MUGAZINE

N 04
24

Magazine Università di Genova
Design Prodotto Evento

Università di Genova

GENOVA UNIVERSITY PRESS

MUGAZINE – Magazine Università di Genova
Magistrale in Design Prodotto Evento

Numero *(Issue)*
Dicembre 2023

Periodicità *(Periodicity)*
Annuale

Editore *(Publisher)*
GENOVA UNIVERSITY PRESS
Via Balbi 5, 16126 Genova
Tel. 010 20951558
e-mail: gup@unige.it
https://gup.unige.it

Promotore *(Promoter)*
Università di Genova
Dipartimento Architettura e Design
Stradone S. Agostino, 37
16123 Genova (GE)

Stampato presso
Settore graphic design e centro stampa
dell'Università di Genova

Progetto del lettering della testata a cura di
Omar Tonella

Cover a cura di
Enrica Bistagnino
Omar Tonella

Magazine fondato da Raffaella Fagnoni 2018
ISSN 2612-1964 *(versione a stampa)*
ISSN 2724-1580 *(versione eBook)*

Mugazine online
https://gup.unige.it/Mugazine-Design-Prodotto-Servizio-Evento

mugazine@unige.it

Indice
Index

Editoriale
Editorial

6 **Design, formazione e città**
Design, education and city
di Massimo Musio Sale

Saggi
Essay

12 **10 (e una) parola per un Glossario del Design Dell'Evento. Pratiche, luoghi e strumenti dell'evento come occasione di progetto**
10 (and One) Word for a Glossary of Event Design. Practices, places and tools of the event as an occasion for design
di Laura Arrighi, Maddalena De Ferrari

18 **Visioni di città e narrazioni generative**
City visions and generative narratives
di Enrica Bistagnino, Irene De Natale

24 **Tre alla terza/Arte si fa Design presso Prisma Studio**
Three to the Third/Art is made Design at Prisma Studio
di Luisa Chimenz

32 **Consorzio interuniversitario CINECA alla Design Week**
CINECA Inter-University Consortium at Design Week
di Enrico Gollo

36 **Artigianato, progetto, territorio.**
Crafts, design and territory.
di Luca Parodi, Adriano Magliocco

40 **Diecimila Passi**
Tenthousand steps
di Laura Palazzini

44 **Una settimana del design (ri)lancia il centro storico di Genova**
A design week (re)starts in Genoa's historic centre
di Elisabetta Rossetti

Microstorie
Microstories

50 **Not Alone**
di Enrica Bistagnino, Maria Linda Falcidieno

54 **Paesaggio, eterotopia, rappresentazione**
Landscape, heterotopia, representation
di Enrica Bistagnino

58 **Vestire il Corpo con il gioiello**
Dressing the body with jewel
di Enrica Bistagnino, Maria Linda Falcidieno

62 **Oggetti unici e auto prodotti per raccontare l'energia alla Genova BEDESIGN Week 2023.**
Unique objects and self-made products to tell the story of energy at Genoa BEDESIGN Week 2023.
di Silvia Pericu, Sara Iebole, Omar Tonella

66 **Servizi per grandi eventi a impatto 100 sulla città, 0 sull'ambiente**
Services for large events with impact 100 on the city, 0 on the environment
di Chiara Olivastri, Giovanna Tagliasco, Federica Delprino, Chiara Garofalo

70 **Learning-Based Objects. Una proposta per l'uso di modelli nella didattica del pensiero sistemico**
Learning-Based Objects. A proposal for the use of models in the teaching of systemic thinking
di Massimo Palazzi

Best of Tesi

74 **Tesi Magistrali in Design Prodotto ed Evento**
Master's degree Theses in Product and Event Design

Best of Lab.

124 **Laboratori e Corsi degli studenti della laurea magistrale in Design del Prodotto e dell'Evento**
Laboratories and Courses by students in the Master's degree in Product and Event Design

Reportage

146 **Reportage sulla design week 2023 a cura degli studenti dei Corsi di Laurea in Design (Dipartimento Architettura e Design, Unige) e i PhDs del Dottorato in Architettura e Design (Unige)**
Report on design week 2023 by the students of the Degree Courses in Design (Department of Architecture and Design, Unige) and the PhDs of the Doctorate in Architecture and Design (Unige)

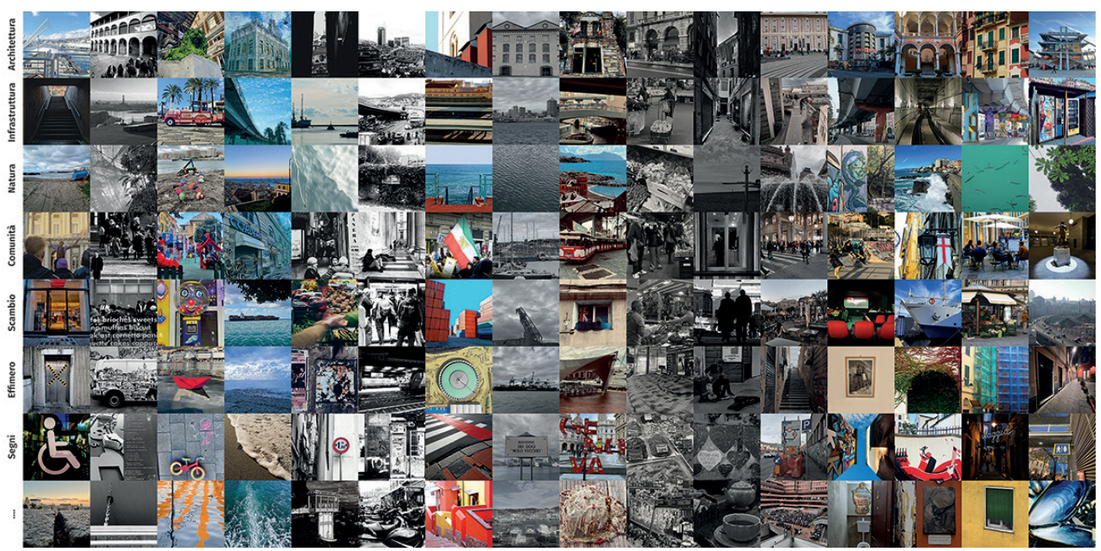
Visioni di città e narrazioni generative

Enrica Bistagnino, Irene De Natale

La città contemporanea
La città contemporanea accoglie, sviluppa ed esprime una 'complessità sempre più complessa' che contribuisce a rendere difficile la visione-comprensione dell'insieme. "Ad ogni istante, vi è più di quanto l'occhio possa vedere, più di quanto l'orecchio possa sentire, qualche area o qualche veduta rimangono inesplorate" (Lynch, 1968). Architettura, natura, dispositivi di comunicazione, comunità sociali ecc. sono solo alcuni degli elementi che alimentano la vitale instabilità dello scenario urbano, sospingendolo incessantemente verso nuove immagini. A questa mutevolezza che appartiene all'oggetto città, si aggiunge, poi, una mobilità di percezione indotta dalle varietà di sguardo di coloro che abitano lo spazio urbano. Ogni cittadino seleziona sequenze, temi, dettagli ecc. 'disegnando' la propria città.

La rappresentazione della città
In relazione a questo doppio ordine di complessità, intrinseca all'oggetto e alla sua visione, la rappresentazione della città può, quindi, essere intesa come composizione di frammenti, come sommatoria di sguardi che talvolta convergono, enfatizzando elementi 'portanti' dell'immagine della città, altre volte si rivolgono a temi fra loro lontani che offrono inaspettate suggestioni.

Il progetto [3+1] VISIONI DI CITTÀ
Nasce così il progetto [tre + una] visioni di città. Un progetto che vuole mettere a sistema la complessità e l'originalità di sguardi con la complessità e varietà di temi connotativi la città di Genova.



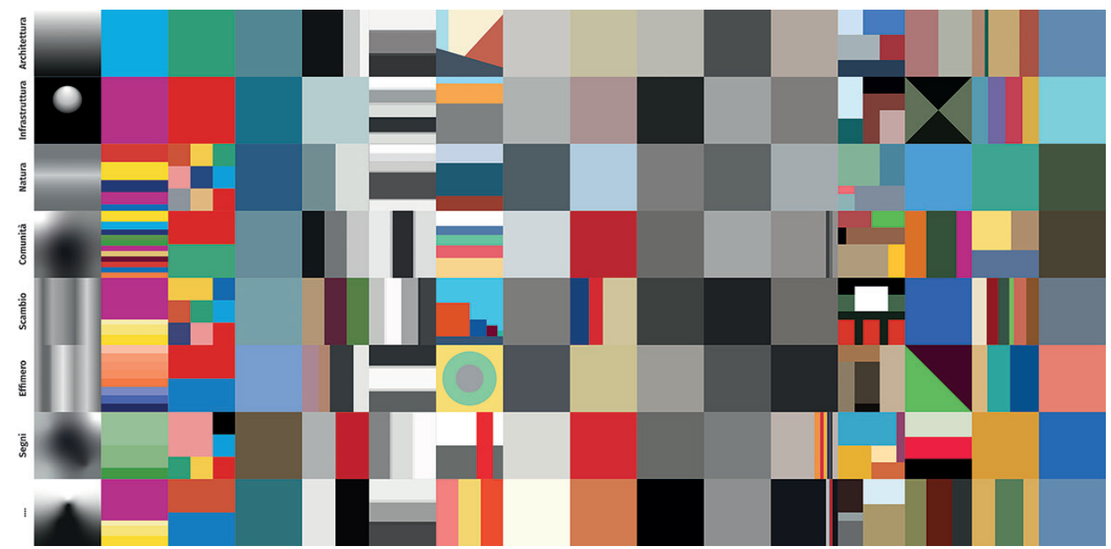
Enrica Bistagnino, Rappresentare Genova. [3+1] visioni di città, 2023. Composizione di una selezione di immagini realizzate dagli studenti del Laboratorio di Comunicazione Visiva, nell'ambito del tema didattico-progettuale sulla rappresentazione della città. Docenti: E.Bistagnino, A. Castellano. Tutor didattico: V.Piras. Corso di Laurea in Design Prodotto Evento, a.a. 2022-23. Realizzazione dell'elaborato a cura di I. De Natale. Pagina precedente: Composizione 01 _ suggestione fotografica. Sotto: Composizione 03 _ suggestione cromatica.

Enrica Bistagnino, Representing Genoa. [3+1] visions of the city, 2023. Composition of a selection of images realised by the students of the Visual Communication Laboratory, as part of the didactic-design theme on the representation of the city. Teachers: E. Bistagnino, A. Castellano. Didactic tutor: V. Piras. Degree Course in Event Product Design, a.y. 2022-23. Realisation by I.De Natale. Previous page: Composition 01 _ photographic suggestion. Bottom: Composition 03 _ colour suggestion.

Ogni Studente in modo autonomo o in gruppo, è stato chiamato a leggere lo spazio urbano attraverso tre + uno filtri tematici:

_ la fisicità della città corporea, fatta di architetture, infrastrutture, natura;
_ la transitorietà della città fluida, ovvero degli eventi e degli accadimenti determinati dallo scambio, dall'effimero;
dalle relazioni tra comunità;
_ la mutevolezza della città mediata, innescata dalla crescente presenza degli artefatti di comunicazione;
_ l'intensità della città connotata da ciò che ciascun abitante considera centrale nella propria esperienza urbana (suoni, odori, confini ecc.)

L'evidenza della fotografia, la sintesi dell'illustrazione, la potenza del colore e la ridondanza segnica della texture hanno permesso di tracciare un abaco di temi, forme, cromatismi, geometrie nel quale emerge l'energia dello spazio urbano e della sua percezione. In questo scenario, hanno preso forma frammenti identitari disponibili, poi, ad essere ricomposti per raccontare, appunto, la complessità del luogo, per provare a delinearne un'identità fluida e aggiornata.
Si abbraccia infatti la prospettiva di dover adottare una visione multi-rappresentativa della città proprio per la molteplicità di sguardi che la raccontano e che la rendono così complessa (Sinni, 2018) considerando sia il patrimonio materiale – tra cui l'architettura, le infrastrutture, la natura antropizzata – sia il patrimonio immateriale – tra cui la tradizione, la cultura, la società – e molto altro ancora. Tenendo in considerazione questi aspetti, si vuole trovare nella definizione di molteplici 'filtri narrativi' diverse letture tematiche della città: la città storica, contemporanea, multiculturale, monumentale, abbandonata, centrale, periferica e così via. Questi filtri tematici costituiscono un modo di raccontare il luogo attraverso narrazioni complesse e diverse, sempre aggiornabili. Inoltre, si rivela fondamentale non solo pensare ai filtri narrativi attraverso cui 'posare lo sguardo' sulla città, ma anche individuare i medium e i codici rappresentativi attraverso cui ottenere come risultato delle immagini coerenti, riconducibili ad un'identità visiva coordinata. In accordo con la formula di Remotti (2010) "I[III...III]A", che suggerisce di individuare un giusto equilibrio tra il concetto di alterità – totale dispersione – e quello di identità – fissità –, si individua in questo modo la riconoscibilità dell'identità coordinata e la variabilità di immagine che restituisce la complessità e la variabilità del soggetto. Le sintesi riportate nelle immagini (figg.1-4), costituiscono un esempio di diverse elaborazioni analogiche come processo di produzione di diversi immaginari sulla città di Genova. Infatti, adottando un particolare "filtro narrativo" sulla città, essa viene interpretata intersecando differenti medium visivi (fotografia, sintesi grafica,



colore e texture) con una molteplicità di temi (architettura, natura, infrastruttura, comunità, scambio, effimero, segno...), ottenendo, quindi, un'interessante varietà di rappresentazioni identitarie.

Una narrazione generativa

Da un certo punto di vista, l'accostamento di una fitta quantità di immagini sulla città origina a sua volta un'immagine 'multi-rappresentativa' che diventa allusiva di un processo 'generativo' proprio perché mette a sistema – come una matrice – diverse visioni del luogo, rimandando anche al processo generativo caratteristico dei software automatizzati. In effetti, partendo dall'idea di una rappresentazione evolutiva e dinamica della città, il metodo generativo diventa potenzialmente interessante per produrre immagini in modo continuo, restituendo molteplici visioni, anche oniriche, del luogo. In questo modo, la narrazione sulla città si alimenta della sua complessità e, allo stesso tempo, la restituisce. Ragionando dunque sul concetto stesso di 'narrazione generativa', si può pensare ad un processo più complesso e automatizzato per costruire in maniera continua, e continuamente aggiornata, l'immagine della città. È evidente, quindi, la necessità di utilizzare software generativi appositamente programmati. Naturalmente si tratta di un processo complesso, che, tenendo conto delle opportunità date dalle piattaforme presenti in rete, ma anche della loro 'approssimazione' nel produrre risultati coerenti con gli input formulati per interagire con il sistema generativo, si ponga l'obiettivo di individuare delle metodologie di alimentazione dei software (sia sul piano dei dataset di immagini, sia sul piano del linguaggio per la programmazione e l'interazione con il software – sintassi e semantica –) che, appunto, permettano di raggiungere una maggiore precisione e coerenza tra 'input' e 'output'. Naturalmente, nella consapevolezza delle inevitabili limitazioni date dalla complessità nel coniugare i processi di funzionamento dei software con la componente hardware disponibile, l'ipotesi di ricerca sopra accennata rappresenta una sfida che si può provare ad affrontare, in prima istanza, sul piano metodologico[1].

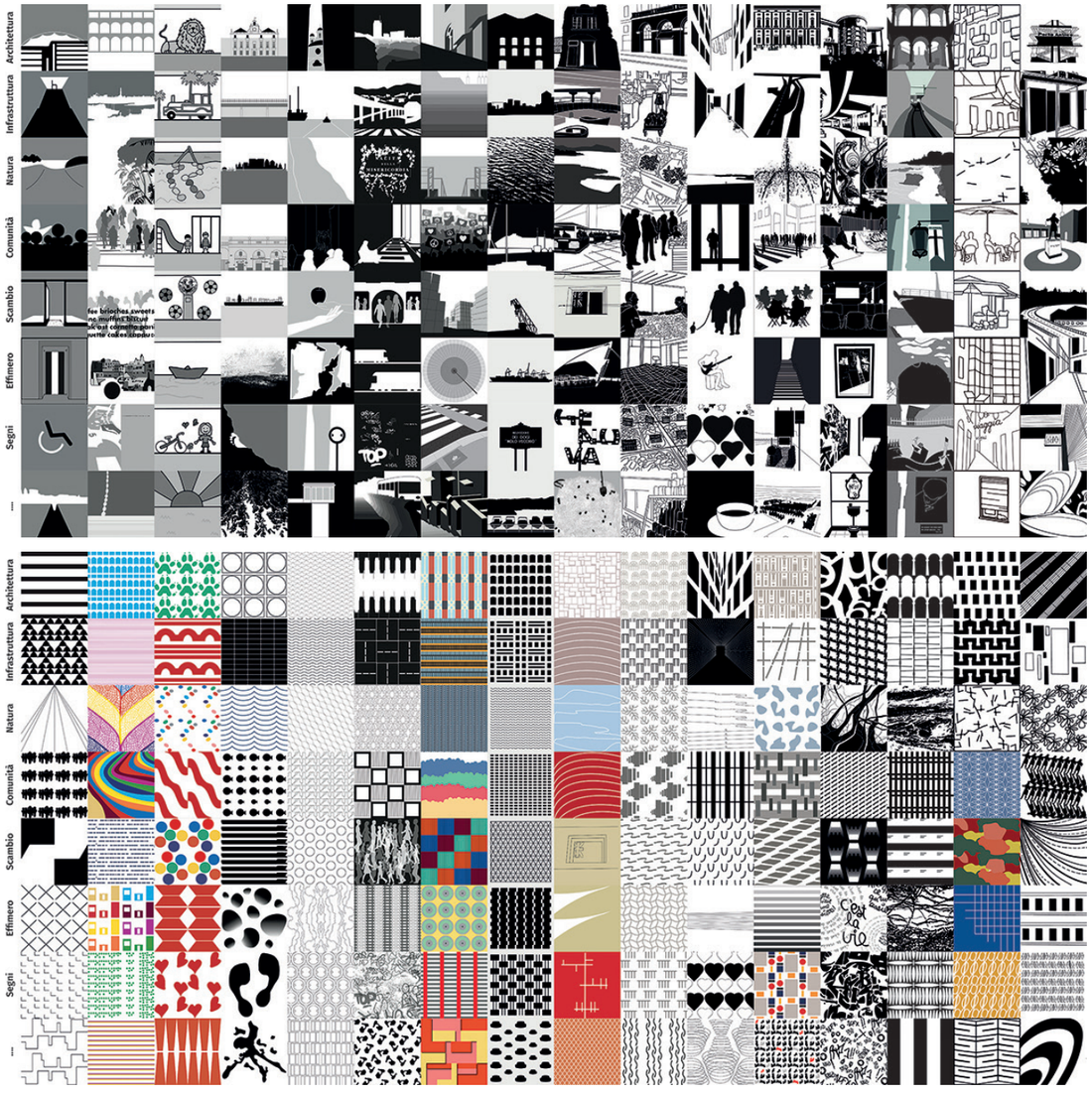
Enrica Bistagnino
Architetto, PhD, Professore Ordinario
Dipartimento Architettura e Design, UniGe
enrica.bistagnino@unige.it

Irene De Natale
Dottore in Design, PhDS, Tutor didattico
Dipartimento Architettura e Design, UniGe
irene.denatale@edu.unige.it

Note: 1. La tematica è affrontata nell'ambito della ricerca di Dottorato della PhDS Irene De Natale. Tutor: Enrica Bistagnino (Dipartimento Architettura e Design), Maria Linda Falcidieno (Dipartimento Architettura e Design), Gualtiero Volpe (Dipartimento di Informatica, Bioingegneria, Robotica e Ingegneria dei Sistemi).

Riferimenti bibliografici

Lynch, K. (1968). L'immagine della città. Venezia: Marsilio.
Remotti, F. (2010). L'ossessione identitaria. Bari: Laterza.
Sinni, G. (2018). Una nessuna centomila. L'identità pubblica da logo a piattaforma. Macerata: Quodlibet.



Immagini dal progetto "Rappresentare Genova. [tre]+una visioni di città", Laboratorio di Comunicazione Visiva, docenti: E. Bistagnino, A. Castellano, tutor: V. Piras, a.a. 2022-2023. Sopra: sintesi grafiche, sotto: texture.
Images from the project "Representing Genoa. [three] + one city visions"
Visual Communication Laboratory, professors: E. Bistagnino, A. Castellano, tutor: V. Piras, a.a. 2022-2023.
Above: Graphic synthesis, bottom: textures.

City visions and generative narratives

Enrica Bistagnino, Irene De Natale

The contemporary city
The contemporary city accommodates, develops and expresses an 'ever-increasing complexity' that contributes to inaccessible vision-understanding of the whole.
"At every instant, there is more than the eye can see, more than the ear can hear, some area or some view remains unexplored" (Lynch, 1968).
Architecture, nature, communication devices, social communities, etc., are just some of the elements that fuel the vital instability of the urban scenario by incessantly propelling it toward new images. Added to this mutability that pertains to the city object is, then, a mobility of perception induced by the variety of gaze of those who inhabit urban space. Each citizen selects sequences, themes, details, etc., 'drawing' his or her own city.

The representation of the city
In relation to this double order of complexity, intrinsic to the object and its visualization, the representation of the city can, therefore, be understood as a composition of fragments, as a summation of gazes that sometimes converge, emphasizing 'load-bearing' elements of the city's image, and at other times turn to distant themes among themselves that offer unexpected suggestions.

The project: [3 + 1] VISIONS OF THE CITY
Thus, was born the project [three + one] visions of city. A project that aims to systematize the complexity and originality of looks with the complexity and variety of themes connotative the city of Genoa.
Each Student independently or in a group, was called to read the urban space through three + one thematic filters:
_ the physicality of the corporeal city, made of architecture, infrastructure, nature;
_ the transience of the fluid city, that is, of events and happenings determined by exchange, ephemerality;
by the relationships between communities;
_ the mutability of the mediated city, triggered by the growing presence of communication artifacts;
_ the intensity of the city connoted by what each inhabitant considers central to their urban experience (sounds, smells, boundaries, etc.).

The evidence of photography, the synthesis of illustration, the power of color and the sign-like redundancy of texture made it possible to trace an abacus of themes, forms, chromaticism, geometries in which the energy of urban space and its perception emerges. In this scenario, fragments of identity took shape, available, then, to be recomposed to tell, precisely, the complexity of the place, to try to outline its fluid and updated identity. Indeed, one embraces the perspective of having to adopt a multi-representative vision of the city precisely because of the multiplicity of gazes that narrate it and make it so complex (Sinni, 2018) by considering both the material heritage - including architecture, infrastructure, man-made nature - and the intangible heritage - including tradition, culture, society - and much more. With these aspects, it is intended to find in the definition of multiple 'narrative filters' different thematic readings of the city: the historic city, contemporary, multicultural, monumental, abandoned, central, peripheral, and so on. These thematic filters constitute a way of narrating place through complex and diverse narratives that are always updatable but above all authentic. Moreover, it proves crucial not only the narrative filters through which to 'lay eyes' on the city, but also to identify the mediums and representative codes through which to obtain as a result coherent images that can be traced back to a coordinated visual identity. In accordance with Remotti's (2010) formula "I[III...III]A," which suggests to identify a proper balance between the concept of otherness - total dispersion - and that of identity - fixity -, the recognizability of the coordinated identity and the variability of image that returns the complexity and variability of the subject is identified in this way. The summaries shown in the images (figs.1-4), constitute an example of different analogical processing as a process of producing different imaginaries about the city of Genoa. In fact, by adopting a particular "narrative filter" on the city, it is interpreted by intersecting different visual mediums (photography, graphic synthesis, color, and texture) with a multiplicity of themes (architecture, nature, infrastructure, community, exchange, ephemeral, sign...), thus obtaining an interesting variety of representations, all connoting the identity of the city.

A generative narrative
From a certain point of view, the juxtaposition of a dense number of images about the city originates in turn a 'multi-representative' image that becomes allusive to a 'generative' process precisely because it brings into system - like a matrix - different visions of the place, also harking back to the generative process characteristic of automated software. Indeed, starting from the idea of an evolving and dynamic representation of the city, the generative method becomes potentially interesting for producing images continuously, returning multiple, even dreamlike, visions of place. In this way, the narrative about the city is nourished by its complexity and, at the same time, returns it.
Reasoning, then, about the very concept of 'generative narrative,' one can think of a more complex and automated process of continuously constructing, and continually updating, the image of the city. Thus, the need to use specially programmed generative software is evident. Of course, this is a complex process, which, taking into account the opportunities given by the platforms present on the network, but also their 'approximation' in producing results consistent with the inputs formulated to interact with the generative system, sets itself the goal of identifying methodologies for feeding the software (both on the level of image datasets, and on the level of the language for programming and interacting with the software - syntax and semantics -) that, precisely, allow to achieve greater precision consistency between 'input' and 'output'.Of course, with an awareness of the inevitable limitations given by the complexity in combining software operation processes with the available hardware component, the research hypothesis mentioned above represents a challenge that can be tried to address, in the first instance, on the methodological level [1].

Enrica Bistagnino
Architect, PhD, Full Professor
Architecture and Design department, UniGe
enrica.bistagnino@unige.it

Irene De Natale
Master's graduate in Design, PhDS, Tutor didattico
Architecture and Design Department, UniGe
irene.denatale@edu.unige.it

Notes: 1.The topic is related to PhDS Irene De Natale's doctoral research. Tutors: Enrica Bistagnino (Department of Architecture and Design), Maria Linda Falcidieno (Department of Architecture and Design), Gualtiero Volpe (Department of Computer Science, Bioengineering, Robotics and Systems Engineering).

Bibliographic references
Lynch, K. (1968). L'immagine della città. Venezia: Marsilio.
Remotti, F. (2010). L'ossessione identitaria. Bari: Laterza.
Sinni, G. (2018). Una nessuna centomila. L'identità pubblica da logo a piattaforma. Macerata: Quodlibet.