

MUGAZZINE

N 04
24

Magazine Università di Genova
Design Prodotto Evento



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

Open access:
I contenuti del presente volume sono pubblicati con la licenza
Creative commons 4.0 International
Attribution-NonCommercial-ShareAlike.
Alcuni diritti sono riservati



Direttore scientifico (Scientific director)
Enrica Bistagnino

Direttore editoriale (Editorial director)
Alessandro Valenti

Comitato di direzione (Advisory board)
Annalisa Barla, Alberto Bertagna, Enrica Bistagnino,
Nicola Valentino Canessa, Niccolò Casiddu, Luisa Chimenz,
Manuel Gausa Navarro, Chiara Olivastri, Silvia Pericu,
Massimo Musio Sale, Emanuele Sommariva,
Alessandro Valenti, Andrea Vian

Comitato di redazione (Editorial board)
Luca Parodi (coordinamento redazione, *coordination editing*)
Giovanna Tagliasco (coordinamento progetto grafico/
coordination editing graphic project), Alessandro Castellano
(referente/referent GUP), Camilla Barale, Irene De Natale,
Chiara Garofalo, Omar Tonella

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-Prodotta-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)

Microstorie *Microstories*

Paesaggio, eterotopia, rappresentazione

Attività rivolta ai PhDs e agli Studenti dei
Corsi di Laurea Magistrali del Dipartimento
Architettura e Design
Responsabili scientifici della ricerca:
Enrica Bistagnino, Maria Linda Falcidieno

Paesaggio, materia complessa e vastissima a cui sono contigui una molteplicità di argomenti che talvolta la specificano, delimitandola, altre volte la ampliano ulteriormente.

Eterotopia, luogo reale, ma altro rispetto ai comuni spazi sociali; nelle sue differenti declinazioni, occasione di ulteriore estensione delle multi-fisionomie del paesaggio.

Rappresentazione, azione intellettuale-operativa; attuandosi come formatività, "un tal fare che, mentre fa, inventa il modo di fare" (Pareyson, 1954/1991), allo stesso tempo raffigura e configura, documenta il reale e lo interpreta in immagini che coniugano anche interessanti ossimori.

In questo scenario di riferimenti tematici, è stato sviluppato il workshop *Paesaggio. Una molteplicità di rappresentazioni** che si è proposto di sperimentare strumenti e metodi per la progettazione grafica dell'immagine di paesaggi ed eterotopie. Rappresentazioni in forma di racconto, narrazioni logiche, ma anche immaginifiche, conseguenti a una ricerca sul campo. Il prodotto-prototipo richiesto è stato il libro - oggetto composto da pagine-immagini montate in sequenza filmica -, fruibile da differenti punti di vista e codici (testuale e visivo) che permettono di tessere ulteriori storie. Il paesaggio, dunque, nella sua stratificata consistenza tangibile e intangibile, nella sua valenza collettiva e individuale è stato attivatore e ricettore di rappresentazioni riconducibili ad alcune fra le eterotopie descritte da Michel Foucault. In particolare, sono state sviluppate rappresentazioni su:

- eterotopie che hanno "il potere di giustapporre, in un unico luogo reale, diversi spazi, diversi luoghi che sono tra loro incompatibili [...]" (Foucault, 1967/2009), come il teatro e il cinema;

- "eterotopie del tempo che si accumulano all'infinito, come ad esempio i musei, le biblioteche [...]" (Foucault, 1967/2009, p.17) ma anche i libri e, in generale tutti quegli oggetti che permettono di raccogliere testimonianze e ricordi;

- eterotopie ancora legate al tempo, ma "per ciò che esso ha di più futile, di più passeggero, di più precario, in relazione al costume della festa [...], eterotopie che non intendono eternizzare, ma che sono assolutamente croniche. [...] le fiere [...] che si popolano una o due volte l'anno di baracche, di vetrine, di oggetti eteroclitici, di lottatori, di donne-serpenti, di indovine, ecc." (ivi, p.18);

- eterotopie riferibili ai luoghi di passaggio, quali i mezzi di trasporto, e, in generale quegli spazi riconducibili ai "non luoghi" di Marc Augé (1996/1992). Si riporta di seguito il testo con cui Mauro Bubbico ha presentato la richiesta di progetto ai partecipanti al ws. "Partire dal testo di Michel Foucault sulle utopie praticabili, le utopie localizzabili, i luoghi reali, i contro-spazi fuori da tutti i luoghi, spazi altri e diversi che ognuno di noi crea o conosce, il giardino, il parco, il mercato o la festa, il museo o la biblioteca, il cimitero, l'ospedale, la mensa, la casa dello studente, l'albergo, il cinema, come eterotopie della nostra cultura, per riflettere, con gli strumenti della rappresentazione, sul rapporto tra il corpo e lo spazio." (Foucault, 1966/2009).

Landscape, heterotopia, representation

Activity aimed at doctoral students and students of the Master's Degree Courses of the Architecture and Design Department
Scientific responsables of the research:
Enrica Bistagnino, Maria Linda Falcidieno

Landscape, a complex and vast subject to which a multiplicity of topics are contiguous, sometimes specifying and delimiting it, other times expanding it further.

Heterotopia, a real place, but different from common social spaces; in its different declinations, an opportunity for further extension of the multi-physiognomy of the landscape.

Representation, intellectual-operational action; taking place as formativity, "a kind of doing which, while doing, invents the way of doing" (Pareyson, 1954/1991), at the same time depicts and configures, documents the real and interprets it in images which also combine interesting oxymorons.

In this scenario of thematic references, the workshop *Landscape. A multiplicity of representations** was developed, which set out to experiment with tools and methods for the graphic image design of landscapes and heterotopias. Representations in the form of narrative, logical narratives but also imaginative ones, resulting from field research. The product-prototype requested was the book - an object composed of page-images edited in filmic sequence -, usable from different points of view and codes (textual and visual) that allow further stories to be weaved. The landscape, therefore, in its tangible and intangible consistency, has been the activator and receptor of authorial representations attributable to some of the heterotopias enunciated by Foucault. In particular, representations have been developed on:

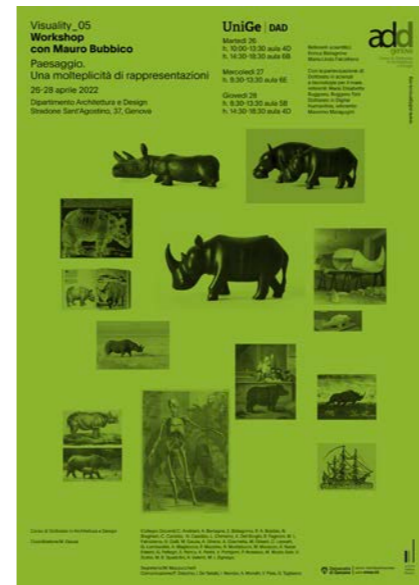
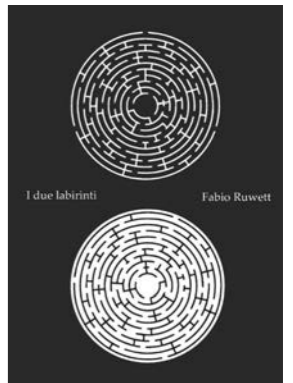
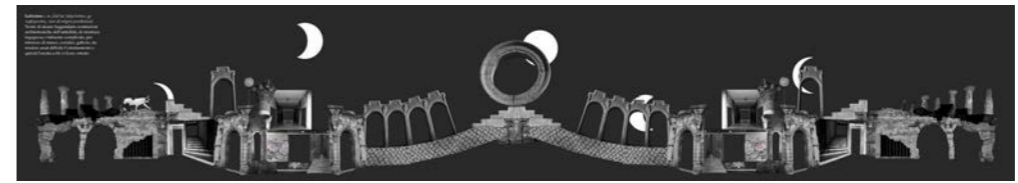
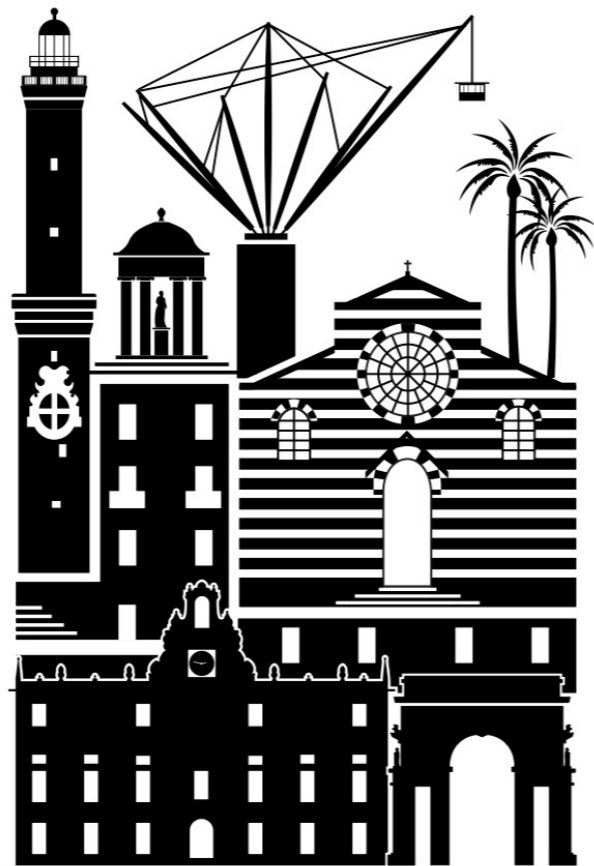
- heterotopias that have "the power to juxtapose, in a single real place, different spaces, different places that are incompatible with each other [...]" (Foucault, 1967/2009);

- "heterotopias of time that accumulates endlessly, such as museums, libraries [...]" (Foucault, 1967/2009, p.17);

- heterotopias still linked to time, but "for what is most futile, most fleeting, most precarious about it, in relation to the customs of the celebration [...], heterotopias which do not intend to eternalise, but which are absolutely chronic. [...] the fairs [...] which are populated once or twice a year with booths, shop windows, heterogeneous objects, wrestlers, snake-women, fortune tellers, etc." (ivi, p.18);

- heterotopias referable to places of passage, such as means of transport, and, in general, those spaces attributable to the "non-places" of Marc Augé (1996/1992).

Below is the text with which Mauro Bubbico has presented the project. "Starting from Michel Foucault's text on practicable utopias, localizable utopias, real places, counter-spaces outside of all places, spaces that each of us creates or knows, the garden, the park, the market or the party, the museum or library, the cemetery, the hospital, the canteen, the student house, the hotel, the cinema, as heterotopias of our culture, to reflect, with the tools of representation, on the relationship between the body and space" (Foucault, 1966/2009).



* Il workshop e la conferenza introduttiva fanno parte di *Visuality_05 [2022] Paesaggio. Una molteplicità di rappresentazioni, attività formativa del Dottorato di Ricerca in Architettura e Design - Unige, 26-28 aprile 2022 Dipartimento Architettura e Design. Referenti scientifici: E. Bistagnino, M.L. Falcidieno.*
In collaborazione con i Dottorati in Scienze e Tecnologie per il mare (docenti di riferimento: M.E. Ruggiero, R. Torti) e in Digital Humanities (docente di riferimento: M. Malagugini).
L'attività è rivolta ai PhDs e agli Studenti dei Corsi di Laurea Magistrali del Dipartimento Architettura e Design
Visuality è un progetto, fra ricerca e didattica, che si inserisce in un sistema di azioni avviate nel 2018 da chi scrive sul tema della visualità ovvero di ciò che, indipendentemente dagli ambiti disciplinari, dai processi, dalle tecniche ecc. che portano alla formazione del visivo (disegni, illustrazioni, grafiche, video, ecc.), risulta disponibile ad essere percepito con la vista, in modo esclusivo o sinestetico.

Riferimenti bibliografici/bibliographical references
 Augé, M. (1996). *Nonluoghi*. Introduzione a una antropologia della surmodernità. Milano: Elèuthera. (Originally published by Seuil editor in 1992).
 Foucault, M. (2009). *Le corps utopique suivi de Les hétérotopies*. Paris: Nouvelles éditions Lignes, p.18. (translation of lectures on France-Culture (7 e 21 December 1966)).
 Foucault, M. (1967). «Des espaces autres», *Conférence au Cercle d'études architecturales*, 14 mars 1967, in *Architecture, Mouvement, Continuité*, n. 5 (1984), pp. 46-49. Translation in Michel Foucault. *Eterotopia*, collection of essays translated by Vaccaro, S. & al. (2009). Milano: Mimesis, p.16)
 Pareyson, L. (1991). *Estetica. Teoria della formatività*. Milano: Bompiani, p.18. (Originally published in 1954 by Edition «Filosofia», Torino).

Progetti degli studenti partecipanti al workshop dei Corsi di Laurea Magistrali del Dipartimento Architettura e Design e PhDs.
 A destra, in alto: Jacopo Carioli, *I Focaracci della Venuta*.
 Irene De Natale, *Paesaggi iconici*.
 Pagina seguente: Fabio Ruwett, *I due labirinti*

Projects from students participating in the workshop of the Master's Degree Courses of the Department of Architecture and Design and PhD Students.
 In the previous page: left, Jacopo Carioli, *I Focaracci della Venuta*.
 Right, Irene De Natale, *Paesaggi iconici*.
 In this page: Fabio Ruwett, *I due labirinti*

* The workshop, together with an introductory conference, are part of *Visuality_05 [2022] Landscape. A multiplicity of representations, a training activity of the PhD in Architecture and Design - Unige, 26-28 April 2022 Department of Architecture and Design. Scientific responsables: E. Bistagnino, M.L. Falcidieno.*
In collaboration with the Doctorates in Sciences and Technologies for the Sea (reference professors: M.E. Ruggiero, R. Torti) and in Digital Humanities (reference professor: M. Malagugini).
The activity is aimed at PhDs and Students of the Master's Degree Courses of the Architecture and Design Department. Visuality is a project, between research and teaching, that is part of a system of actions initiated in 2018 by the writer on the theme of visuality or what, regardless of the fields disciplines, processes, techniques, etc., leading to the formation of the visual (drawings, illustrations, graphics, videos, etc.), turns out to be available to be perceived with sight, either exclusively or synaesthetically.