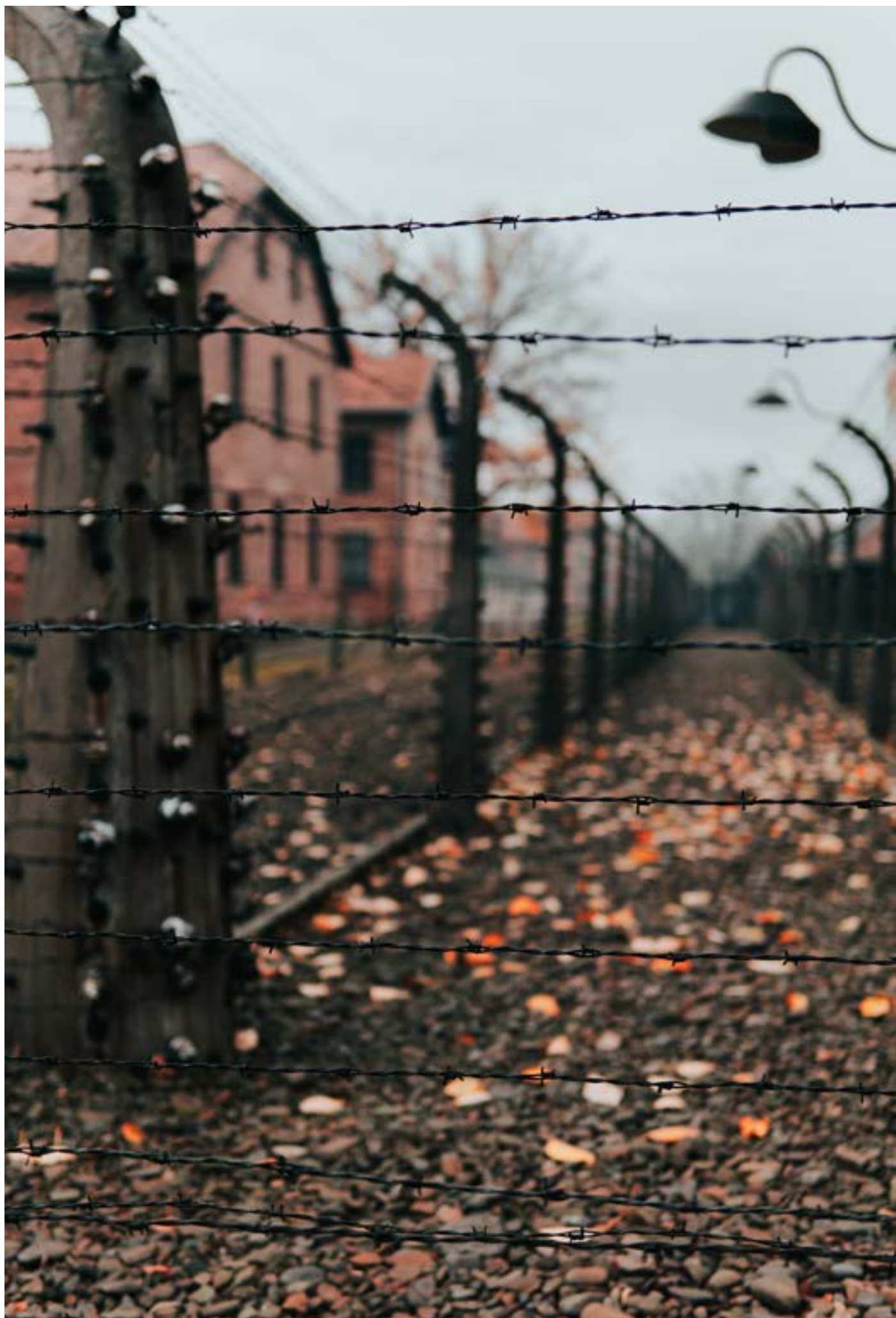
[5] Thought and

landscape, Yi-Fu Tuan.

**a destra**

Auschwitz, Polonia.





indipendente dall'osservatore che lo considera tale. L'ambiente naturale può essere oggettivamente dato, ma diventa paesaggio e lo spazio diventa luogo in quanto sottoposti all'opera creativa della cognizione umana e della plasmazione affettiva. "Gli esseri umani non si sono mai limitati a «registrare» il loro ambiente secondo una visione riduzionistica della meccanica biologica dei sensi: essi lo interpretano, lo sognano, lo giudicano, lo immaginano, lo raccontano, e si impegnano in ulteriori forme di conoscenza". <sup>[6]</sup>

## Uomo-natura: un viaggio nella letteratura

La dicotomia uomo-natura è stata, fin dagli albori della società, argomento di produzione letteraria. Questo viaggio può avere come punto di partenza la tradizione classica. Attraverso la creazione di un'intricata cosmogonia, le civiltà greche sono le prime a trasformare in Dei gli elementi dell'ambiente. La Terra diventa Gea, il mare Poseidone, il vento Eolo e così via. Divinità con tratti e comportamenti umani in grado di influenzare con le loro pulsioni gli eventi naturali. Tale visione si sarebbe radicata talmente profondamente da influenzare anche l'Iliade e l'Odissea, ma anche dal VI secolo in poi, le indagini filosofiche sulla sostanza originale di tutte le cose, individuata principalmente in elementi come l'acqua, il fuoco e l'aria.

Alla tradizione greca deve sicuramente molto quella latina, creatrice con Virgilio del topos letterario del "locus amoenus" un paradiso naturale dove regnano solamente bellezza e armonia.

La svolta avviene con la diffusione del cristianesimo. Si adottano nuovi simboli: la spiga di grano, il grappolo d'uva, ma anche la colomba e l'agnello.

[6] Paesaggi culturali e cultura del lupo, Gianluca Ligi.

1

Viandante sul mare di nebbia, Caspar David Friedrich, 1818.

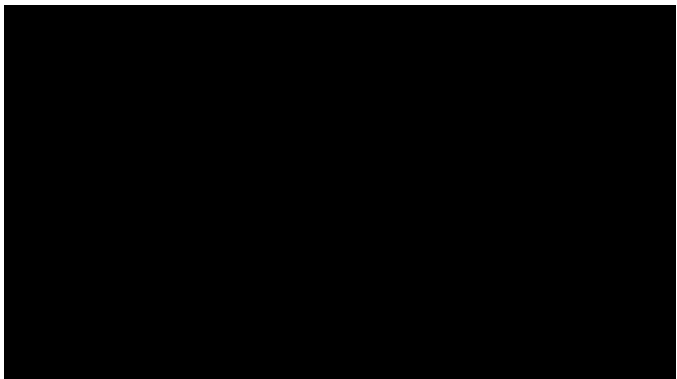
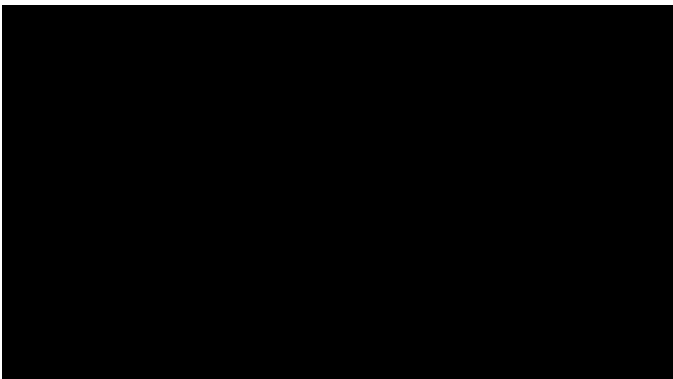
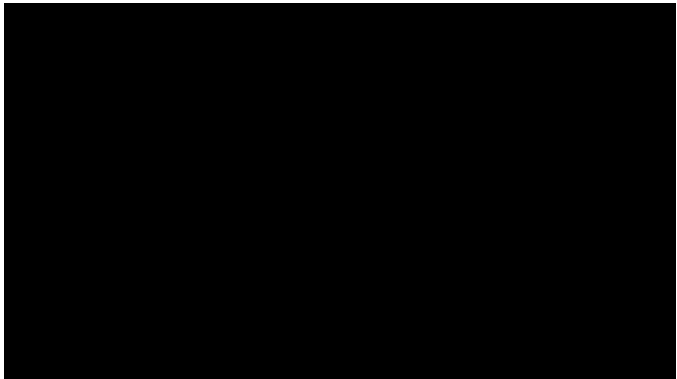
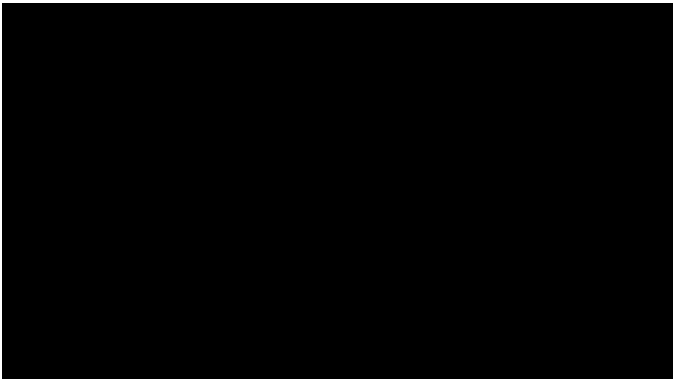
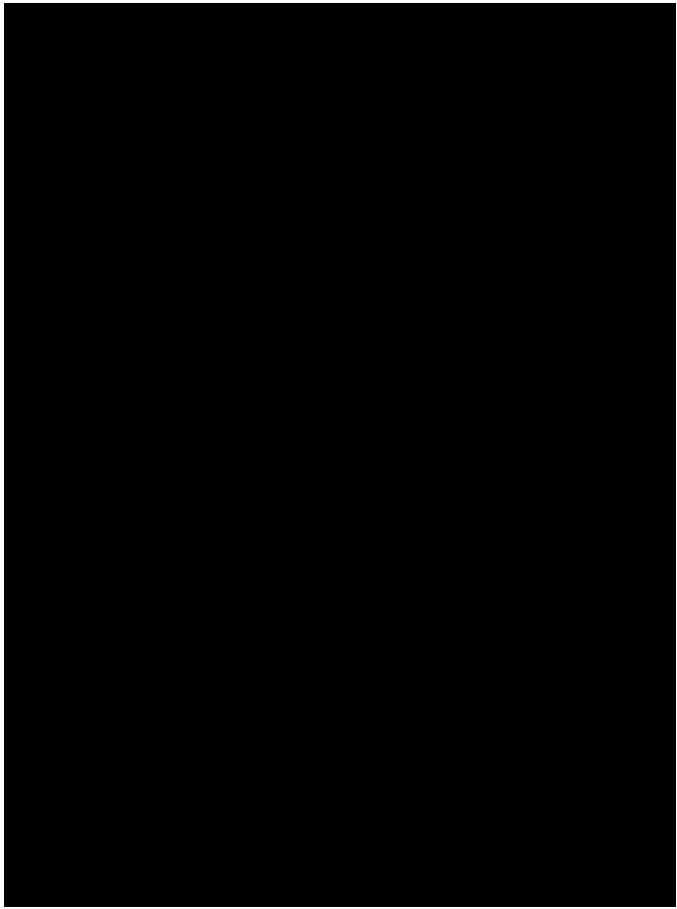
2

didascalia foto gino che dice cosa sia, dettagli anno, misure, ...

3-6

didascalia foto gino che dice cosa sia, dettagli anno, misure, ...

1	2
3	4
5	6



Da qui si instaurerà una fitta rete di significati che sarà alla base della lirica provenzale. La rosa in particolare è oggetto di venerazione poiché sintesi di perfezione femminile. Un accostamento che erediterà anche la poesia Stilnovista di Dante e Petrarca, basti pensare al gioco di significati sul “lauro”, sul quale si basa tutto il Canzoniere.

Un punto di stacco dalla tradizione arriva con la scoperta dell’America. Iniziano le prime esplorazioni e con esse i resoconti di viaggio dei conquistadores e dei missionari. Ecco che le descrizioni di questi luoghi esotici e selvaggi stravolgono la concezione del rapporto tra uomo e natura, ma anche degli spazi, che diventano preda degli appetiti coloniali europei.

I secoli successivi alla rivoluzione geografica sono caratterizzati da un ritorno alla razionalità greco-latina delle origini. Ne vengono rispolverati canoni e temi, in particolare quello Virgiliano del locus amoenus. Tuttavia già alla fine del Settecento comincia una vera e propria ribellione.

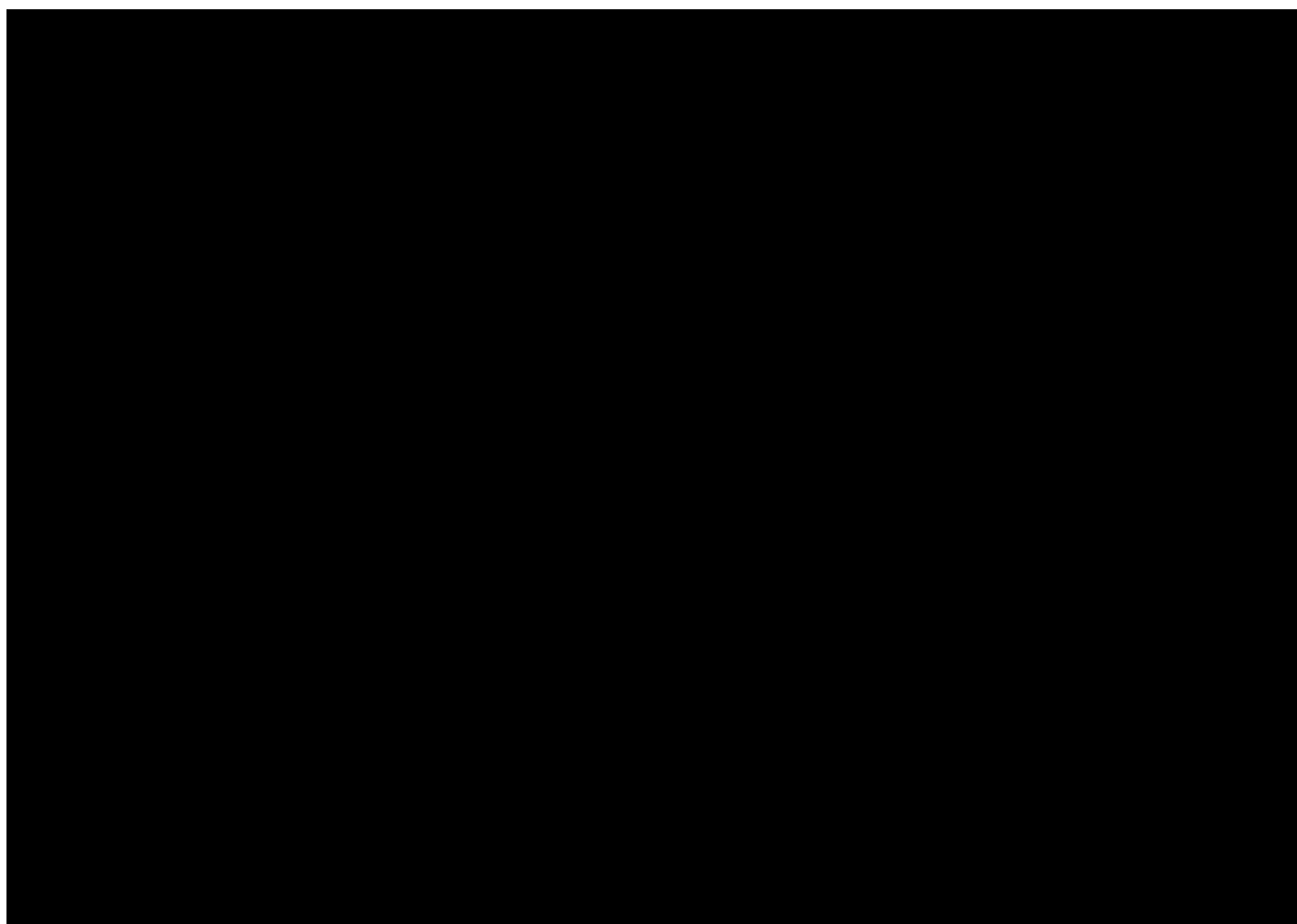
Nasce così il Romanticismo che considera ogni elemento naturale come manifestazione interiore. Si instaura un rapporto nuovo con il mondo che smette di essere tela di fondo dei drammi umani. La natura riveste ora ruolo di osservatrice e giudice impietosa, capace di suscitare uno stato d’animo turbolento come il sublime. In Italia Foscolo e Leopardi saranno maestri nel descrivere questo “orrendo che affascina”.

A partire dall’Ottocento inizia anche un fenomeno selvaggio di industrializzazione. Ne consegue la distruzione di un ambiente che fino ad ora era stato rappresentato nella sua integrità. Lo sfregio di ciò che ci circonda coincide anche con l’annichilimento dell’uomo stesso, come denuncia Dickens e in Italia specialmente i Veristi.

Il Novecento è inevitabilmente scosso da due conflitti mondiali che stravolgono la concezione stessa di

**in alto**  
Immagine evocativa







vita , ma anche di natura. Essa per alcuni è malvagia e noncurante dei suoi figli, per altri invece come Calvino, diventa santuario e luogo di protezione per la resistenza e gli ideali di libertà. Dal Novecento ad oggi si sono sviluppati molti generi letterari che hanno mostrato principalmente un'ottica disillusa sul piano ambientale. Con le prime denunce ambientaliste degli anni Settanta si è sviluppato un'importante filone distopico e fantascientifico. Tra i nomi più famosi spiccano di certo James Ballard e Philip K. Dick, autore del celebre romanzo fantascientifico da cui è tratto il film Blade Runner.

Gli scenari apocalittici di queste opere sono sicuramente pessimistici rispetto al declino ambientale odierno. Tuttavia è proprio intento di questi autori terrorizzare noi lettori. La loro visione del rapporto tra uomo e natura è finalizzata ad un'ammissione di colpa per aver distrutto la nostra stessa casa.

## Concept

Il progetto consiste nel creare un paesaggio sensibile che cambia a seconda della percezione dell'uomo.

Proiettarsi in un universo parallelo in cui l'ambiente è una sorta di organismo vivente che percepisce la presenza umana, ascolta e attiva un dialogo, reagendo di conseguenza.

Le percezioni provate dall'uomo contemplando il paesaggio, verranno annotate su un diario digitale da portare sempre con sé (attraverso un'app sul proprio smartphone).

Quale modo migliore per esprimersi, dare spazio alla libertà, sfogo alle emozioni che si provano in quel momento e che rimarranno vive tra i ricordi?

L'app, come un diario di viaggio, consente di memorizzare le proprie percezioni, così da poterle rileggere e rivivere in futuro.

Ma non solo, il pensiero espresso sarà condiviso con altri utenti, così da poter rivelare la bellezza nascosta nel mondo guardato con gli occhi degli altri.

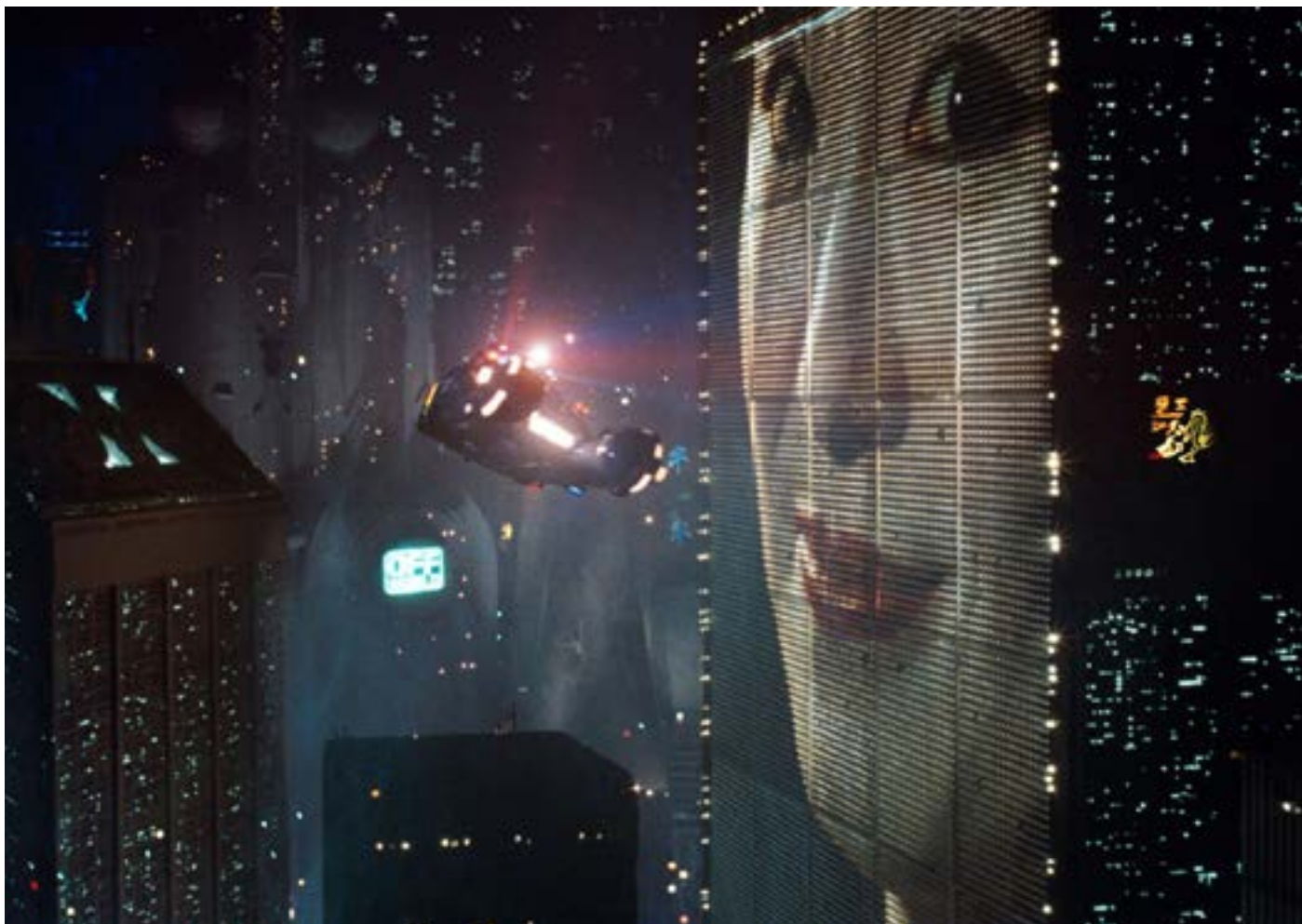
Dopo aver condiviso il proprio racconto sensoriale,

**in alto**

Blade Runner, Ridley Scott, 1982

**in basso**

Schermate app



attraverso la tecnologia AR, il paesaggio acquisterà una pelle sensibile e reattiva in grado di percepire, decodificare, collegare e immagazzinare i molteplici stimoli ricevuti. Le sue reazioni in tempo reale appartengono a un regno comunicativo emotivo, sinestetico e quasi irrazionale. La pelle sensibile, l'abbigliamento intelligente indossato dal paesaggio viene composto attraverso grafica generata con p5.js.

## Reference

### Hyper-Reality, Keiichi Matsuda

Hyper-Reality è uno shortfilm che presenta una visione provocatoria e caleidoscopica del futuro, in cui realtà fisiche e virtuali si sono fuse e la città è satura di media. Il progettista parte dall'idea che le nostre realtà fisiche e virtuali stanno diventando sempre più intrecciate. La tecnologia avvolgerà ogni aspetto della nostra vita futura, sarà la colla tra ogni interazione ed esperienza, offrendo incredibili possibilità, controllando anche il modo in cui comprendiamo il mondo.

### Holobiont Urbanism, Regina Flores

Progetto che si propone di studiare, mappare e visualizzare il microbioma di New York City, invitando i partecipanti a reimmaginare la città in cui vivono come una sovrastruttura biologica complessa e adattiva, piuttosto che come una vasta metropoli. Il progetto cerca di distorcere la percezione del partecipante della realtà conosciuta in modo da vedere la città attraverso l'obiettivo del mondo microbico. Una volta a conoscenza delle specie compagne che vivono tra noi, su di noi e in noi, i partecipanti possono iniziare a rivedere cosa significa essere umani e le loro relazioni con i loro corpi e con i loro ambienti urbani.

**in alto**

Hyper-Reality, Keiichi Matsuda

**in basso**

Holobiont Urbanism,

Regina Flores





In the Eyes of the Animal,  
Marshmallow Laser Feast  
Un'esperienza cinematografica a 360 °  
che ti immerge in un paesaggio vibrante  
appartenente a creature del bosco.  
L'utente entra in questo mondo sensoriale 3D e si  
fa trasportare in un viaggio animato e sonoro.  
Attraverso un'esperienza VR davvero  
coinvolgente, In the Eyes of the Animal  
trasforma l'utente in specie della foresta e  
fornisce una visione del mondo sconosciuta  
all'uomo. Incarnando le prospettive visive e  
sensoriali di diverse creature - un moscerino,  
poi una libellula, seguita da una rana e infine un  
gufo - l'utente esplora il modo in cui questi animali  
vedono e interagiscono con l'ambiente circostante.  
In the Eyes of the Animal ci incoraggia a lasciare  
la nostra visione incentrata sull'uomo e ricordare  
la qualità soggettiva della percezione.  
L'immagine di In the Eyes of the Animal è un composto  
di scansioni laser (Lidar), riprese di droni a 360 gradi,  
tomografia computerizzata (CT) e fotogrammetria.  
L'audio binaurale simula la qualità 3D del suono  
nello spazio reale e uno zaino vibrante  
aggiunge una dimensione fisica al paesaggio sonoro.  
L'immagine è costruita nel motore di gioco vvvv e  
l'audio posizionale è ottenuto attraverso  
il motore audio integrato in MaxMSP.  
Di conseguenza, sia l'immagine che il suono sono  
in tempo reale e rispondono all'esperienza unica  
di ogni utente. In the Eyes of the Animal combina  
molteplici tecniche e tecnologie per ottenere  
un'immersione di tutto il corpo nell'ecosistema  
della foresta di Grizedale in Inghilterra.

**in alto**

In the Eyes of the Animal,  
Marshmallow Laser Feast

**in basso**

In the Eyes of the Animal,  
Marshmallow Laser Feast



## Prototipo

Il progetto consiste in un generatore di paesaggi virtuali al quale è possibile raccontare in forma scritta le proprie percezioni sul paesaggio reale.

Il prototipo legge i pensieri condivisi, ne interpreta lo stato d'animo e traduce i dati raccolti in grafica generata con p5.js.

La grafica verrà sovrapposta in tempo reale al paesaggio (in questo caso agli oggetti rilevati dall' ObjectDetector).

Attraverso la Sentiment Analysis, viene analizzato il testo e vengono estratti i dati utili alla rappresentazione.

In particolare, il "sentiment score" che genera valori da 0 a 100 e rappresenta il punteggio attraverso il quale viene indicato se la percezione condivisa ha natura positiva, neutra o negativa.

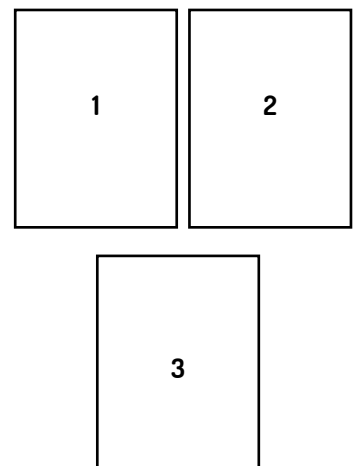
Per riconoscere il paesaggio, a cui attribuire questo nuovo "abito" virtuale, il prototipo utilizza l'algoritmo di ObjectDetection Coco SSD che rileva oggetti in tempo reale.

Questi due algoritmi, testati come moduli autonomi, sono stati poi collegati. Ogni qualvolta viene condivisa la propria percezione attraverso una frase, analizzato il mood e riconosciuto l'oggetto nell'ambiente, viene generata la grafica realizzata con p5.js corrispondente alla nuova visione che comporrà il paesaggio virtuale.

**1**  
Frase positiva

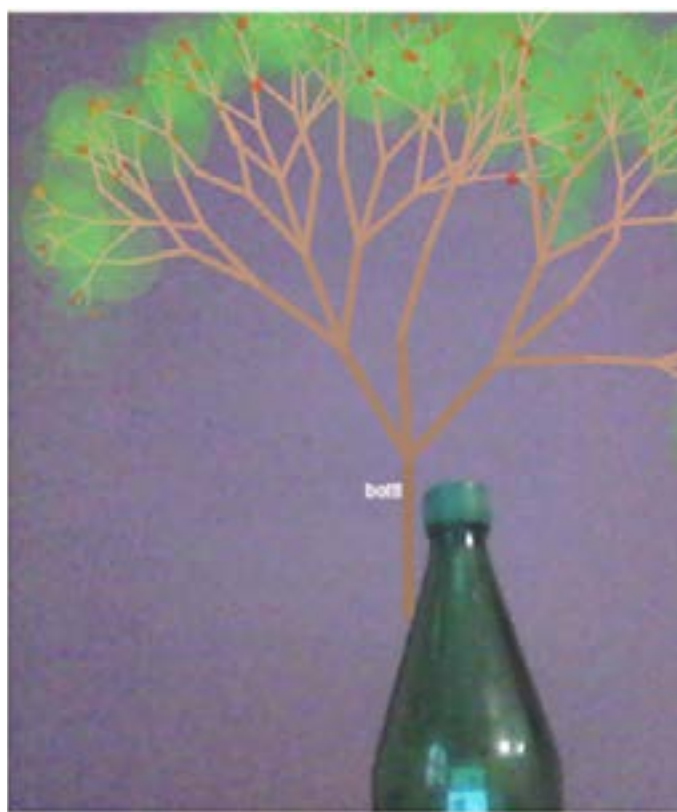
**2**  
Frase neutra

**3**  
Frase negativa





Siamo io e il mare...il mare parla di me



Piove, fa freddo e non vedo bellezza



è il giorno peggiore della mia vita e piove



## What if

Il progetto utilizza la comunicazione verbale per rilevare la percezione dell'uomo. Ma se, invece, il paesaggio reale fosse in grado di dialogare con l'uomo leggendo la sua percezione direttamente dal modo in cui viene guardato, ovvero dallo sguardo?

Il diario digitale, piuttosto che un'app, potrebbe essere un oggettino da portare sempre con sè in grado di leggere segnali biometrici.

In futuro, l'uomo potrebbe davvero dialogare con il paesaggio? E il paesaggio potrebbe rispondere in tempo reale, decidendo l'abito da attribuirsi?

Pensando a qualcosa di utile a livello sociale, inerente al rapporto uomo-ambiente, mi viene subito in mente il fenomeno dell'inquinamento.

Se il paesaggio potesse fornire degli alert al comportamento dell'uomo?

Esempio: “non buttare la sigaretta su di me”, “non inquinarmi”.

Se ci fosse un modo per proiettarsi anche in altri luoghi, paesaggi, distanti da dove sono in questo momento?

## Bibliografia

Calvino I., *Le città invisibili*, Einaudi Editore, 1972

Ingold T., *The Perception of the Environment: Essays on Livelihood, Dwelling and Skill*, Routledge, 2000

Ligi G., *Paesaggi culturali e cultura del lupo*, in “*Historiae. Scritti per Gherardo Ortalli*”, Edizioni Ca' Foscari, 2013

Ligi G., *Lapponia. Antropologia e storia di un paesaggio*, Edizioni Unicopli, 2016

Tuan Y-F., *Thought and landscape: the eye and the mind's eye*, Oxford University Press, 1974