MUGAZINE

 $N\,\frac{04}{24}$

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-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

- 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

Microstories *Microstories*

di Enrica Bistagnino, Maria Linda Falcidieno

- Paesaggio, eterotopia, rappresentazione Landscape, heterotopia, representation di Enrica Bistagnino
- Vestire il Corpo con il gioiello
 Dressing the body with jewel
 - di Enrica Bistagnino, Maria Linda Falcidieno
- 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 lebole, 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
- 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

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)

Design, formazione e città

Massimo Sale-Musio

Architetto, PhD, Professore Ordinario
Coordinatore Laurea Magistrale in Design Prodotto e Evento
Dipartimento Architettura e Design, Unige
massimo.salemusio@uniqe.it

di Massimo Musio Sale

Design; ossia -dall'inglese- letteralmente, progetto.

Entrambi i termini etimologicamente rilanciano l'immagine di una visione orientata al futuro. Design [de-sign], dal latino de-signare, significa individuare un obiettivo controllato, una soluzione, un progetto, appunto. Il termine progetto [pro-getto, pro-ietto] esprime la determinazione di un'idea da svolgere secondo un processo consapevole e controllato.

Formazione; contributo alla crescita evolutiva, definisce lo sviluppo di capacità cognitive e lavorative di natura tecnica, morale, civile e sociale. Rispetto all'istruzione, oltre alla conoscenza dell'informazione, trasferisce la capacità di discernimento. Rispetto all'educazione, lascia maggiore arbitrio sull'applicazione delle funzioni pratiche e comportamentali.

Città; [lat. civitas -atis «condizione di civis» e «insieme di cives»]. La parola giunse alla lingua italiana per metonimia, sostituendo il termine latino di urbs. La città è un insediamento umano esteso e stabile, un aggregato di abitazioni e servizi identificato in un organismo ampio, autonomo e riconosciuto amministrativamente.

Il legante fra questi termini è costituito dalla cultura dell'avvenire, diffusa e condivisa. Il pensiero rivolto a un futuro consapevole e perseguito secondo la volontà di operare per il meglio, di qualificare i risultati non solo per i numeri dell'economia, ma ricercando anche l'armonia fra gli elementi, la cultura del bello e ben fatto. MUGAZINE è un periodico di comunicazione del design elaborato a Genova, un registro per annotare e ricordare le esperienze fatte, un manuale per accompagnare la conquista di sconosciuti traquardi. Quello che abbiamo fra le mani è il numero 04; matura un difficile rodaggio che ha attraversato gli anni bui della pandemia e ora si presenta con una collezione di proposte aperte a stimolare il rinnovamento dal grigiore e dall'usura; vuole dimostrare le potenzialità ideative che fanno tesoro delle tradizioni, per rilanciare nuovi obiettivi, non scontati e non pletorici. L'Università di Genova e -in particolare- il Dipartimento Architettura e Design ospita, oltre ai corsi di laurea nell'ambito dell'Architettura e del Paesaggio, i corsi di Design che si esprimono nella Laurea di primo e secondo livello. Sono presenti due filoni d'insegnamento e ricerca: a Genova, nella sede del centro storico, i corsi dedicati al Prodotto e alla Comunicazione, al Campus della Spezia,

quelli rivolti alla Nautica, autentica peculiarità caratterizzante il Centro del Mare di quest'Ateneo, figlia delle esperienze scientifiche fondate nel 1870 dalla Regia Scuola Superiore Navale di Genova. Formare designer all'Università di Genova significa accogliere un selezionato numero di candidati (100 in prodotto e comunicazione e 50 in nautica) per condurli in tre anni a ottenere la consapevolezza di saper gestire guegli strumenti che consentono l'esercizio della professione tecnica al servizio degli studi o delle aziende; capacità essenziali per elaborare artefatti di prodotto e comunicazione o di nautica. Ultimato questo percorso tecnico-educativo, l'offerta prevede la possibilità di affrontare un cammino di maturazione magistrale. In due successivi anni, i candidati che intendono comprendere e gestire in autonomia la complessità di un progetto, hanno a disposizione un percorso di formazione che abbraccia il design in maniera olistica, considerando il progetto del prodotto (materiale o immateriale) come l'aspetto di un processo assai più ampio: si tratta di considerare il prodotto, il mercato, l'ambiente, l'utilizzo, l'impatto e il fine vita di ogni innovazione. Con la consapevolezza che il mondo globalizzato e interconnesso ci mette a disposizione, il designer magistrale di ultima generazione può comprendere, conoscere e controllare tutti i principali aspetti e processi che interagiscono con l'innovazione. In una linea ecologica e sostenibile, in armonia con la società e l'ambiente, il corso magistrale di DESIGN PRODOTTO EVENTO affronta il progetto in chiave tecnologica, funzionale, di servizio e di diffusione, senza dimenticare gli aspetti di dismissione, decostruzione riciclo e trattamento a fine vita di ogni realizzazione. Genova è una città straordinaria, una palestra formativa ricca di opportunità: la presenza del centro storico medievale più ampio d'Europa si unisce alla stretta relazione della città con il mare e con i monti che la circondano; il porto con i suoi traffici, le aziende di spedizione e manifattura, la presenza di una popolazione eterogenea e multietnica offre un rapporto fra gli elementi, ricco di contrasti. Genova è la sintesi fra gli estremi opposti: grigia e colorata, vecchia e giovane, ventosa e solare, caotica e ordinata, mediterranea e mitteleuropea, locale ma globalizzata. Mai banale. Non a caso, sono tutti elementi potenzialmente interessanti per formare nuove classi di designer; figure che apprendono dagli estremi e dai contrasti le capacità di equilibrismo dell'armonia necessaria a gestire la complessità. Al pari di tutti questi contrasti della città, anche le classi dei pro-

grammi formativi di design risultano particolarmente eterogenee: la presenza degli studenti locali si mescola con un'ampia partecipazione di iscritti provenienti da vari paesi, europei ed extraeuropei, formati con diverse culture. Oltre alla vicina Spagna e Francia, ci sono studenti provenienti dai paesi che si affacciano sul mediterraneo, altri arrivano dalla Russia, diversi giungono dalla Persia e poi ancora da altre nazioni. È presente una forte partecipazione di studenti cinesi, anche discendenti dalla laurea a doppio titolo internazionale in design che lega l'Università di Genova con la BUCT di Pechino. Un caleidoscopio di culture che permette di arricchire le esperienze di ciascuno legando le proprie tradizioni locali alle innovazioni globali che giungono da ogni pare del mondo; un gioco di rapporti complesso e avvincente, dove la ricerca della sintesi rappresenta la giusta strada per valorizzare l'innovazione consapevole del mondo di domani. Con guesto numero, MUGAZINE si candida a testimoniare e diffondere le esperienze di formazione che si sviluppano all'interno dei corsi di design, unendo questi aspetti ai contributi che vengono dalla comunità scientifica, indirizzati verso nuove visioni del futuro. Nondimeno, questo numero si apre anche verso la comunità locale che opera nel settore dell'arte, della comunicazione, dell'arredo, del prodotto e della moda. In particolare attira e colleziona una serie di contributi derivanti dalle esperienze degli eventi che vivificano l'attività di diffusione del sapere e lo scambio commerciale fervente nel territorio. Con la Genova Be Design Week (GeBeDW), annualmente il centro storico attorno al Dipartimento Architettura e Design vive una settimana di attività frenetica, ricca d'incontri e di performance. Dimostrazioni, spettacoli e conferenze che, unitamente alle esposizioni allestite negli androni storici e lungo le vie del quartiere, definiscono una vera e propria Design Zone. Quest'anno la GeBeDW viene replicata per la guarta volta. MUGAZINE, mettendo a sistema Design, Formazione e Città, vuole diventare la raccolta di quanto in questo senso si svolge sul suo territorio e -ogni volta- lancerà un sasso oltre alla siepe; vuole così innescare un processo di ricerca e innovazione permanente: considerando che il tempo e l'energia (rispettivamente i temi della Ge-BeDW 2022 e 2023) sono fattori fisicamente inscindibili, inseparabilmente collegati allo spazio in cui viviamo, dobbiamo assumere che nulla è definitivo eccetto il cambiamento. Meglio imparare a guidarlo consapevolmente.

6 Mugazine Editoriale

Design, education and city

Massimo Sale-Musio

Architect, PhD, Full Professor Coordinator of the Master's Degree in Product and Event Design Architecture and Design department, UniGe massimo.salemusio@unige.it

di Massimo Musio Sale

Design; that is -from English-literally, project.

Both terms etymologically relaunch the image of a future-oriented vision. Design [de-sign], from the Latin de-signare, means identifying a controlled objective, a solution, a project, in fact. The term project [pro-ject, projecting] expresses the determination of an idea to be carried out according to a conscious and controlled process.

velopment of cognitive and working skills of a technical, moral, civil and social nature. In addition to knowledge of information, it transfers the ability to discern. Compared to instructing, it leaves more discretion on the application of practical and behavioral functions.

City: [lat. civitas -atis «condition of civis» and «set of cives»]. The word came to the Italian language by metonymy, replacing the Latin term of urbs. The city is an extensive and stable human settlement, an aggregate of homes and services identified in a large, autonomous and administratively recognized body.

culture of the future. The thought aimed at a conscious future and pursued according to the desire to work for the best, to qualify the results not only for the numbers of the economy, but also by seeking harmony between the elements, the culture of beauty and well-made. MUGAZINE is a design communication periodical developed in Genoa, a register to record and remember the experiences mde, a manual to accompany the conquest of unknown goals. What we have in our hands is the number 04; a difficult running-in is taking place that went through the dark years of the pandemic and now presents itself with a collection of proposals open to stimulating renewal from dullness and wear; it wants to demonstrate the creative potential that treasures traditions, to re-launch new, non-obvious and non-plethoric goals. The Architecture and Design Department of the University of Genoa, in addition to the dearee courses in the field of Architecture and Landscape, hosts Design Courses of both undergraduate and master's degree. Design at UniGe offers two strands of teaching and research: in Genog, in the historic centre, the courses dedicated to Product and Communication, while, at the Campus of La Spezia, mony necessary to manage complexity. Like all these contra-

those aimed at Marine design, an authetic peculiarity characterising the Marine Center of this University, daughter of the scientific experiences founded in 1870 by the Royal Naval Higher School of Genoa. Training designers at the University of Genoa means accepting a select number of candidates (100 in product and communication and 50 in boating) to lead them in three years to gain the awareness of knowing how to manage those tools that allow the exercise of the technical profession Education; contribution to evolutionary growth, defines the developing product and communication or nautical artefacts. Once this technical-educational path has been completed, the offer provides for the possibility of tackling a path of masterful maturation. In the following two years, candidates who intend to understand and independently manage the complexity of a project have a training course available that embraces design in a holistic way, considering the product project (tangible or immaterial) as the aspect of a much broader process: it involves considering the product, the market, the environment, the use, the impact and the end of life of each innovation. With the awareness that the globalised and interconnected world makes available to us, the latest generation masterful designer The link between these terms is the widespread and shared can understand, know and control all the main aspects and processes that interact with innovation. In an ecological and sustainable line, in harmony with society and the environment, the master's course in EVENT PRODUCT DESIGN tackles the project in a technological, functional, service and dissemination key, without forgetting the aspects of disposal, deconstruction, recycling and treatment at the end of the life of each creation. Genoa is an extraordinary city, a training ground full of opportunities: the presence of the largest mediaeval historic centre in Europe is combined with the close relationship of the city with the sea and the mountains that surround it; the port with its traffic, shipping and manufacturing companies, the presence of a heterogeneous and multi-ethnic population offers a relationship between the elements, full of contrasts. Genoa is the synthesis of opposite extremes: grey and colourful, old and young, windy and sunny, chaotic and orderly, Mediterranean and Central European, local but globalised. Never banal. Not surprisingly, they are all potentially interesting elements for forming new classes of designers; figures who learn from extremes and contrast the balancing skills of the harsts in the city, the classes of the design training programs are also particularly heterogeneous: the presence of local students mixes with a large participation of students from various countries, European and non-European, trained in different cultures. In addition to nearby Spain and France, there are students from countries bordering the Mediterranean, others come from Russia, several come from Persia and then again from other countries. There is a strong participation of Chinese students, also descendants of the international double-degree degree in design that links the University of Genoa with the BUCT of Beijing. A kaleidoscope of cultures that allows everyone to enrich their experiences by linking their local traditions to global innovations that come from all over the world; a complex and compelling game of relationships, where the search for synthesis represents the right way to enhance the conscious innovation of the world of tomorrow. With this issue, MUGAZINE is a candidate to testify and disseminate the training experiences that develop within the design courses, combining these aspects with the contributions that come from the scientific community, directed towards new visions of the future. Nonetheless, this issue also opens up to the local community that operates in the art, communication, furniture, product and fashion sectors. In particular, it attracts and collects a series of contributions deriving from the experiences of the events that enliven the dissemination of knowledge and the fervent commercial exchange in the area. With the Genoa Be Design Week (GeBeDW), every year the historic centre around the Department of Architecture and Design experiences a week of frenetic activity, full of meetings and performances. Demonstrations, shows and conferences which, together with the exhibitions set up in the historic halls and along the streets of the district, define a real Design Zone. This year the GeBeDW is repeated for the fourth time. MUGAZINE, putting Design, Education and the City into a system, wants to become the collection of what takes place in its territory in this sense and -each time- it will throw a stone over the hedge; thus wants to trigger a permanent research and innovation process: considering that time and energy (respectively the themes of GeBeDW 2022 and 2023) are physically inseparable factors, inseparably linked to the space in which we live, we must assume that nothing is definitive except the change. Better to learn to drive it consciously.

Editoriale

Saggi Essey

10 voci x 10 eventi 9 (e una) parole per un Glossario del Design dell'Evento

Pratiche, luoghi e strumenti dell'evento come occasione di progetto

Laura Arriahi, Maddalena De Ferrari

Convegno organizzato dal Corso di Laurea Magistrale in Design Prodotto Evento, con il patrocinio del Corso di Dottorato in Architettura e Design, Università di Genova e della Fondazione dell'Ordine degli Architetti di Genova, con il contributo per organizzazione di convegni, seminari, conferenze, scuole e workshop internazionali dell'Area ricerca dell'Universita' degli Studi di Genova. Parola, programma, rete, transdisciplinarietà, cantiere, periferia, storie, esperienza, sostenibilità, falso. Che cosa hanno in comune queste dieci voci? Lo abbiamo scoperto con Anna Daneri, Domitilla Dardi, Francesco Maggiore, Luca Molinari, Barbara Musso, Silvia Robertazzi, Stefano Tomassini, Federica Verona e Mario Viscardi con Elena Franzosi. Venerdì 9 giugno, nell'aula 5M del Dipartimento Architettura e Design, gremita di studenti e pubblico esterno, i dieci ospiti invitati al convegno "10 voci x 10 eventi" hanno condiviso gli eventi da loro studiati, ideati, organizzati e realizzati. Una giornata di racconti e scambio, una raccolta di casi e testimonianze e, soprattutto, una occasione per ragionare sul design dell'evento. Una raccolta multiforme e caleidoscopica di casi molto diversi tra loro, come diverse sono le realtà da cui i relatori provengono e le modalità con cui ali eventi si manifestano.

Se prima l'evento operava quasi esclusivamente con le modalità delle celebrazioni tradizionali o con il linguaggio della comunicazione pubblicitaria, ora infatti il repertorio di riferimenti è molto più ricco, articolato e flessibile. Come tutte le pratiche progettuali, anche il design dell'evento ha natura multiforme e multiscalare e abbraccia ambiti e contesti, anche molto distanti tra di loro. Essendo inoltre una disciplina relativamente nuova e non completamente codificata risulta necessario attingere a più ambiti disciplinari, trovando spunti nel mondo della comunicazione, dell'arte, della musica, ma anche dell'architettura e dell'attivismo, spesso allargando temporalmente il campo di investigazione.

Lo sforzo intrapreso dal convegno ha avuto così un duplice

obiettivo: da un lato iniziare a definire le caratteristiche, gli strumenti e le tecniche che contraddistinguono gli eventi e che li rendono "prodotti di design"; dall'altro mantenere inalterata e stimolare la loro capacità di prendere ispirazione e lavorare in simbiosi con diversi ambiti disciplinari. Prima ancora di definire l'evento, inserirlo in categorie, organizzarlo in strutture di pensiero rigorose e tracciarne una possibile tassonomia, è perciò forse più urgente evidenziarne le potenzialità e provare a raccontarlo a partire da una raccolta libera di parole-chiave che parlano di testimonianze ed esperienze dirette. La giornata è iniziata con i saluti istituzionali del direttore del Dipartimento di Architettura e Design dell'Università di Genova professor Niccolò Casiddu, il coordinatore del Corso di Laurea Magistrale in Design Prodotto Evento dell'Università di Genova professor Massimo Musio Sale e la consigliera della Fondazione dell'Ordine degli Architetti di Genova Nicoletta Piersantelli. La nostra introduzione, in qualità di curatrici, si è soffermata sul termine "parola" come strumento di costruzione di un archivio libero di idee, spunti e riflessioni, e sull'esperienza didattica maturata all'interno del Corso di Design dell'Evento 1, che ha avuto come oggetto proprio il glossario. Sono seguiti poi gli interventi dei relatori invitati. Anna Daneri ha presentato il suo progetto Forevergreen Genova, un'idea innovativa per la rigenerazione urbana della città di Genova. La parola a lei assegnata: "transdisciplinarietà", rappresenta la capacità di utilizzare la tecnologia per creare soluzioni sostenibili e innovative per il futuro. L'evento per lei non è un fine, ma uno strumento, come approfondito nel caso studio "Electropark", un festival di musica elettronica e arti performative attivo dal 2012, strettamente legato alla città. Federica Verona ha parlato di "Super! Milano", un festival lento, itinerante che, in meno di 10 anni, ha prodotto 23 tour, incontrato 160 realtà attive, 7 laboratori itineranti e 10 progetti autoriali che si concentrano su più tematiche: dallo sport all' abitare, dal verde alla cultura al

lavoro; organizzando in più luoghi e momenti diversi dell'anno incontri di lettura e ascolto e riflessione, coinvolgendo artisti, videomaker, sociologi, illustratori, fumettisti, scrittori, compositori, attori, fotografi, giornalisti e antropologi che si confrontano con gli abitanti e gli amministratori per dare vita a progetti che di volta in volta assumono forme diverse. La parola chiave "periferia" ha spostato lo squardo sulla riqualificazione di gueste aree, con la presentazione di casi studi realizzati. Domitilla Dardi, fondatrice di EDIT Napoli ha parlato del design come strumento per promuovere l'innovazione e la sostenibilità. Con la sua parola "rete" ha sottolineato l'importanza della collaborazione tra designer, istituzioni e aziende per promuovere la condivisione di idee, la collaborazione e lo sviluppo di soluzioni per il futuro. EDIT Napoli si presenta infatti come fiera di design editoriale e d'autore che trasforma la città di Napoli in un palcoscenico di un design slow che attiva a suo corollario diversi progetti speciali, vere e proprie partnership che sottolineano l'importanza di fare rete tra diversi attori e discipline. Francesco Maggiore, presidente della Fondazione Gianfranco Dioguardi, ha portato la sua esperienza di direttore artistico del programma "Cantiere-evento", nato per contrastare il disagio che un cantiere edile, di restauro o di nuova costruzione sempre comporta e rendendolo un momento di conoscenza, divulgazione storica, tecnica e artistica di particolare valore culturale; orientato verso i cittadini e l'intera città. L'evento è progetto nel progetto, o meglio progetto del processo, in grado di generare un impatto positivo sulla comunità locale.

Silvia Robertazzi, consulente di Hearst Global Design, ha presentato il nuovo contenitore di eventi Milano Design Stories di Hearst Italia. Il suo contributo "storie" ha accostato il mondo dell'evento a quello dell'editoria partendo dal racconto di eventi che hanno segnato un momento di svolta nella storia del design, tra i quali I mostra Torte di design e "Hidden Cinema". Per lei non tutte le storie meritano di essere raccontate. Il ruolo chiave del curatore deve essere quello di trovare la parte "vibrante" della storia, costruire autorevolezza tramite la selezione degli invitati e una comunicazione efficace. Luca Molinari, direttore di M9 Mestre, ha parlato del "programma" di eventi come strumento per far rinascere, dare vita e fare abitare in modo collettivo e continuo una struttura museale contemporanea.

La programmazione è alla base di ogni evento che si serve di tre strumenti fondamentali: le persone, le istituzioni e il tempo, che uniti producono dei risultati.

Per lui il programma è una sintesi di processi e un elenco di obbiettivi messi in relazione al tempo per realizzarli, atto a



dare un'esemplificazione sintetica di un pensiero. Barbara Musso si è soffermata sul concetto di brand experience attraverso l'esperienza di Moosso, agenzia con cui ha identificato e circoscritto una parte specifica delle proprie attività di comunicazione specializzandosi nello sviluppo di progetti strategici di comunicazione e di organizzazione di eventi nell'ambito dell'architettura e del design. Mario Viscardi e Elena Franzosi di Piano B, agenzia di eventi, comunicazione e progetti speciali fondata nel 1989 a Milano e attiva in tutto il mondo, hanno condiviso la loro esperienza nella creazione di eventi multidisciplinari. In particolare, hanno evidenziato l'importanza della "sostenibilità" legata agli aspetti dell'allestimento, della location, del catering, dei fornitori, dei rifiuti e della comunicazione.

L'evento si può definire sostenibile solo se quando finisce, l'ambiente in cui si è svolto risulta migliore. Con la parola chiave "falso", Stefano Tomassini ha offerto una riflessione teorica sull'erronea rivisitazione dell'evento ideato da Merce Cunningham e John Cage in Piazza San Marco nel 1972, in occasione della Biennale Danza 2022. Una riflessione che ha spostato la questione della memoria dell'evento sull' "appropriazione indebita" delle sperimentazioni degli anni '70 da parte del marketing. Il convengo è stato un primo passo per cercare di delineare un ambito teorico all'interno del quale far ricadere la disciplina relativamente giovane del design dell'evento, ma anche l'avvio formale di un progetto iniziato due fa nell' ambito didattico dell'insegnamento di Design dell'Evento 1. Dal 2020 infatti uno dei temi fondamentali del corso è stato la costruzione di un archivio di parole legate alla disciplina, che non vuole avere forma troppo sistematica e organizzata, non classifica né circoscrive ma, al contrario, si pone come raccolta di contributi multiforme, una "cassetta degli attrezzi", un mosaico di tasselli e un "dizionario di idee". Appunto, un "Glossario".

Laura Arrighi

Architetto, PhD, Professore a contratto Dipartimento Architettura e Design, UniGe laura.arrighi@edu.unige.it

Maddalena De Ferrari

Architetto, PhD, Professore a contratto Dipartimento Architettura e Design, UniGe maddalena.deferrari@edu.unige.it

10 voci x 10 eventi

9 (e una) parole per un Glossario del Design dell'Evento. Pratiche, luoghi e strumenti dell'evento come occasione di progetto

Venerdì 09 aiuano 2023 09.30 - 17.30

Aula 5M

Dipartimento Architettura e Design Scuola Politecnica Università di Genova Stradone S. Agostino, 37 Genova

a cura di:

Laura Arrighi e Maddalena De Ferrari

Responsabili scientifici:

Laura Arrighi, Maddalena De Ferrari, Massimo Musio Sale, Silvia Pericu, Alessandro Valenti

Segreteria organizzativa e grafica:

Camilla Barale, Sara lebole

Intervengono:

Niccolò Casiddu Anna Daneri e Alessandro Mazzone Domitilla Dardi Francesco Maggiore Luca Molinari Massimo Musio Sale Barbara Musso e Fabio Di Liberto Nicoletta Piersantelli Silvia Robertazzi Stefano Tomassini Federica Verona Mario Viscardi e Elena Franzosi

Convegno organizzato dal Corso di Laurea Magistrale in Design Prodotto Evento, Università di Genova,

con il patrocinio del Corso di Dottorato in Architettura e Design, Università di Genova e della Fondazione dell'Ordine degli Architetti di Genova







Crediti formativi:

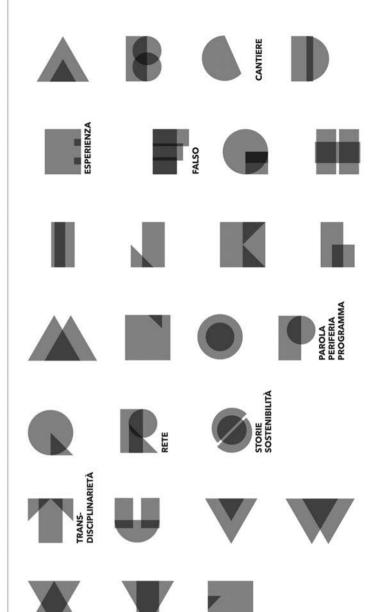
3 CFP sessione mattutina e 3 CFP sessione pomeridiana per gli architetti.

Registrazione in loco con tessera sanitaria fino a esaurimento posti

Per info scrivere a: alossariodesignevento@amail.com

In alto: Locandina della conferenza.

Above: Conference poster.



10 entries x 10 events 9 (and one) words for an Event Design Glossary

Practices, places and tools of the event as a project opportunity

Laura Arrighi, Maddalena De Ferrari

Conference organized by the Master's Degree Course in Product Event Design, with the patronage of the Ph.D. Course in Architecture and Design, University of Genoa and the Foundation of the Order of Architects of Genoa, with the contribution for the organization of conferences, seminars, conferences, international schools and workshops of the Research Area of the University of Genoa. Word, program, network, transdisciplinarity, construction site, suburbs, stories, experience, sustainability, fake. What do these ten voices have in common? We discovered it with Anna Daneri, Domitilla Dardi, Francesco Maggiore, Luca Molinari, Barbara Musso, Silvia Robertazzi, Stefano Tomassini, Federica Verona and Mario Viscardi with Elena Franzosi. On Friday 9 June, in room 5M of the Architecture and Design Department, packed with students and external audiences, the ten quests invited to the "10 voices x 10 events" conference shared the events they studied, conceived, organized and created. A day of stories and exchange, a collection of cases and testimonies and, above all, an opportunity to think about the design of the event. A multifaceted and kaleidoscopic collection of different cases, as are the realities from which the speakers come and the ways the events manifest themselves. If before the event operated almost exclusively with the methods of traditional celebrations or with the language of advertising communication, now the repertoire of references is much richer, more articulated and flexible. Like all design practices, event design also has a multifaceted and multiscalar nature and embraces areas and contexts, even very distant from each other. Furthermore, being a relatively new and not completely codified discipline, it is necessary to draw on multiple disciplinary fields, finding ideas in the world of communication, art, music, but also architecture and activism, often broadening the field of investigation temporally. The effort undertaken by the conference thus had a dual objective: on the one hand to begin to define the characteristics, tools

Mugazine

and techniques that distinguish the events and that make them "design products"; on the other, maintaining unchanged and stimulating their ability to take inspiration and work in symbiosis with different disciplinary fields. Even before defining the event, inserting it into categories, organizing it into rigorous thought structures and tracing a possible taxonomy, it is therefore perhaps more urgent to highlight its potential and try to tell it starting from a free collection of key words that speak of testimonies and direct experiences. The day began with institutional greetings from the director of the Department of Architecture and Design of the University of Genoa, Professor Niccolò Casiddu, the coordinator of the Master's Degree Course in Product Event Design of the University of Genoa, Professor Massimo Musio Sale and the councilor of the Foundation of the Order of Architects of Genoa Nicoletta Piersantelli. Our introduction, as curators, focused on the term "word" as a tool for building a free archive of ideas, ideas and reflections, and on the didactic experience gained within the Design Course of Event 1, which had the glossary as its object. The speeches of the invited speakers then followed. Anna Daneri presented her Forevergreen Genova project, an innovative idea for the urban regeneration of the city of Genoa. The word assigned to her: "transdisciplinarity", represents the ability to use technology to create sustainable and innovative solutions for the future. For her, the event is not an end, but a tool, as explored in depth in the "Electropark" case study, an electronic music and performing arts festival active since 2012, closely linked to the city. Federica Verona spoke about "Super! Milan", a slow, itinerant festival which, in less than 10 years, has produced 23 tours, met 160 active realities, 7 itinerant workshops and 10 authorial projects that focus on multiple themes: from sport to living, from greenery to culture at work; organizing reading, listening and reflection meetings in several places and at different times of the year, involving artists, video makers,

sociologists, illustrators, cartoonists, writers, composers, actors, photographers, journalists and anthropologists who interact with the inhabitants and administrators to give life to projects that take on different forms from time to time. The keyword "suburbs" has shifted the focus to the redevelopment of these areas, with the presentation of case studies carried out. Domitilla Dardi, founder of EDIT Napoli spoke about design as a tool to promote innovation and sustainability. With his word "network" she underlined the importance of collaboration between designers, institutions and companies to promote the sharing of ideas, collaboration and the development of solutions for the future. EDIT Napoli presents itself as an editorial and author design fair that transforms the city of Naples into a stage for slow design which activates various special projects, real partnerships that underline the importance of networking between different actors and disciplines. Francesco Maggiore, president of the Gianfranco Dioguardi Foundation, brought his experience as artistic director of the "Cantiere-evento" program, created to counteract the discomfort that a construction, restoration or new construction site always entails and making it a moment of knowledge, historical, technical and artistic dissemination of particular cultural value; oriented towards citizens and the entire city. The event is a project within the project, or rather a project of the process, capable of generating a positive impact on the local community.

Silvia Robertazzi, consultant for Hearst Global Design, presented the new Milano Design Stories event container by Hearst Italia. Her "stories" contribution brought the world of events closer to that of publishing, starting from the story of events that marked a turning point in the history of design, including the Design Cakes exhibition and "Hidden Cinema". For her, not all stories deserve to be told. The key role of the curator must be to find the "vibrant" part of the story. build authority through the selection of guests and effective communication. Luca Molinari, director of M9 Mestre, spoke about the "programme" of events as a tool to revive, give life to and make a contemporary museum structure inhabit in a collective and continuous way. Planning is the basis of every event which uses three fundamental tools: people, institutions and time, which together produce results. For him, the program is a synthesis of processes and a list of objectives related to the time needed to achieve them, aimed at giving a synthetic exemplification of a thought.

Barbara Musso focused on the concept of brand experience through the experience of Moosso, an agency with which she identified and limited a specific part of her communication activities, specializing in the development of strategic communication projects and the organization of events in the sector of architecture and design. Mario Viscardi and Elena Franzosi of Piano B, an events, communication and special projects agency founded in 1989 in Milan and active throughout the world, shared their experience in creating multidisciplinary events. In particular, they highlighted the importance of "sustainability" linked to aspects of set-up, location, catering, suppliers, waste and communication. The event can only be defined as sustainable if when it ends, the environment in which it took place is better.

With the key word "false", Stefano Tomassini offered a theoretical reflection on the erroneous revisitation of the event conceived by Merce Cunningham and John Cage in Piazza San Marco in 1972, on the occasion of the 2022 Dance Biennale. A reflection that has shifted the question of the memory of the event onto the "misappropriation" of the experiments of the 70s by marketing. The conference was a first step to outline a theoretical framework within which to include the relatively young discipline of event design, but also the formal launch of a project started two years ago in a didactic field, teaching Design of Event 1. Since 2020, in fact, one of the fundamental themes of the course has been the construction of an archive of words related to the discipline, which does not want to have an overly systematic and organised form, does not classify or circumscribe but, on the contrary, it presents itself as a collection of multi-form contributions, a "toolbox", a mosaic of pieces and a "dictionary of ideas".

Exactly, a "Glossary".

Laura Arrighi

Architect, PhD, Adjunct Professor Architecture and Design department, UniGe laura.arrighi@edu.unige.it

Maddalena De Ferrari

Architect, PhD, Adjunct Professor Architecture and Design Department, UniGe maddalena.deferrari@edu.unige.it

Visioni di città e narrazioni generative

Enrica Bistagnino, Irene De Natale

La città contemporanea

Mugazine

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.

II 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

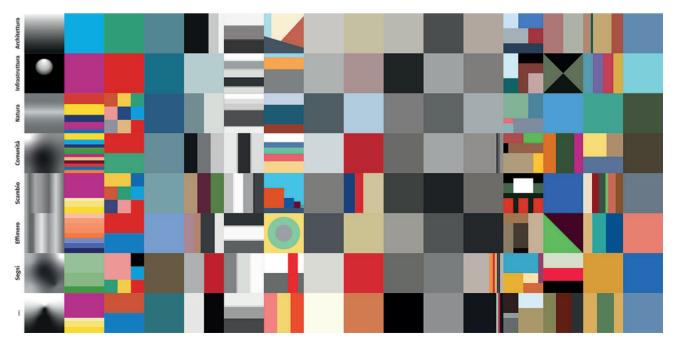
the Visual Communication Laboratory, as part of the didactic-design theme on the representation of the city. Teachers: E. Bistagnino, A. Castellano. Didactic tutor: V. Piras. Degree Course in Event Product Design, a.y. 2022–23. Realisation by I.De Natale. Previous page: Composition 01 _ photographic 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. Ouesti 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 squardo' 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 metodologico1.

Enrica Bistagnino

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

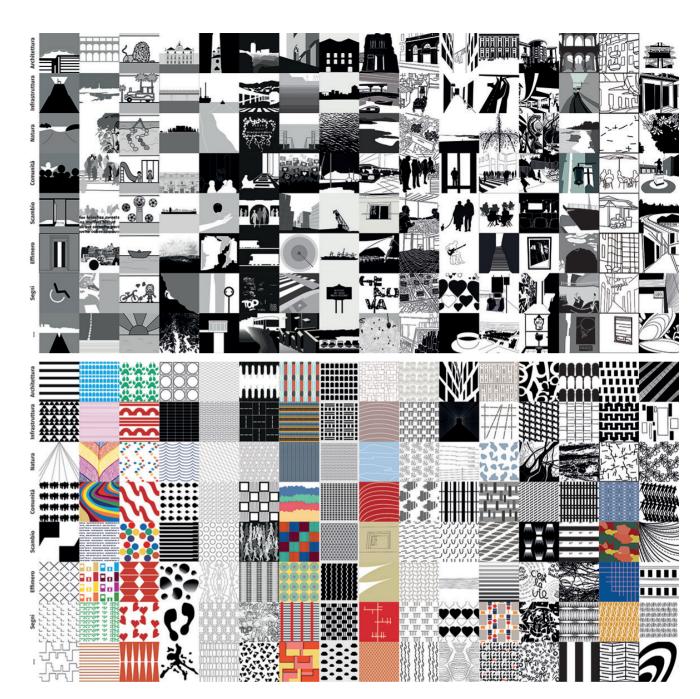
Irene De Natale

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.

20 Mugazine

City visions and generative narratives

Enrica Bistaanino, 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

Mugazine

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 happe-

nings 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

- 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

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.

balance between the concept of otherness - total dispersion

Tre alla terza/arte si fa design presso Prisma studio

Luisa Chimenz

Questo saggio nasce nel carattere della provvisorietà.

A poche ore dall'inaugurazione della mostra Tre alla terza/
Arte si fa design presso Prisma Studio è ancora il tempo delle
incertezze, dei dubbi, delle speranze, delle paure. Ma andiamo con ordine: per la Genova BeDesign Week 2023, dedicata
all'energia, Prisma Studio propone il progetto di una mostra
collettiva a cura di Luisa Chimenz, Grazia Grasso, Alice Vigogna: Tre alla terza/Arte si fa design, appunto.

La mostra - dal 24 maggio al 24 giugno - vede la partecipazione, su invito, di Alberto Casiraghy, Eleonora Chiesa, Colla Super, Caterina Dondi, Luca Ferrando, Fumatto, Sea Goatie (alias di Francesca Ciri Capra), Monika Grycko e Pietro Nicolaucich. All'invito degli organizzatori di interpretare il "concetto di energia" nelle sue varie declinazioni, lo studio d'arte contemporanea ha deciso di rispondere con un progetto ambizioso e articolato, a sua volta imponendo agli artisti uno sforzo di narrazione e interpretazione, oltre che di studio. Gli artisti, infatti, sono stati chiamati a giocare la propria narrazione intorno ai tre principi della termodinamica:



è stato specificato di non soffermarsi sul cosiddetto Principio zero - posteriore e in qualche modo riassuntivo - e concentrarsi invece sui due principi maggiori e sulla postulazione del concetto di entropia. Perché proprio la termodinamica tra tutte le leggi e le forme di energia?

Perché nella generalità del concetto di energia termica propriamente detta o impropriamente di calore, nei rapporti dei suoi scambi e tutti i suoi portati è stata individuata, metaforicamente e fisicamente, una 'regola formante' per l'universo, ed è quindi subito apparso interessante comprendere come tutto ciò potesse esprimersi in un campo – come quello dell'arte – percepito convenzionalmente come distantissimo dalla scienza.

Prendere in esame, dunque, le relazioni energetiche tra il sistema e l'intorno, la conservazione stessa dell'energia e la trasmigrazione del calore, la ricerca dell'entropia e le naturali evoluzioni all'interno di sistemi chiusi e aperti è apparso sfidante e ispirante. Ad aggiungere 'difficoltà' – ancora! – a questo indirizzo piuttosto diretto, la richiesta specifica da parte delle curatrici di articolare non solo un 'prodotto' artistico ma tre, in forme diverse per diverse location, e con un carattere proprio assegnato a ognuna di esse, confluendo finalmente in un'unificazione, in una trasformazione dell'interpretazione-personale che da arte si fa design.

Tre principi dunque, tre location, tre diverse modalità espressive. Si potrebbe continuare ma qui l'entropia fa il suo ingresso: nove artisti, ma non ventisette opere...

Il numero tre, disturbante, apparentemente disequilibrato, è subito apparso come prima (e validissima) espressione del carattere della mostra: esprime la natura risonante dell'energia che si trasforma, fluisce, cerca una sua dimensione ordinativa. Forse, però, è d'uopo un breve richiamo ai già citati principi della termodinamica senza arrogarsi il volere di completezza ma riportandoli in versione 'semplificata' e anche qià esemplificata, soprattutto grazie allo sforzo di inter-

A sinistra: Fumatto, Occhi per occhio diorama, 2019. Courtesy Prisma Studio Genova e Fumatto. Left: Fumatto, Eyes for an eye diorama, 2019. Courtesy Prisma Studio Genova and Fumatto. In alto a destra: Colla.super, THE-GRADI sculture in resina, 2023. Courtesy Prisma Studio e Colla.super Milano, ph. Colla. Above right: Colla.super, THE-GRADI resin sculptures, 2023. Courtesy Prisma Studio and Colla.super Milan, ph. Colla.

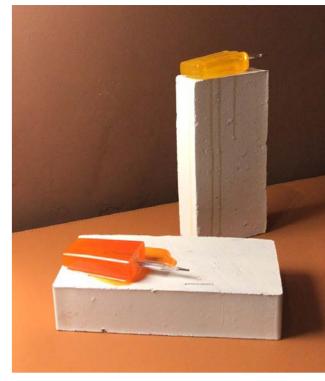
pretazione – pienamente soddisfatto dal risultato – compiuto all'ottimo lavoro fatto dagli artisti.

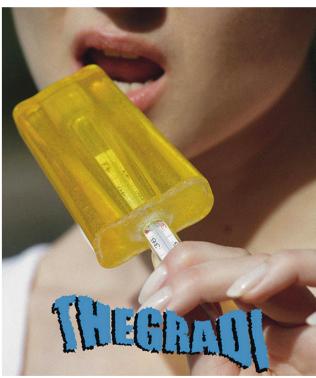
Il primo principio enuncia la conservazione dell'energia: elaborato - nel tempo - grazie alla macchina di Carnot, identifica il calore come una forma di energia che può essere convertita in lavoro meccanico ed essere immagazzinata, ma che non è una sostanza materiale. Come questo possa convertirsi in arte - e poi da lì in design - ce lo rappresentano Sistema cielo di Caterina Dondi ma soprattutto - o meglio, più chiaramente - La prima legge di Pietro Nicolaucich.

Nicolaucich, infatti, traspone dall'energia alla vita - come accade nella comune vulgata - il dire "nulla si crea, nulla si distrugge, tutto si trasforma": lega un evento evidentemente triste, la morte del cavaliere, alla necessità della vita di esprimersi e di nutrirsi, rappresentandola sia nella rigoglio della fioritura all'interno dell'armatura ormai svuotata, sia nella luce che dal punto di offesa emana (oltre che nella pacatezza dell'immagine). Del secondo principio esistono diverse postulazioni; Kelvin viene citato ancora da Nicolauich nella sua poesia Il grido invecchiato del cosmo e per equanimità è a Clausius che invece riferisce il lavoro THE-GRADI del Collettivo Colla Super. Enunciato a seguire rispetto al primo, il secondo rileva (sempre semplificando) come sia impossibile ottenere il trasferimento di calore da un corpo caldo a uno più freddo e come sia impossibile - o illogico? - ottenere una macchina che compia questo lavoro.

Tralasciamo l'illogicità dei frigoriferi che abitano le nostre case per concentrarci sulla realizzazione delle sculture di Colla, che portano segnatamente il carattere di denuncia e l'invito - anche polemico - alla riflessione sui temi ambientali propri del collettivo. Si allinea evidentemente sulla declinazione polemica e di, necessaria, denuncia Occhio per occhio di Fumatto: il diorama realizzato intorno allo spazzolino da denti, inquinantissimo oggetto quotidiano, vuole ricordarci l'abuso di potere che esercitiamo rispetto al nostro pianeta. Il terzo e ultimo principio, strettamente legato al secondo, viene in alcuni casi considerato una sua derivazione. Per esporlo brevemente, si occupa di quel delta di disordine, di quel quid inspiegabile - e grossolanamente misurabile che si realizza all'interno degli scambi di un sistema: non è né misurabile in maniera certa, né spiegabile, né prevedibile: la fisica gli assegna la lettera 'S' e lo 'quantifica' come la misura del disordine. Questa straordinario concetto viene, all'interno della mostra, esplicitato in modo esemplare da Sette di Eleonora Chiesa.

Nell'istallazione site specific, l'artista riproduce una semplice azione meccanica osservando l'ineluttabilità della variabilità





In basso a destra: Colla.super, THE-GRADI multiplo in stampa digitale, 2023. Courtesy Prisma Studio Genova e Colla. super Milano, ph. Colla

Bottom right: Colla.super, THE-GRADI multiple in digital print, 2023. Courtesy Prisma Studio Genova and Colla.super Milano, ph. Colla

Mugazine

dei risultati, data dagli elementi fisici coinvolti. L'installazione – che da video, appositamente realizzato, poi si fa multiplo – richiama poeticamente all'imponderabilità degli accadimenti e all'accettazione delle occasioni: diversamente, se rigettate, otterremo smarrimento e mestizia.

Il percorso si articola con caratteri molto diversi, si è detto: a partire da una (prima) dimensione privata - caratterizzata da una lettura squisitamente personale dei principi - assegnata a uno spazio anch'esso privato, ma in qualche modo passibile di 'aperture' esattamente come un sistema energetico: lo Studio Archiquadro in Piazza Fontane Marose (in Genova). Qui le opere di Dondi (Sistema cielo e Ordinare senza spostare), Sea Goatie (Horizons e Daily Space) e i già citati Chiesa e Nicolaucich sussurrano o urlano come solo nelle alcove e nell'intimità, promettono, mostrano e si lasciano possedere, in

alcuni casi dalla città e dal cielo intero.

Segue una 'vetrina' - anche commerciale - una dimensione centrale per importanza e per posizione rispetto alla Genova BeDesign Week 2023 presso Forma Design - Spazio Giustiniani: qui, invece, lo spazio accoglie la declinazione volta ad assume un suo ruolo sociale, comunicativo, di disseminazione; le opere esposte invitano il pubblico a una riflessione, in un rapporto dialogico. Luogo d'elezione, dunque, per le sculture THE_GRADI del collettivo Colla Super e per Occhio per occhio di Fumatto, ma anche per alcuni Fuochi portatili di Caterina Dondi, forse più liberi rispetto ad altri esiti sia nell'interpretazione del tema proposto che nella lettura dei tre principi della termodinamica. Infine il fulcro della mostra, seppur essa non sarebbe completa senza le 'diramazioni' nelle sue altre localizzazioni già descritte, è in Prisma Studio (in Genova): qui l'arte si fa design, attraverso il multiplo e l'oggetto progettato. A proposito di questo è opportuno soffermarsi, sia per la specifica richiesta delle curatrici di avere dei multipli, sia per il posizionamento del (bel) lavoro di restituzione fatto dagli artisti. L'idea formativa è che in questo spazio, terminale nel percorso, ma pivotale per importanza l'artista o i collettivi condividano, lascino che l'opera sia oggetto della memoria e dell'esperienza vissuta, portando con sé il messaggio che in essa risiede. Di base a questa idea certo si pone una ricerca di accessibilità e democrazia che allude alla riproducibilità dell'opera d'arte (Benjamin, 1966), ma allo stesso tempo richiama il concetto di Carmagnola secondo il quale il design è giunto a rappresentare una sintesi ideale - non tra utile e bello ma - tra economia ed estetica,

«quest'ultima non intesa come mera bellezza, ma come messa in scena di una funzione utile all'efficacia comunicativa e alla valorizzazione» (Bassi, 2013). Ancora ci si può interrogare cosa questa efficacia comunicativa abbia a che fare con il multiplo: ed è nelle parole di Munari che si trova la ragion d'essere di tutta l'operazione. Il multiplo, lungi dall'essere mera riproduzione dell'opera d'arte 'maggiore', diventa strumento per una fruizione estetica differita, ha – necessariamente deve – tutti i valori estetici dell'opera primigenia dotandosi però di un carattere di portatilità, grazie alla ricerca propria del design (Munari, 1971). Alcuni esempi, anche in questo caso, meglio hanno dato risposta all'indirizzo della curatela.

Se la molteplicità materica, di linguaggi e ambiti del design – dal visual al prodotto, passando per l'handmade e l'audiovisivo – dei multipli in mostra può lasciare sorpresi, è d'uopo ancora applicare il linguaggio di ricerca.

In questo caso il multiplo è chiamato contemporaneamente a essere portatore di due fattori: deve, evidentemente, da una parte dichiarare la cifra espressiva dell'artista, il suo progetto complessivo, e dall'altra appartenere a uno dei mondi e degli ambiti della disciplina del design per essere esteticamente nel nostro quotidiano.

Molto diversi gli esiti in termini linguistici e tuttavia alcuni più di altri perfettamente 'adatti', si è detto:

La prima legge, di Nicolaucich, restituito con fine realizzazione digitale in copie numerate, a partire dall'originale olio su tela; Soft Rings, di Sea Goatie, che, pur facendosi oggetto quotidiano e sostenibile, celebra filosoficamente nella dissoluzione di un 8 il mutevole carattere componibile e ordinabile in sempre nuovi equilibri energetici tra gli elementi; Nei sogni del vento.../...le gioie del destino inquieto.../, di Alberto Casiraghy, tangibile incontro tra l'antropologia e l'editoria, l'arte e le origini della storia del design grazie all'uso della stampa a caratteri mobili su carta pregiata, per realizzare i suoi libretti di Pulcinoelefante.

Cosa manca ancora?

Quel delta dell'imponderabilità, dell'inatteso alla quale dovremmo ormai essere preparati e che nella mostra si esprime con un'assenza e una presenza.

La prima per l'opera Luxfigure Lamp, di Monika Grycko: pur allontanandosi e dalle leggi della termodinamica non merita l'infausto destino di non potere raggiungere lo studio Prisma a causa dell'alluvione che ha colpito l'Emilia Romagna. E la seconda, invece, per Contenitori di sogni, di Luca Ferrando, che – pur non cogliendo completamente lo stimolo curatoriale – con la sua scenica presenza ci richiama alla speranza. La speranza progettuale che, ancora una volta, non solo la bellezza ma anche la conoscenza e la poesia salveranno il mondo.







Eleonora Chiesa, Sette installazione site specific, 2023. Courtesy Prisma Studio Genova ed Eleonora Chiesa.

Eleonora Chiesa, Seven site-specific installation, 2023. Courtesy Prisma Studio Genova and Eleonora Chiesa.

Riferimenti bibliografici

Bassi, A. (2013). Design. Progettare gli oggetti quotidiani. Il Mulino: Bologna.

Benjamin, W. (1966/2000). L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa.

Einaudi: Torino.

Maldonado, T. (2010). Arte e artefatti. Intervista di Hans Ulrich Obrist. Feltrinelli: Milano.

Munari, B. (1971/2008). Codice ovvio. Einaudi: Torino. Vettese, A. (2012). L'arte contemporanea. Tra mercato e nuovi linguaggi. Il Mulino: Bologna.

Luisa Chimenz

Architetto, PhD, Professore Associato Dipartimento Architettura e Design, UniGe luisa.chimenz@unige.it

of Muragina

Three to the third/Art is design at Prisma Studio

Luisa Chimenz

This essay is born in the nature of the provisional. Few hours to the inauguration of the exhibition Three to the third/ Art becomes Design at Prisma Studio is still the time of uncertainties, doubts, hopes, fears. Better proceeding in order: for the Genoa BeDesign Week 2023, dedicated to energy, Prisma Studio proposes the project of a collective exhibition curated by Luisa Chimenz, Grazia Grasso, Alice Vigogna: Three to the third/ Art becomes Design, indeed.

The exhibition - from 24 May to 24 June - sees the participation, by invitation, of Alberto Casiraghy, Eleonora Chiesa, Colla.super, Caterina Dondi, Luca Ferrando, Fumatto, Sea Goatie (alias of Francesca Ciri Capra), Monika Grycko and Pietro Nicolaucich.

To the invitation of the organizers of interpreting the "concept of energy" in its various forms, the contemporary art studio decided to respond with an ambitious and articulated project, on its side urging the artists for an effort of narration and interpretation, as well as of study. Actually, the artists were called to articulate their narrative around the three principles of thermodynamics: it was specified not to deal with the so-called Zero Principle – latter and somehow a summary – and focus instead on the two major principles and on the postulation of the concept of entropy.

Why just thermodynamics among all the laws and forms of energy? Because in the generality of the concept of thermal energy properly called or heat improperly, in the relationships of its exchanges and all its results, a 'forming rule' for the universe has been identified, metaphorically and physically, and therefore it immediately appeared interesting to understand how all this could be expressed in a field – such as that of art – conventionally perceived as very distant from science. Therefore, examining the energy relations between the system and its surroundings, the very conservation of energy and the transmigration of heat, the search for entropy and the natural evolutions within closed and open systems ap-

Mugazine

peared challenging and inspiring. To add 'difficulty' – again! – at this rather direct address, the curators specifically requested to articulate not only one artistic 'product' but three, in different forms for different locations and with an own character assigned to each of them, finally merging into a unification, in a transformation of interpretation that from art becomes design. Three principles therefore, three locations, three different modes of expression. One could go on but here entropy makes its entrance: nine artists, but not twenty-seven works...

The number three, disturbing, apparently unbalanced, immediately appeared as the first (and profoundly valid) expression of the character of the exhibition: it displays the resonant nature of energy that transforms, flows, seeks its ordering dimension. Perhaps, anyhow, a brief reference to the already mentioned principles of thermodynamics is in needed without arrogating the desire for completeness but bridging them in a "simplified" and also already showed version, above all due to the effort of interpretation - fully satisfied by the result - ended by the great work done by the artists. The first principle states the conservation of energy: elaborated - over time - even due to the Carnot machine, it identifies heat as a form of energy that can be converted into mechanical work and be stored, but which is not a material substance. How this can be converted into art - and then into design - is represented by Caterina Dondi's Sistema cielo but especially - or rather, more clearly - by Pietro Nicolaucich's La prima legge. Nicolaucich, actually, transposes from energy to life - as it occurs in the common vulgate - the saying «nothing is created, nothing is destroyed, everything is transformed»: he links an obviously sad event, the death of the knight, to the need of life of expressing itself and feeding, representing either in the luxuriance of the flowering inside the emptied armor, either in the light that emanates from the point of offense (as well as in the calmness of the image).

There are several postulations of the second principle; Kelvin is mentioned again by Nicolaucich in his poem II grido invecchiato del cosmo and for equanimity it is to Clausius instead that the work THE-GRADI by the Milanese collective Colla.super refers to. Stated subsequently with respect to the first, the second uncovers how it is impossible to obtain the transfer of heat from a warm body to a colder one (always simplifying) and how it is impossible - or illogical? - getting a machine doing this job. Let's leave aside the illogicality of the refrigerators that inhabit our homes to concentrate on the creation of Colla's sculptures, which bear especially the feature of admonition and the invitation- even polemical - by the collective to reflect on the environmental themes. It clearly aligns with the polemic declination and, necessary, accusation Occhio per occhio (An eye for an eye) by Fumatto:

by the collective to reflect on the environmental themes.
 It clearly aligns with the polemic declination and, necessary, accusation Occhio per occhio (An eye for an eye) by Fumatto: the diorama created around the toothbrush, a shamedly polluting everyday object, aims to remind us of the power abuse we play out with respect to our planet.

The third and latest principle, closely related to the second, is in some cases considered a derivation of it. Explaining briefly, it deals with that delta of disorder, with that inexplicable - and roughly measurable - guid that takes place within the exchanges of a system: it is neither measurable in a certain way, nor explainable, nor predictable: physics assigns the letter 'S' and 'quantifies' it as the measure of disorder. Within the exhibition, this extraordinary concept is explained in an exemplary way by Sette by Eleonora Chiesa. In the site specific installation, the artist reproduces a simple mechanical action by observing the ineluctability of the variability of the results, given by the physical elements involved. The installation - which becomes multiple from video, expressly made – poetically recalls the imponderability of events and the acceptance of occasions: otherwise, if rejected, we will get bewilderment and sadness. The complete path is articulated with very different characters, as already said: starting from a (first) private dimension - featured by an exquisitely personal reading of the principles - assigned to a space that is also private, but in some way subject to 'openings' exactly like an energy system: the Archiguadro Studio in Piazza Fontane Marose (in Genoa). Here the works of Dondi (Sistema Cielo and Ordinare senza spostare), Sea Goatie (Horizons and Daily Space) and the aforementioned Chiesa and Nicolaucich whisper or scream as only in alcoves and in intimacy, promise, show and let themselves be possessed, in some cases from the city and from the whole sky.

Follows a 'vitrine' - commercial too - a crucial dimension in

terms of importance and position with respect to Genoa BeDesign Week 2023 at Forma Design - Spazio Giustiniani: here, however, the space welcomes the declination aimed at assuming its social, communicative, dissemination; the exhibited works invite the public to a reflection, in a dialogic relationship. Place of choice, therefore, for the THE-GRA-DI sculptures by the collective Colla.super and Occhio per occhio by Fumatto, but also for some Fuochi portatili by Caterina Dondi, perhaps looser than other outcomes both in the interpretation of the proposed theme and in the reading of the three principles of thermodynamics.

Finally, the pivot of the exhibition, although it would not be complete without the 'branches' in its other already described locations, is in Prisma Studio (in Genoa): here art becomes design, through the multiple and the designed object. It is appropriate to dwell on this, either for the specific request of the curators to have multiples, either for the positioning of the (beautiful) restitution work done by the artists. The formative idea is that in this space, terminus of the path but pivotal in importance, the artist or the collectives share, let the work be object of a memory and lived experience. bringing along the message that in it resides. Underlying this idea is for sure a search for accessibility and democracy which alludes to the reproducibility of the work of art (Benjamin, 1966), but at the same time recalls Carmagnola's concept according to which design has arisen to represent an ideal synthesis - not between useful and beautiful but - between economy and aesthetics, «the latter not intended as mere beauty, but as the staging of a function useful for communicative effectiveness and enhancement». (Bassi, 2013). Yet, can still be asked what this communicative effectiveness has to deal with the multiple: and it is in Munari's words that we find the raison d'être of the whole operation. The multiple, far from being a mere reproduction of the 'major' work of art, becomes a tool for a deferred aesthetic fruition, it has - must, necessarily - all the aesthetic values of the original work, however acquiring a portable oddity, thanks to the peculiarity of design research (Munari, 1971). Some examples, also in this case, have given better response to the address of the curatorship.

If the multiplicity of materials, languages and areas of design – from the visual to the product, transiting the handmade and the audiovisual – of the multiples on display can arise surprise, it is still necessary to apply the language of research. In this case the multiple is simultaneously called upon to be the bearer of two factors: evidently, on the one hand it must declare the artist's expressive code, his overall project, and

on the other it must belong to one of the worlds and fields of the design discipline for aesthetically being in our daily life. Deeply unlike the results in linguistic terms and yet some more than others perfectly 'suitable', as already indicated: La prima legge, by Nicolaucich, restituted with fine digital production in numbered copies, starting from the original oil on canvas; Soft Rings, by Sea Goatie, which, whilst becoming an everyday and sustainable object, philosophically celebrates in the dissolution of an 8 the mutable modular and orderable character in ever new energy balances between the elements; Nei sogni del vento.../...le gioie del destino inquieto.../, by Alberto Casiraghy, a tangible encounter between anthropology and publishing, art and the origins of design history due to the use of movable type printing on precious paper, for realizing his booklets of Pulcinoelefante. What is still missing? That delta of imponderability, of the unexpected for which we should by now be prepared and which in the exhibition is expressed with an absence and a presence.

The first for the work Luxfigure Lamp, by Monika Grycko: even if far from the laws of thermodynamics, does not deserve the unfortunate fate of not being able to reach the studio Prisma due to the floods that hit Emilia Romagna. And the second, instead, for Containers of Dreams, by Luca Ferrando, which – whilst not fully grasping the curatorial stimulus – with its scenic presence recalls us all to hope. The design hope that, once again, not only beauty but also knowledge and poetry will save the world.

Luisa Chimenz

Architect, PhD, Associate Professor Architecture and Design Department, UniGe Iuisa.chimenz@unige.it

Bibliographic references

Bassi, A. (2013). Design. Progettare gli oggetti quotidiani. Il Mulino: Bologna.

Benjamin, W. (1966/2000). L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa.

Einaudi: Torino.

Maldonado, T. (2010). Arte e artefatti. Intervista di Hans Ulrich Obrist. Feltrinelli: Milano.

Munari, B. (1971/2008). Codice ovvio. Einaudi: Torino. Vettese, A. (2012). L'arte contemporanea. Tra mercato e

nuovi linguaggi. Il Mulino: Bologna.

In alto a destra: Talk durante la design week In basso a destra: Il design come non lo hai mai visto.

Above right: Talk during design week. Bottom right: Design as you've never seen it.

Consorzio interuniversitario CINECA alla Design Week

Enrico Gollo

"Scintille di Design", questo il nome della call destinata ai giovani designers emergenti under 35 nel contesto della Genova Bedesign Week giunta quest'anno alla sua quarta edizione, dove il tema era l'Energia.

Dal vocabolario Treccani il senso figurato di scintilla è "Sprazzo, illuminazione improvvisa delle facoltà intellettive o creative dell'ingegno: la scintilla del genio o dell'ispirazione" Scintille dell'innovativa creatività che immaginiamo alimenti le aspirazioni dei giovani Designers e Scintille per descrivere l'innesco di una manifestazione che, grazie alla bravura ed alla passione delle persone che fin dall'inizio ci hanno creduto, il comitato DIDE (Distretto del Design www.didegenova. it), è diventato appuntamento annuale e punto di riferimento della primavera sotto la Lanterna. Volutamente ho parlato di innesco perché il fenomeno culturale, il susseguirsi di eventi, mostre, concerti e, più in generale, l'esplosione di colori nel nostro centro storico, ci ha restituito la voglia di viverlo con curiosità ed interesse, rendendo omaggio allo stesso tempo alla storia architettonica di cui è intriso attraverso i secoli che è intimamente legata al tessuto economico produttivo, linfa della città di mare. La valorizzazione del territorio urbano è sotto gli occhi di tutti. Il centro storico diventa spettacolare e scenografico in termini realmente quasi teatrali con palazzi antichi che accolgono, come palcoscenici, location di eventi culturali ed espositivi di ospiti eclettici, propositivi, innovativi per un pubblico sempre più numeroso di genovesi, liguri e "foresti". Il centro storico della nostra città racchiude un patrimonio culturale e architettonico importante e significativo e l'organizzazione di eventi permette di valorizzare e al tempo stesso promuovere questo patrimonio, offrendo al pubblico di scoprire e apprezzare la storia e l'identità di una città come Genova. Altro significativo contributo sta nella rigenerazione urbana che, grazie alla settimana del design genovese, attrae un pubblico diversificato, eterogeneo e soprattutto giovane. Ciò stimola l'interesse per gli spazi storici e aumenta, rivitalizzandola, l'energia economica, commerciale

e sociale di guesti luoghi. Si è avuto modo di osservare soprattutto in questa specifica manifestazione e in questa specifica ambientazione, come II design, disciplina che ha come driver creatività ed innovazione, possa generare e stimolare l'incontro, l'interscambio e l'interazione tra giovani, artisti, designer creativi e il pubblico, in una parola generare rinnovamento. Molto apprezzata ed anche di valore la partecipazione dei giovani progettisti che hanno aderito alla call citata all'inizio di questo articolo, "Scintille di Design". Le ragazze e i ragazzi che vi hanno partecipato, fra i quali buona parte degli studenti del DAD di Genova (Dipartimento di Architettura e Design), hanno mostrato di aver recepito il tema Energia, restituendo proposte progettuali originali ed innovative. Questo fatto, a mio modo di vedere assai significativo, mostra una volta di più come sia importante dare continuità al fil rouge che mette insieme tradizione ed esperienza con la capacità del giovane progettista chiamato a ripensare, a reinterpretare oggetti, prodotti, scenari e funzioni del presente o un prossimo futuro. Il Design del presente deve impossessarsi di quelle scintille di energia che permetteranno di creare le condizioni attraverso le quali si potranno migliorare i nostri stili di vita con il rispetto dei criteri che rispondano ai valori dell'etica della sostenibilità globale, intesa come "benessere (ambientale, sociale, economico) costante e preferibilmente crescente con la prospettiva di lasciare alle generazioni future una qualità della vita non inferiore a quella attuale" e, personalmente, mi augurerei anche migliore. Il Design responsabile passa attraverso il rispetto di un ambiente che non ci può più sfuggire di mano, come già è successo. Le discipline progettuali dovranno mettere a sistema una visione antropocentrica della tecnologia come strumento al servizio dell'uomo che, coadiuvato e sostenuto dalla ricerca scientifica, dovrà offrire al progresso economico, sociale ed ambientale nuovi orizzonti globali. ADI Liguria quest'anno nell'ambito dei Design Talks/Dialoghi sul Design nello spazio culturale "Giardino Segreto" nell'Open Spazio di

via Cairoli 11, ha organizzato gli interventi "Crisi energetica od opportunità per migliorare l'uso dell'energia nel design e nell'architettura". Qui oltre al sottoscritto in come Presidente ADI Liguria, sono intervenuti Paolo Piccardo Unige Dip. Di Chimica e Chimica Industriale e Marco Silvestri Direttore Generale di Elettra Car Sharing - Gruppo Duferco. Dibattito interessante che ha visto anche la partecipazione del pubblico presente che ha riquardato il miglioramento della progettazione degli spazi e degli oggetti che ci circondano e fanno parte della nostra vita. Inoltre, un focus particolare è stato dedicato alle batterie agli ioni di litio oggi largamente usate ed alla ricerca che il mondo scientifico sta portando avanti per l'impiego di nuovi materiali e tecnologie per migliorare autonomia e performance. Altro evento da noi organizzato, nell'atrio di palazzo Marcantonio Sauli, "Dal Design alla Medicina passando per Marte" si è rivelato illuminante sul mondo del supercalcolo ovvero dei supercomputers. A questo proposito è stata invitata una delegazione di "Cineca", il consorzio interuniversitario del polo tecnologico di Bologna che gestisce "Il supercomputer Leonardo" - il quarto più potente al mondo -. Erano presenti oltre al sottoscritto, Carlo Piano giornalista (autore del libro "Il mio amico Supercomputer") e autorevoli rappresentanti di Cineca: Serena Borrelli direttore Organizzazione e Ricerca, Alessio Mauri direttore facility e Rup Tecnopolo e Daniela Galletti responsabile Sistemi Hpc. L'argomento ci ha fatto comprendere quanto siano importanti e presenti queste supermacchine nella nostra vita, ormai da tempo diventate indispensabili. In ogni campo della ricerca svolgono un ruolo chiave nella progettazione e nella simulazione di prodotti e risultati molto complessi. Efficaci nel design e nella progettazione in generale, si pensi ad esempio nel mondo dell'automobile ai modelli digitali e all'ottimizzazione dei processi, alla riduzione dei costi ed al miglioramento delle prestazioni, alla scelta dei materiali. Si pensi ancora alla ricerca scientifica, alla fisica, astrofisica, biologia ed ancora alla ricerca medica, allo studio e ricerca sui tokamak per la fusione nucleare finalizzata all'energia pulita ecc. ecc.. Per citare un ultimo esempio senza i supercomputer la realizzazione del vaccino per contrastare Il Covid avrebbe richiesto dai sette agli otto anni e non poco più di uno.

La nota positiva della manifestazione GBDW è che a questo punto, grazie al successo ottenuto, si ingrandirà anche al di fuori dell'attuale Distretto del Design sulla rive gauche di via San Lorenzo ed arriverà a coinvolgere anche altre parti della città storica diffondendo la linfa e l'energia che le sono proprie, caratterizzando quella che già prima avevo definito la Primavera sotto la Lanterna.





Enrico Gollo Architetto Presidente del Consiglio Direttivo dell'ADI Liguria enricogollo@gmail.com

Saaai

CINECA InterUniversity Consortium at Design Week

Enrico Gollo

"Scintille di Design", this is the name of the call for young emerging designers under 35 in the context of Genoa Bedesign Week now in its fourth edition, where the theme was Energy. From the Treccani vocabulary the figurative sense of spark is "Flash, sudden illumination of the intellectual or creative faculties of ingenuity: the spark of genius or inspiration" Sparkle of the innovative creativity that we imagine nurtures the aspirations of the young Designers and describe the trigger of an event that thanks to the skill and passion of the people who believed from the beginning, the DIDE committee (District of Design www.didegenova.it), has become an annual event and landmark of spring under the Lantern. Intentionally I spoke of trigger because the cultural phenomenon, the succession of events, exhibitions, concerts and more generally the explosion of colors in our historic center, we returned the desire to live it with curiosity and interest, paying homage at the same time to the architectural history of which it is steeped through the centuries that is intimately linked to the productive economic fabric, lymph of the sea city. The development of the urban area is under everyone's eves. The historic center becomes spectacular and scenic in terms really almost theatrical with ancient buildings that welcome, as stages, locations of cultural events and exhibitions of quests eclectic, purposeful, innovative for an increasingly large audience of Genoese, ligurian and "foresti". The historic center of our city contains an important and significant cultural and architectural heritage and the organization of events allows to enhance and at the same time promote this heritage, offering the public to discover and appreciate the history and identity of a city like Genoa. Another significant contribution is the urban regeneration that, thanks to the Genoese design week, attracts a diverse, heterogeneous and especially young audience. This stimulates interest in historical spaces and increases by revitalizing the economic, commercial and social energy of these places. It has been possible to observe especially in this specific

event and in this specific setting, as Design, a discipline that has as a driver creativity and innovation, can generate and stimulate the meeting, exchange and interaction between young people, artists, creative designers and the public, in a word generate renewal. Much appreciated and also of value the participation of the young designers who have joined the call cited at the beginning of this article, "Design Sparks". The girls and boys who participated, including most of the students of the DAD of Genoa (Department of Architecture and Design), showed that they have taken over the theme Energy, returning original and innovative design proposals. This fact, in my opinion very significant, shows once again how important it is to give continuity to the common thread that combines tradition and experience with the ability of the young designer called to rethink, to reinterpret objects, products, scenarios and functions of the present or near future. The Design of the present must take possession of those sparks of energy that will allow us to create the conditions through which we can improve our lifestyles with respect to the criteria that meet the values of the ethics of global sustainability, understood as "well-being (environmental, social, economic) constant and preferably increasing with the prospect of leaving to future generations a quality of life not inferior to the current one" and, personally, I would wish even better. Responsible Design passes through respect for an environment that can no longer get out of hand as has already happened. The design disciplines will have to put together an anthropocentric vision of technology as a tool at the service of man and that assisted and supported by scientific research will have to offer new global horizons to economic, social and environmental progress. ADI Liguria this year as part of the Design Talks/Dialogues on Design in the cultural space "Secret Garden" in the Open Space of via Cairoli 11, organized the interventions "Energy crisis or opportunities to improve the use of energy in design and architecture". Here in addition to the undersigned as President ADI Liguria,

Paolo Piccardo Unige Dip. Di Chimica e Chimica Industriale and Marco Silvestri General Manager of Elettra Car Sharing -Duferco Group. Interesting debate that also saw the participation of the public present that concerned the improvement of the design of spaces and objects that surround us and are part of our lives. In addition, a particular focus has been dedicated to lithium-ion batteries now widely used and to the research that the scientific world is carrying out for the use of new materials and technologies to improve autonomy and performance. Another event organized by us, in the atrium of Palazzo Marcantonio Sauli, "From Design to Medicine passing through Mars" has been illuminating on the world of supercomputers. In this regard, a delegation of "Cineca", the inter-university consortium of the Bologna technology hub that manages II supercomputer Leonardo" - the fourth most powerful in the world -. Were present in addition to the undersigned, Carlo Piano journalist (author of the book "Il mio amico Supercomputer") and authoritative representatives of Cineca: Serena Borrelli director of Organization and Research, Alessio Mauri facility director and Rup Tecnopolo and Daniela Galletti responsible for Hpc Systems. The topic has made us understand how important and present these super machines are in our lives, which have long since become indispensable. In every field of research they play a key role in the design and simulation of very complex products and results. Effective in design and design in general, think for example in the automotive world to digital models and process optimization, cost reduction and performance improvement, the choice of materials. Still think of scientific research, physics, astrophysics, biology and still medical research, the study and research on tokamaks for nuclear fusion aimed at clean energy, etc. etc. To cite one last example without supercomputers, the production of the vaccine to fight II Covid would have taken seven to eight years and not a little more than one. The positive note of the GBDW event is that at this point. thanks to the success achieved, will also expand outside the current Design District on the left bank of Via San Lorenzo and will also involve other parts of the historic city spreading the sap and energy that are its own, characterizing what I had already defined the Spring under the Lantern.

Enrico Gollo Architect President Member of ADI Liguria enricogollo@gmail.com

A sinistra:allestimento dei prodotti artigianali. In alto a destra: prodotti di gioielleria artigianali. Left: handcrafted product display. Above right: handcrafted jewellery product.

Artigianato, progetto e territorio

II network di Art Lab alla Genova BeDesign Week

Adriano Magliocco, Luca Parodi

«È difficile spiegare in che cosa consiste la bellezza di un'architettura, di una città, di un paesaggio. Si può cominciare a interpretarne il senso, tutto l'insieme delle relazioni pensabili, o a studiare la sua figura. E ancora l'unione di figura e di senso non basta a descrivere il bello di un'opera costruita (com'è anche un paesaggio). L'emozione, la sorpresa e la meraviglia spesso fanno la bellezza. In altri termini, per essere bello bisogna che un luogo ci parli, che ci coinvolga in un racconto in cui diventiamo protagonisti attraverso l'esperienza di quelle particolari condizioni dello spazio fisico». (Ricci, 2006, p.75). Con queste parole Mosè Ricci introduce la presentazione del progetto del Dipartimento Architettura e Design di Genova, a cura di Ignazio Gardella. Lo descrive come uno spazio inaspettato e meraviglioso, un'interpretazione attenta della città e del paesaggio nel quale si inserisce e vive. La struttura, inaugurata nel 1990, sorge nel cuore del centro storico della città, sulle rovine di antichi monasteri. È il preside Edoardo Benvenuto a volere il trasferimento della Facoltà di Architettura dall'allora sede di Albaro al nucleo altomedievale di Sar-

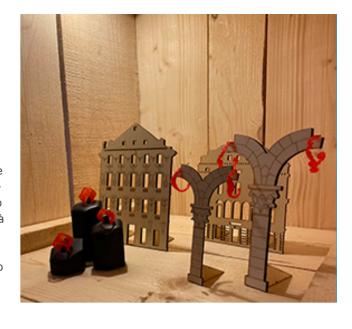


zano. Qui prende il via una vera e propria trasformazione che, ancora oggi, è tangibile e in atto. Nuovi negozi, bar, trattorie e librerie popolano (e calamitano) l'area di Piazza Sarzano e Stradone Sant'Agostino. Le persone si riappropriano delle strade e la cultura diventa il fil-rouge di luoghi, momenti e situazioni. Poco lontano, in quelle piazze che nell'Ottocento erano sede dei più prestigiosi mobilieri della città, nel 2018 nasce il Distretto del Design. Si tratta di un progetto promosso da un'Associazione costituita da persone che vivono, lavorano e gravitano nell'area attorno a Piazza dei Giustiniani. La loro è un'esigenza che risulta sempre più presente negli strumenti di pianificazione d'area e nei progetti di trasformazione urbana. (Balletti, Soppa, 2005).

La Genova BeDesign Week prende il via proprio da questa

volontà e si propone come un appuntamento annuale pensato per rigenerare il territorio, diffondere la creatività come strumento di interscambio tra forme d'arte eterogenee e far emergere il ruolo del progetto quale elemento di espansione formativa e commerciale. Nel 2023 l'evento inaugura la sua quinta edizione e va in scena dal 24 al 28 maggio. È in questi giorni che l'Università di Genova, presso l'atrio seicentesco di via San Bernardo 18, presenta la mostra Art Lab: il network degli artigiani. L'installazione, curata dal prof. Adriano Magliocco e Luca Parodi, è il frutto di una collaborazione avviata tra il Dipartimento Architettura e Design e una rete di artigiani distribuita sul territorio della città, afferente ad un programma Interreg Marittimo Italia-Francia. La prima operazione attinente a questo progetto affonda le proprie radici nel 2017, anno in cui nasce il partenariato composto dalla Chambre des Métiers et de l'Artisanat Corse, dall'Accademia di Belle Arti "Mario Sironi" di Sassari, dal Dipartimento Architettura e Design dell'Università di Genova (DAD), dall'associazione di promozione culturale Pigna Mon Amour (PMA) di Sanremo e, a seconda del progetto, dalle società di consulenza TEAM S.r.I e Insight Risorse Umane S.r.I, nonché dall'as-

sociazione Artimanos di Cagliari. Il programma presenta obiettivi differenti, prettamente connessi con la condivisione di conoscenze ed esperienze. Dopotutto, sono proprio i laboratori - intesi come "struttura permanente dove si incontrano sapere scientifico, sapere esperto, sapere locale e sensibilità locale" (Balletti, 2007, p.18) - ad offrire feedback importanti in merito alla praticabilità delle azioni nel contesto specifico di pertinenza. Durante la fase di formazione ciascun artigiano è stato affiancato per un periodo di tempo al fine di aiutarlo nello sviluppo dei prodotti e, soprattutto, nella comunicazione dell'attività attraverso i canali online e offline. In questa fase l'Università ha ricoperto un ruolo nevralgico, non solo per la capacità di contaminare saperi e metodi, ma anche per la scelta etica e l'uso colto dei materiali (Vezzoli, 2007). Un tema, quello della riconoscenza del valore delle competenze tecniche, strettamente connesso anche con i Sustainable Development Goals fissati dall'ONU nel 2015. Soltanto (ri)pensando all'impatto che gli aspetti sociali ed economici hanno sull'ambiente e sulla sua tutela, è possibile affrontare un tema di carattere urgente con ricadute su scala internazionale. Ecco che da questi scambi sinergici, tra ricerca e produzione, nasce una riscoperta che traghetta il saper fare locale all'interno dei mercati internazionali. I risultati di queste incursioni, esposti all'interno di una boiserie composta da quindici cubi in legno di abete, ciascuno di diametro 50x50cm, svelano i molteplici volti delle figure che oggigiorno salvaguardano e promuovono il miglior artigianato locale. In questa prima edizione del format sono presenti Beatrice Minuto (ceramista), Davide Filippi (produttore 3D), Emanuela Burlando (orafa), Gianna Lastrico (sarta), Jessica Pusceddu (ceramista), Ilaria Traverso (ceramista) e Shari Caviglia (orafa). I visitatori vengono accolti all'interno dello spazio espositivo direttamente dagli artigiani, i quali espongono il loro know-how e li invitano a visitare le rispettive botteghe limitrofe. Lo scambio che ne consegue è virtuoso, in linea con quell'approccio contemporaneo alla progettualità che sembra alimentarsi di una cultura globale e connettiva, mediatica e magmatica al contempo (Bistagnino, 2006). La 'settimana del design' vuole essere, quindi, per il team Art Lab l'occasione per sostenere le peculiarità produttive genovesi e promuovere una serie di talk tematici inediti, pensati per incentivare scambi e confronti tra istituzioni, aziende, realtà locali e progettisti. In fondo, è anche compito del design promuovere una maggiore responsabilità etica - soprattutto verso le generazioni più giovani - mediante lo studio di materiali e procedimenti, oltre che del loro impatto e del ciclo di vita dei prodotti (Antonelli, 2019).



Riferimenti bibliografici

Antonelli, P. (2019). Broken Nature. XXII Triennale

Milano, Firenze: Electa

Balletti, F., Soppa S. (2005) Paesaggio in evoluzione. Identificazione, interpretazione, progetto.

Milano: Franco Angeli

Balletti, F. (2007) Sapere tecnico-sapere locale.

Conoscenza, identificazione, scenari per il progetto. Firenze: Alinea Editrice

De Rita, G., Prato, L., Pavin M. G. (2006). Omaggio alla bellezza. Roma: Gangemi Editore

Giovannini, M., Colistra. D. (2006). Spazi e culture del Mediterraneo. Roma: Edizioni Kappa

Ricci, M. (2006) Ignazio Gardella. Facoltà di Architettura di Genova, 1975-1989, in (a cura di) Omaggio alla Bellezza. Roma: Gangemi Editore, p.75

Vezzoli, C. (2007). Design per la sostenibilità ambientale. Bologna: Zanichelli

Adriano Magliocco

Architetto, PhD, Professore Ordinario Vicedirettore del Dipartimento Architettura e Design, UniGe adriano.magliocco@unige.it

Luca Parodi

Dottore in Design, PhD, Professore a contratto Dipartimento Architettura e Design, UniGe luca.parodi@unige.it

Suggi

Crafts, design and territory

The Art Lab network at Genoa BeDesign Week

Adriano Magliocco, Luca Parodi

"It is difficult to explain in what the beauty of an architecture, of a city, of a landscape consists. One can start by interpreting its meaning, the whole set of conceivable relations, or by studying its figure. And yet the union of figure and sense is not enough to describe the beauty of a built work (as is also a landscape). Emotion, surprise and wonder often make beauty. In other words, for a place to be beautiful it must speak to us, it must involve us in a story in which we become protagonists through the experience of those particular conditions of physical space". (Ricci, 2006, p.75)

With these words Mosè Ricci introduces the presentation of the project by the Department of Architecture and Design of Genoa, curated by Ignazio Gardella. He describes it as an unexpected and wonderful space, a careful interpretation of the city and the landscape in which it fits and lives. The building, inaugurated in 1990, stands in the heart of the city's historic centre, on the ruins of ancient monasteries. It was dean Edoardo Benvenuto who wanted the Faculty of Architecture to move from its then location in Albaro to the early medieval nucleus of Sarzano. Here began a real transformation that is still tangible and underway today. New shops, bars, trattorias and bookshops populate (and attract) the area of Piazza Sarzano and Stradone Sant'Agostino. People re-appropriate the streets and culture becomes the fil-rouge of places, moments and situations. Not far away, in those squares that in the 19th century were home to the city's most prestigious furniture makers, the Distretto del Design was born in 2018. It is a project promoted by an association of people who live, work and gravitate in the area around Piazza dei Giustiniani. Theirs is a need that is increasingly present in area planning tools and urban transformation projects (Balletti, Soppa, 2005).

The Genoa BeDesign Week takes off precisely from this desire and proposes itself as an annual event conceived to regenerate the territory, spread creativity as a tool of inter-

change between heterogeneous art forms and bring out the role of design as an element of educational and commercial expansion. In 2023, the event inaugurates its fifth edition and runs from 24 to 28 May. These days the University of Genoa, in the 17th-century atrium of Via San Bernardo 18, presents the exhibition Art Lab: the network of craftsmen. The installation, curated by Prof. Adriano Magliocco and Luca Parodi, is the result of a collaboration between the Department of Architecture and Design and a network of artisans distributed throughout the city's territory, belonging to an Italy-France Interreg Maritime programme. The first operation pertaining to this project has its roots in 2017, the year in which the partnership composed of the Chambre des Métiers et de l'Artisanat Corse, the Accademia di Belle Arti 'Mario Sironi' of Sassari, the Department of Architecture and Design of the University of Genoa (DAD), the cultural promotion association Pigna Mon Amour (PMA) of Sanremo and, depending on the project, the consultancy companies TEAM S.r.l and Insight Risorse Umane S.r.I, as well as the association Artimanos of Cagliari was set up. The programme has different objectives, purely related to the sharing of knowledge and experience. After all, it is precisely the workshops - understood as a "permanent structure where scientific knowledge, expert knowledge, local knowledge and local sensitivity meet" (Balletti, 2007, p.18) - that offer important feedback on the practicability of actions in the specific context of relevance. to offer important feedback regarding the practicability of the actions in the specific context of relevance. During the training phase, each artisan was supported for a period of time in order to help him/her in the development of products and, above all, in the communication of the activity through online and offline channels. The university played a crucial role in this phase, not only for its ability to contaminate knowledge and methods, but also for its ethical choice and cultured use of materials (Vezzoli, 2007). A theme, that of

recognising the value of technical skills, which is also closely connected with the Sustainable Development Goals set by the UN in 2015. It is only by (re)thinking about the impact that social and economic aspects have on the environment and its protection that it is possible to address an urgent issue with repercussions on an international scale. From these synergetic exchanges, between research and production, comes a rediscovery that ferries local know-how into international markets. The results of these incursions, exhibited within a boiserie composed of fifteen fir wood cubes, each 50x50 cm in diameter, reveal the many faces of the figures who today safeguard and promote the best local craftsmanship. This first edition of the format features Beatrice Minuto (ceramist), Davide Filippi (3D producer), Emanuela Burlando (goldsmith), Gianna Lastrico (seamstress), Jessica Pusceddu (ceramist), Ilaria Traverso (ceramist) and Shari Caviglia (goldsmith). Visitors are welcomed into the exhibition space directly by the craftsmen, who display their know-how and invite them to visit their respective neighbouring workshops. The resulting exchange is virtuous, in line with that contemporary approach to design that seems to feed on a global and connective culture, at once media-oriented and magmatic (Bistagnino, 2006). The 'design week' therefore wants to be an opportunity for the Art Lab team to support Genoa's productive peculiarities and promote a series of unprecedented thematic talks, designed to stimulate exchanges and comparisons between institutions, companies, local realities and designers. After all, it is also the task of design to promote greater ethical responsibility - especially towards the younger generations - through the study of materials and processes, as well as their impact and the life cycle of products (Antonelli, 2019).

Adriano Magliocco

Architect, PhD, Full Professor
Deputy Director Architecture and Design Department, UniGe
adriano.magliocco@unige.it

Luca Parodi

Master's graduate in Design, PhD, Adjunct Professor Architecture and Design Department, UniGe luca.parodi@unige.it

Bibliographic references

Antonelli, P. (2019). Broken Nature. XXII Triennale Milan.

Florence: Electa

Balletti, F., Soppa S. (2005) Landscape in evolution. Identification, interpretation, project. Milan: Franco

Angeli

Balletti, F. (2007) Technical knowledge-local knowledge. Knowledge, identification, scenarios for the project. Florence: Alinea EditriceDe Rita, G., Prato, L., Pavin M. G. (2006). Homage to beauty. Rome: Gangemi EditoreGiovannini, M., Colistra. D. (2006). Spaces and cultures of the Mediterranean. Rome: Edizioni Kappa Vezzoli, C. (2007). Design for environmental sustainability. Bologna: Zanichelli

Mugazine

Immagini della città durante la Design Week. Ph. Camilla Aggio, Valentina Mazzucco. Images of the city during Design Week. Ph. Camilla Aggio, Valentina Mazzucco.

Diecimila passi

alla scoperta del territorio per la nascita del Distretto del Design

Laura Palazzini

Diecimila passi, al giorno, per conoscere il territorio, studiare, scoprire questa parte di centro storico, nella "Rive Gauche" di via San Lorenzo verso la Collina di castello, che sembrava così addormentata, svuotata dagli antichi fervori, dalle antiche attività che vi si svolgevano.

Dal primo giorno presentando l'Associazione e la nostra iniziativa, ho provato a "bussare" per farmi aprire gli ingressi dei palazzi. Ogni nuova porta che si apriva svelava spazi antichi, grandi, piccoli, bellissimi, meno maestosi, a volte rimasti "scrostati", altri perfettamente restaurati, lucidissimi, ma sempre capaci di emozionare e affascinare.

La scoperta di questi preziosi luoghi ha portato ad immaginare come "forme antiche" potessero dialogare con "forme nuove" progettate, bellissime, perfette in un continuo rapporto con l'imperfezione degli elementi storici. Si è rafforzata così l'intuizione e la convinzione che il design possa essere una forte leva per lo sviluppo territoriale. È nata l'innovativa proposta di realizzare un'esposizione diffusa di oggetti di design all'interno degli atri e cortili dei palazzi, quelli nascosti, privati mai accessibili che in alcuni giorni dell'anno, in primavera, diventano visitabili. Entrare negli atri e spingersi ai piani superiori ammirando come si sviluppano nei vani scala monumentali, quelli che noi chiamiamo "atri diffusi" che permettono di far arrivare il visitatore a contemplare e conoscere gli oggetti esposti e gli allestimenti e, nello stesso tempo, a curiosare nelle parti più private. In questi anni con il nostro modo di agire con rispetto e in punta di piedi, senza imposizioni, facendo capire che gli spazi in cui vivono sono speciali, hanno un valore abbiamo quadagnato la fiducia degli abitanti. Fiducia perché il DiDe si impegna con l'obiettivo di migliorare i luoghi, portare bellezza, gioia, pulizia sempre nel rispetto di chi, in questo territorio, vive e lavora.

L'idea del DiDe, come ci ha spiegato lo storico, Ferdinando Bonora, socio cofondatore dell'Associazione, di esporre non in un'unica sede, ma di diffondere e spargere in più luoghi, "è un'idea nuova di 230 anni, all'incirca".

Infatti alla fine del XVIII secolo, illuminati aristocratici fondarono a Genova la Società Patria delle Arti e Manifatture, con lo scopo di incentivare le produzioni di qualità e promuoverne il commercio. In quegli anni si avviarono periodiche esposizioni di tessuti, ceramiche, argenti, arredi e altri manufatti, presentati insieme a sculture e dipinti senza discriminazioni fra generi "maggiori" e "minori", con lotterie, concorsi e premi. Come la Design Week, queste esposizioni non erano concentrate in un luogo, ma distribuite per tutta la città, in atri e cortili di dimore, aperti al pubblico per l'occasione. Per partecipare all'evento Genova Be Design Week, i designer e le aziende sono chiamati a individuare, con il nostro aiuto, la sede espositiva che riesce a far esprimere al meglio il loro stile; noi chiediamo loro di interpretare questi luoghi considerando che hanno l'occasione di avere scenografie presti-

derando che hanno l'occasione di avere scenografie prestigiose ed uniche che stimolano la loro creatività concedendo
loro il privilegio di "vestire" e "abitare" questi spazi.
Gli atri, i cortili e i vani scala si trasformano, così, in cucine,
camere, salotti, e, al loro interno, si svolgono eventi presentazioni, approfondimenti, spettacoli musicali o teatrali.
Riprendono così vita in modo insolito e, rimanendo aperti
al pubblico, per tutti i giorni dell'evento e per tutto il giorno,
danno la possibilità ai molti visitatori di ammirare gli allestimenti e scoprire straordinari Palazzi.

Anche gli stessi genovesi vengono a scoprire questa parte del centro storico meno conosciuta, e rimangono impressionati e meravigliati dalla ricchezza del patrimonio artistico e cultura presente in quest'area. Ogni sede ha un suo numero, che noi chiamiamo "bollo", che rimarrà tale anche con la crescita dell'evento. Si è così formato un elenco prezioso, ormai importante per la quantità di dimore ad oggi censite e per l'approfondita conoscenza di questo territorio.

Ogni anno, con le edizioni che si susseguono, cerchiamo di indagare e scoprire nuovi luoghi che possano far sviluppare l'evento facendo sì che possa essere sempre più esteso ma capillare. Molte le attività presenti nell'area chiedono di essere coinvolte per far conoscere le loro realtà e contribuire alla crescita di questo evento in cui credono.

Passo dopo passo l'azione dell'Associazione ha innescato un cambiamento in questa zona con la partecipazione e l'attivazione di una rete ormai oltre i confini, che possa contaminare e portare al recupero della vita culturale vivace e brillante e di un'apertura fiduciosa verso il meritato, e mi auspico prossimo, riconoscimento del Distretto.





Laura Palazzini Architetto Segretaria Associazione DiDe

segretaria Associazione DIL segreteria@didegenova.it

40 Mugagina

Tenthousand steps

discovering the territory for the birth of the Design District

Laura Palazzini

Ten thousand steps a day to get to know the area, to study, to discover this part of the historic centre, in the 'Rive Gauche' of Via San Lorenzo towards the Collina di Castello, which seemed so sleepy, emptied of the ancient fervour, of the ancient activities that took place there. Each new door that opened revealed ancient spaces, large, small, beautiful, less majestic, sometimes left 'peeling', others perfectly restored, highly polished, but always capable of excitement and fascination. The discovery of these precious places led one to imagine how 'ancient forms' could dialogue with 'new forms' designed, beautiful, perfect in a continuous relationship with the imperfection of the historical elements. This gave rise to the innovative proposal to create a widespread exhibition of design objects in the atria and courtyards of the buildings, those hidden, private ones that are never accessible and that on certain days of the year, in spring, become open to visitors. Enter the atriums and go to the upper floors admiring the monumental stairwells, what we call 'diffuse atriums', which allow the visitor to contemplate and get to know the exhibits and displays, and at the same time to browse in the more private parts. In recent years, with our way of acting respectfully and on tiptoe, without imposition, making people realise that the spaces they live in are special, that they have value, we have gained the trust of the inhabitants. Trust because DiDe is committed to improving places, bringing beauty, joy, cleanliness, always respecting those who live and work in this area. The idea of DiDe, as historian Ferdinando Bonora, a co-founder member of the Association, explained to us, of exhibiting not in a single location, but of spreading and scattering in several places, 'is an idea that is 230 years old, approximately'. In fact, at the end of the 18th century, enlightened aristocrats founded the Società Patria delle Arti e Manifatture in Genoa, with the aim of encouraging quality production and promoting trade. In those years, periodic exhibitions of textiles, ceramics, silverware, furniture and other artefacts were initiated, presented together with sculptures and paintings without discrimination

between 'major' and 'minor' genres, with lotteries, competitions and prizes. Like Design Week, these exhibitions were not concentrated in one place, but distributed throughout the city, in foyers and courtyards of residences, open to the public for the occasion. In order to participate in the Genova Be Design Week event, designers and companies are asked to identify, with our help, the exhibition venue that best expresses their style; we ask them to interpret these places, considering that they have the opportunity to have prestigious and unique settings that stimulate their creativity by granting them the privilege of 'dressing' and 'inhabiting' these spaces. The foyers, courtyards and stairwells are thus transformed into kitchens, bedrooms, living rooms, and, inside them, events, presentations, musical or theatrical performances take place. They thus come back to life in an unusual way and, remaining open to the public, for all the days of the event and throughout the day, give the many visitors the opportunity to admire the displays and discover extraordinary Palazzi. Even the Genoese themselves come to discover this lesser-known part of the historic centre, and are impressed and amazed by the wealth of artistic and cultural heritage in this area. Each location has its own number, which we call a 'vignette', and will remain so as the event grows. In this way, a valuable list has been formed, which is now important in terms of the number of residences surveyed and the in-depth knowledge of this area. Each year, with each successive edition, we try to investigate and discover new places that can develop the event so that it can be more and more widespread. Many activities in the area ask to be involved in order to make their realities known and to contribute to the growth of this event in which they believe. Step by step, the Association's action has triggered a change in this area with the participation and activation of a network that is now beyond the borders, which can contaminate and lead to the recovery of a lively and brilliant cultural life and a confident opening towards the well-deserved, and I hope very soon, recognition of the District.

GENOVA DESIGN WEEK Design e Creatività

Immagini della città durante la Design Week. Ph. Camilla Aggio, Valentina Mazzucco. Images of the city during Design Week. Ph. Camilla Aggio, Valentina Mazzucco.

Laura Palazzini Architect Secretary of DiDe Association segreteria@didegenova.it

42 Mugazine

Immagini della città durante la Design Week. Ph. Paul Bini e Greta Grasso. Images of the city during Design Week. Ph. Paul Bini e Greta Grasso.

Una settimana del design (ri)lancia il centro storico di Genova

Elisabetta Rossetti

È il 2018 quando nel centro storico di Genova nasce la Design Week, una settimana dedicata alla cultura e al progetto. Il suo esordio risale a poche settimane dopo la fondazione del nuovo "DiDe - Distretto del Design", un'associazione pensata e realizzata da una decina di professionisti. A spingerli nel loro intento è il desiderio di migliorare e valorizzare un contesto urbano che, soprattutto in quel momento, si presenta degradato e prevalentemente inutilizzato. Riguardando oggi il lavoro fatto, quella prima occasione viene identificata come "edizione zero", primissimo punto di partenza di un processo in crescita e lenta trasformazione. L'idea nasce dalla volontà, condivisa da tutti i partner, di attuare un vero e proprio processo di rigenerazione urbana e culturale. Se nei 365 giorni all'anno si vuole contaminare questa porzione di centro storico con nuove attività, piccoli eventi, presentazioni ed occasioni di incontro, la settimana del design rappresenta, fin da subito, l'occasione principale in cui rilanciare le vie, i palazzi, le attività commerciali e tutti i luoghi che fanno parte dell'area, inclusi quelli solitamente non fruibili dal pubblico. Sorge da queste principali premesse il concept che accompagna tutte le edizioni dell'evento, in un processo crescente che permette allo stesso di aumentare, passo dopo passo, il proprio pubblico. L'evento si presenta con una vocazione dichiaratamente inclusiva e aperta, perché soltanto lavorando insieme si riescono a raggiungere i migliori risultati. Dopotutto, il successo che si raggiunge negli anni è indubbiamente connesso con il senso di comunità e il piacere di fare gruppo: un team di volontari che lavorano sulla scia del forte desiderio di ottenere risultati concreti, al di là dell'individualismo o del successo personale. Nelle prime battute non mancano le critiche, ovviamente. La scelta legata alla chiusura del design in un unico distretto spinge molte persone a non trovarsi d'accordo, in quanto approccio poco proteso verso l'ampiezza della città. Ma nel corso delle edizioni non manca la volontà di allargare il cuore dell'evento e lo si fa abbracciando altre vie cittadine. Ancora oggi l'area di Piazza Giustiniani e din-

torni appare come il fulcro della manifestazione, nonché luogo di massima riconoscibilità e forse è anche interessante che sia così. Questa è la "casa del Distretto", il luogo in cui tutto è iniziato. Nei prossimi anni il concept della Design Week contaminerà tutta la città e crescerà fino a raggiungere anche i quartieri genovesi periferici, ma il cuore della manifestazione sarà sempre qui. Oggi il team della design week si presenta aperto verso il prossimo, pronto ad accogliere e crescere. In fondo, parlando meramente di numeri, si può affermare che il format è già cresciuto moltissimo nel tempo a livello di presenze e per garantire un processo esponenziale risulta necessario intrecciare da un lato il consolidamento di vecchie collaborazioni e, dall'altro, la stesura di nuove ipotetiche tracce perseguibili in futuro. Partendo da guesto concetto, la mission per il futuro è far conoscere il DiDe trecentosessantacinque giorni all'anno, provando così ad annullare quel senso di vuoto che si crea attorno alle vie del centro storico. Se molte aree, sovente, vengono identificate come luogo pericoloso e viene ignorata la bellezza dei bellissimi palazzi che le abitano, noi stiamo provando, concretamente, a cambiare questa percezione. In un futuro prossimo si vorrebbe essere più visibili e riconoscibili dai turisti che vengono a visitare Genova, ma anche dai cittadini che vivono la città in modo diverso, più consapevole. Il centro storico presenta un potenziale che non tutti colgono e in questo contesto può fare la differenza il ruolo ricoperto da istituzioni come l'Università, partner dell'evento fin dalla sua prima edizione, e l'ADI, l'Associazione per il Disegno Industriale. Per raccontare la vera identità è necessario pensare ad elementi dell'arredo urbano specifici, affiancati da una segnaletica efficace e da un sistema di illuminazione che valorizzi le peculiarità dei vicoli, delle piazze e dei palazzi. L'evento della Design Week si propone come mezzo per diffondere la bellezza del centro storico genovese ed invitare le persone a viverlo. Il DiDe si svela così una regia dal ruolo nevralgico, pronta a veicolare quella cultura e quella bellezza che da sempre animano l'anima più intima della città di Genova.







A design week (re)starts in Genoa's historic centre

Elisabetta Rossetti

It was 2018 when Design Week, a week dedicated to culture and design, was born in the historic centre of Genoa. Its start was just a few weeks after the foundation of the new 'DiDe -Distretto del Design', an association conceived and implemented by a dozen or so professionals. What drove them in their intent was the desire to improve and enhance an urban context that, especially at that time, was degraded and mostly unused. Looking back at the work done today, that first occasion is identified as the 'zero edition', the very first starting point of a growing and slowly transforming process. The idea arose from the desire, shared by all partners, to implement a true process of urban and cultural regeneration. If the aim is to contaminate this portion of the historic centre with new activities, small events, presentations and opportunities to meet, the design week represents - from the outset - the main occasion in which to revitalise the streets, buildings, businesses and all the places in the area, including those usually not accessible to the public. From these main premises springs the concept that accompanies all editions of the event, in a growing process that allows it to increase - step by step - its audience. The event has an avowedly inclusive and open vocation, because it is only by working together that the best results can be achieved. After all, the success that is achieved over the years

se it is only by working together that the best results can be achieved. After all, the success that is achieved over the years is undoubtedly connected with a sense of community and the pleasure of working as a team: a team of volunteers working in the wake of a strong desire to achieve concrete results, beyond individualism or personal success. In the early stages there is no shortage of criticism, of course. The choice related to the closure of design in a single district prompts many people to disagree, as it is an approach that is not very outward-looking. But in the course of the editions there is no lack of desire to expand the heart of the event and this is done by embracing other city streets. Even today, the area of Piazza Giustiniani and the surrounding area appears to be the fulcrum of the event and the place of maximum recognisability, and perhaps

it is also interesting that this is so. This is the 'home of the District', the place where it all began. In the coming years the Design Week concept will contaminate the whole city and grow to reach even the peripheral Genoese districts, but the heart of the event will always be here.

Today, the design week team is open to others, ready to welcome and grow. After all, speaking purely in terms of numbers, it can be said that the format has already grown a great deal over time in terms of attendance, and in order to guarantee an exponential process, it is necessary to interweave on the one hand the consolidation of old collaborations and, on the other, the drafting of new hypothetical tracks that can be pursued in the future. Starting from this concept, the mission for the future is to make the district known three hundred and sixty-five days a year, thus trying to cancel out that sense of emptiness that is created around the streets of the historic centre.

If many areas are often identified as dangerous places and the beauty of the beautiful buildings that inhabit them is ignored, we are trying - concretely - to change this perception. Soon we would like to be more visible and recognizable to tourists who come to visit Genoa, but also to citizens who experience the city in a different, more conscious way.

The historic centre has potential that not everyone grasps, and in this context the role played by institutions such as the University - a partner in the event since its first edition - and ADI, the Association for Industrial Design, can make a difference. To tell the true identity, it is necessary to think of specific elements of street furniture, flanked by effective signage and a lighting system that enhances the peculiarities of alleys, squares and buildings. The Design Week event is thus proposed as a means of spreading the beauty of Genoa's historic centre and inviting people to experience it. The Design District thus reveals itself as a director with a neuralgic role, ready to convey that culture and beauty that have always animated the most intimate soul of the city of Genoa.





Immagini della città durante la Design Week. Ph. Paul Bini e Greta Grasso. Images of the city during Design Week. Ph. Paul Bini e Greta Grasso.

Elisabetta Rossetti Architect President of DiDe presidenza@didegenova.it

6 Mugazino

Microstories Microstories

Not Alone

Convenzione di Ricerca tra il dipartimento Architettura e Design e il Centro di Salute Mentale del Distretto 11 – ASL3 Genovese Responsabili scientifici della ricerca:

Enrica Bistagnino, Maria Linda Falcidieno

Not Alone

Research Agreement between Architecture and Design Department and Mental Health Centre of District 11 – ASL3 Genovese Scientific responsibles of the research: Enrica Bistagnino, Maria Linda Falcidieno

La precoce insorgenza di disagi mentali (i primi sintomi si manifestano, nel 10-20% dei casi entro i 24 anni) e l'uso di sostanze sono una grave causa di disabilità giovanile. Un'azione importante per affrontare questo problema è quella di informare e sensibilizzare in merito alle diverse forme di disturbo, affinché si possa riconoscerne i segnali e accedere ai servizi di cura. Azioni di intervento precoce possono, infatti, ristabilire nella persona un adequato funzionamento globale, con riflessi positivi sul piano individuale e sociale. Il progetto "Not alone", realizzato nell'ambito della convenzione di ricerca tra il Centro di Salute Mentale del Distretto 11 della ASL3 Genovese e il Dipartimento Architettura e Design (Unige), si è posto l'obiettivo di elaborare una comunicazione finalizzata ad attivare, nella popolazione giovanile, un cambiamento cognitivo, comportamentale e valoriale. Far conoscere il problema per poterlo riconoscere, per imparare a chiedere aiuto e avviare un piano di cura, per abbattere lo stigma sociale e interiorizzato. In questa direzione è stato fondamentale riflettere sul linguaggio, sui prodotti e sulle modalità di fruizione della comunicazione. Sul piano del linguaggio si sono privilegiate due principali linee espressive, emozionale e ludica - in certi casi considerate in collaborazione tra loro, altre volte sviluppate in modo alternativo - rispettivamente rivolte a favorire la condivisione del messaggio e a 'ridimensionare' la percezione del disagio. In relazione a ciò, sono stati adottati medium grafici e fotografici (soprattutto nell'ambito della comunicazione emozionale), codici visivi, cromatici e testuali, interpretati sia in forme figurative che astratte. Naturalmente, le diverse soluzioni grafiche sono state relazionate alla varietà del target primario e secondario. Oltre ai giovani affetti da disagio, si è identificato un insieme di destinatari interagenti, a diverso titolo, nel processo di identificazione e cura del malessere. Si tratta di un target eterogeneo composto da pari; da familiari e parenti - soggetti che possono sostenere la presa di coscienza del malessere, l'individuazione dei servizi di cura, l'avvio della richiesta di aiuto -; da personale medico specializzato che può mettere in atto azioni di assistenza

Research team – dAD: Enrica Bistagnino ; Maria Linda Falcidieno ; Andrea Bosio; Alessandro Castellano; Irene De Natale; Valeria Piras. Reseach partner: Staff of the Mental Health

Centre of ASL 3 Genovese District 11

Psychologists and Psychiatrists).

(Psychiatric Rehabilitation Technicians,

Referees for Mental Health Center:
Dr. Lucio Ghio, Director of the ASL3 Genovese
Department; Dr. Franca Zanelli, Medical
Executive at CSM Distretto 11; Dr. Michele
Tosato, Psychologist Executive at CSM Distretto
11. Research participants: dott.ssa Emanuela
Mirrione; dott.ssa Sara Patti
Three-year duration: 2021-2024

Gruppo di ricerca dAD: Enrica Bistagnino; Maria Linda Falcidieno; Andrea Bosio; Alessandro Castellano; Irene De Natale; Valeria Piras.

Partner della ricerca: Personale del Centro di Salute Mentale del Distretto 11 della ASL3 Genovese (Tecnici della Riabilitazione Psichiatrica, Psicologi e Medici Psichiatri). Referenti per il Centro di Salute Mentale: dott. Lucio Ghio Direttore Dipartimento ASL3 Genovese; dott.ssa Franca Zanelli, Dirigente Medico presso CSM Distretto 11; dott. Michele Tosato, Dirigente Psicologo CSM Distretto 11. Partecipanti alla ricerca: dott.ssa Emanuela Mirrione; dott.ssa Sara Patti Durata triennale: 2021-2024

The early onset of mental disorders (first symptoms occur in 10-20% of cases by age 24) and substance use are a serious cause of youth disability. An important action in tackling this problem is to inform and raise awareness of the different forms of disorder, so that one can recognise the signs and access treatment services. Early intervention actions can, in fact, re-establish adequate global functioning in the person, with positive individual and social consequences. 'Not alone' project, implemented within the research agreement between Mental Health Centre of District 11 of the ASL3 Genovese and Department of Architecture and Design (Unige), set the objective of elaborating a communication aimed at activating a cognitive, behavioural and value change in the youth population. In other words, it appears important to inform about the problem in order to help in recognising it, to encourage the request for help and initiate a treatment plan, to break down the social and internalised stigma. In this direction, it was fundamental to reflect on the language, products and methods of communication fruition. On the level of language, two main lines of expression were favoured, emotional and playful - in some cases considered in collaboration with each other, at other times developed in an alternative manner - respectively aimed at favouring the sharing of the message and at 'resizing' the perception of discomfort. In relation to this, graphic and photographic mediums (especially in the area of emotional communication), visual, chromatic and textual codes were adopted, interpreted in both figurative and abstract forms. Of course, the different graphic solutions were related to the variety of the primary target group, but also to a heterogeneous secondary target group, consisting of a set of figures potentially functional, though in different capacities (friends, family members, doctors, etc.), in the process of identifying and treating the disease.



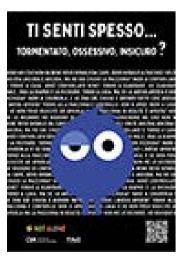


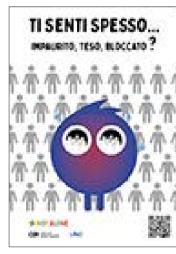














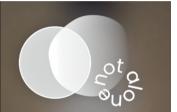
Progetti degli studenti del corso di Comunicazione Visiva a.a. 2021/2022 A sinistra, in alto: serie di manifesti del progetto a cura di Alice Acquisgrana, Valentina Massari, Arianna Matassini A sinistra, al centro: serie di manifesti del progetto a cura di Sara Gualtieri, Francesca Raso, Annalisa Vignola A sinistra, in basso: serie di manifesti del progetto a cura di Patrizia Puzzanghera, Teresa Trovatelli. A destra, in alto: serie di manifesti e logo del progetto a cura di Tiziana Iorio, Arianna Mustafa. A destra, in basso: a sinistra manifesto a cura di Cecilia Demartini, Raffaella Parodi; a destra manifesto a cura di Laura Perez Fernandez, Monica Sanz Santos















Student projects from
Visual Communication course a.y. 2021/2022
Left, top: Posters edited by Alice Acquisgrana,
Valentina Massari, Arianna Matassini
Left, center: Posters edited by Sara Gualtieri,
Francesca Raso, Annalisa Vignola
Left, bottom: Posters edited by Patrizia

Puzzanghera, Teresa Trovatelli Right, top: Posters edited by Tiziana Iorio, Arianna Mustafa

Right, bottom: On the left, poster edited by Cecilia Demartini, Raffaella Parodi; On the right, poster edited by Laura Perez Fernandez, Monica Sanz Santos

53

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 Landscape, heterotopia, representation

Activity aimed at doctoral students and students of the Master's Degree Courses of the Architecture and Design Department Scientific responsibles of the research:

Enrica Bistagnino, Maria Linda Falcidieno

55

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 vi 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 accumula 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 eterocliti, 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 Augè (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, 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:

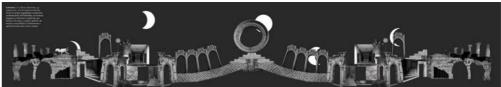
_ heterotopias that have "the power to juxtapose, in a single real place, different spaces, different places that are incompatible with each other [...]"
(Foucault, 1967/2009);

- _ "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 Augè (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/bibliografical 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. Paqina sequente: Fabio Ruwett, i 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 responsibles: E. Bistagnino, M.L.

Falcideno.
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.

Mugazine

Microstorie - Riflessioni

Vestire il Corpo con il gioiello

Workshop organizzato dal dipartimento Architettura e Design con la Gioielleria Natoli, nella BeDesign Week 2023 "Energia", a cura di Enrico Natoli Referenti scientifici Enrica Bistagnino, Maria Linda Falcidieno

Il workshop Vestire il Corpo con il gioiello ha proposto una riflessione teorico-progettuale sull'idea di gioiello come elemento simbolico e identitario. In particolare, si sono indagate le possibili applicazioni a prodotti di abbigliamento considerati nella loro dimensione di interfaccia comunicativa
portatrice di valori, esperienze, emozioni individuali e generazionali.
Con uno sguardo al passato, recente e remoto, in cui il gioiello, spesso
utilizzato come preziosa rifinitura dell'abito, è stato un importante dettaglio per connotare i tratti principali dell'individuo e del suo status sociale,
è stato chiesto di sviluppare visioni progettuali per provare ad attualizzare il tema. Sono stati ipotizzati scenari prefigurativi dove il gioiello, indipendentemente dal valore materiale, è stato interpretato principalmente per la sua valenza simbolica, come artefatto portatore di sensibilità
e visioni socio-culturali vicine alle molte espressioni della complessità
contemporanea.

Il workshop è stato introdotto da una conferenza di Enrico Natoli, "gioielliere da sempre", come ama definirsi. Con uno sguardo ad alcuni temi e periodi della storia dell'arte e attraverso memorie personali, ha avviato un'interessante riflessione e fornito suggestioni che hanno orientato i diversi percorsi ideativi del workshop.

Dressing the body with jewel

Workshop organized by the Department of Architecture and Design with Natoli Jewelry, in BeDesign Week 2023 "Energy", curated by Enrico Natoli Scientific responsibles
Enrica Bistagnino, Maria Linda Falcidieno

The workshop Dressing the body with jewel has offered a reflection on the idea of jewel as a symbolic and identity element.

In particular, possible applications to clothing products, considered in their dimension of communicative interface carrying individual and generational values, experiences, and emotions, were investigated.

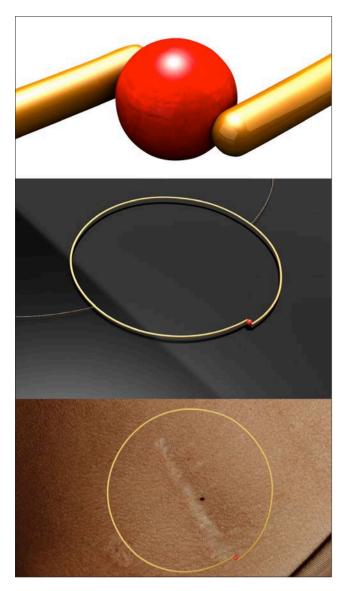
With a look back to recent and distant past, in which jewelry, often used as a precious finishing touch to clothing, was an important detail in connoting the main features of the individual and his or her social status, it was requested to develop design visions to try to actualize the theme. Prefigurative scenarios have been hypothesized where the jewel, regardless of its material value, has been interpreted primarily for its symbolic value, as an artifact carrying socio-cultural sensibilities and visions close to the many expressions of contemporary complexity.

The workshop was introduced with a lecture by Enrico Natoli, a "lifelong jeweler," as he likes to call himself. With a look at some themes and periods of art history and through personal memories, he entered into an interesting reflection and provided suggestions that oriented the different ideational paths of the workshop.

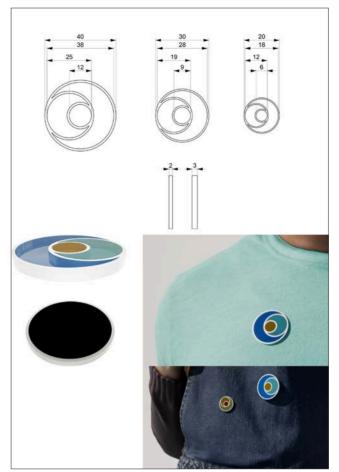
Coordinamento attività di progetto
Valerio Aprigliano.
Coordinamento fase conclusiva
Irene De Natale.

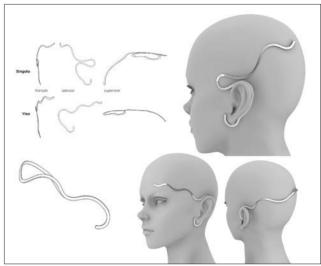
Project activities coordination Valerio Aprigliano. Coordination final phase Irene De Natale.

58 Mugazine
Microstorie - Riflessioni











Intreccio

Irene Lavagnini, Alessandro Mecani

Intreccio evoca il passato, rielaborandolo in chiave contemporanea. Il gioiello avvolge le braccia alla maniera dei Romani e degli Egizi, sviluppandosi fino alla parte superiore della schiena verso il collo e le spalle per chiudersi sul petto. Con richiami alle linee sinuose dei merletti ottocenteschi e alle linee tribali, il gioiello ha il suo elemento focale nel cuore, sollecitando ricordi ed emozioni. Nastro: elemento cavo a sezione ovale; metallo: oro/argento; indossabilità: a contatto con il corpo o su abiti aderenti.

Leaàmi

Valentina Mazzucco, Beatrice Macagno

La forma e il nome del progetto evocano i "legami chimici della felicità", ovvero i neurotrasmettitori responsabili della

regolazione dell'umore. Le pietre, selezionate in base alla cristallografia, aiutano a ripristinare l'equilibrio psicofisico. Grazie alla modularità il gioiello può essere implementato e adattato a diverse aree del corpo.

Anna Javidi, Giulia Sollenni, Giulia Viglierchio

La luce come simbolo di salvezza, come energia, come mix di colori. Sono questi i temi

principali del progetto che, nella perfezione geometrica degli elementi circolari, raccoglie sezioni di colore evocative della forza e delle molteplici valenze della luce.

Sussurro

Valentina Massari, Arianna Mustafà

Il concetto richiama il tema dell'acconciatura ondulata, ricorrente nella scultura greca classica, e i suoi valori simbolici.

Sussurro è un gioiello indossabile che si estende dall'orecchio ai capelli o al viso. Metallo: argento con finitura lucida.

Perfetto Imperfetto Andrea Ponzanelli

Il corpo è l'abito che ogni individuo indossa ogni giorno. Cercare di nascondere le imperfezioni per aspirare a una sorta di perfezione estetica significa rinunciare alle peculiarità che rendono unica ogni persona. La linea di gioielli Perfetto-Imperfetto valorizza le imperfezioni che danno forma al corpo, proponendo una rappresentazione armonica tra diverse forme di bellezza. Il rapporto esclusivo con le imperfezioni del corpo conferisce unicità al gioiello.

Intreccio

Irene Lavagnini, Alessandro Mecani

Intreccio evokes the past, reworking it in a contemporary key. The jewel develops from the arms. It wraps them, in the manner of the Romans and Egyptians, until the upper back. It branches, then, toward the neck and shoulders to close on the chest. With references to the sinuous lines of nineteenth-century lace as well as tribal lines, the jewel has its focal element on the heart, soliciting memories and emotions. Ribbon: hollow element with oval section; metal: gold/silver; wearability: in contact with the body or on close-fitting clothing.

Legàmi

Valentina Mazzucco, Beatrice Macagno

The shape and naming of the project evoke the 'chemical bonds of happiness,' or the neurotransmitters responsible for mood

regulation. The stones, selected in accordance with crystallography, help restore psychophysical balance. Thanks to modularity and the connecting system of parts, a set of elements that can be implemented and adapted to different areas of the body is developed.

Anna Javidi, Giulia Sollenni, Giulia Viglierchio

Light as symbol of salvation, as energy, as a mix of colors. These are the main themes that inspire the project, which, in the geometric perfection of circular elements, aathers color sections evocative of the strength and multiple valences of light.

Sussurro

Valentina Massari, Arianna Mustafà

The concept recalls the theme of the wavy hairstyle, recurring in classical Greek sculpture, and its symbolic values. Sussurro is a wearable iewel that extends from the ear to the hair or face. Metal: silver in a polished finish.

Perfetto Imperfetto Andrea Ponzanelli

The body is the clothing that every individual wears every day. Trying to hide imperfections in order to aspire to a kind of aesthetic perfection is to renounce the peculiarities that make each person unique. The Perfetto-Imperfetto jewellery line enhances the imperfections that shape the body, proposing a harmonious representation between different forms of beauty. The exclusive relationship with the body's imperfections lends uniqueness to the jewel.

Mugazine Microstorie - Riflessioni

Oggetti unici e auto prodotti per raccontare l'energia alla Genova BEDESIGN Week 2023

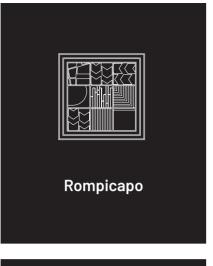
Corso di Design del Prodotto 1 Silvia Pericu, Sara lebole, Omar Tonella

Il design da collezione riunisce in piattaforme ed eventi specifici prodotti in edizioni limitate, spesso realizzati a mano o con l'aiuto di artigiani coinvolti nel processo creativo e produttivo. La produzione così concepita aggiunge un elemento di autenticità agli oggetti, trasformandoli in pezzi che acquistano valore in relazione alla loro unicità. Una delle caratteristiche distintive del nuovo trend del design da collezione è la sperimentazione, il desiderio di confrontarsi con nuove qualità estetiche e nuovi materiali. La dimensione artigianale legata all'auto produzione degli oggetti, spesso costruiti dai designer stessi, dona loro una qualità tangibile e, soprattutto, li rende una storia da raccontare. I progetti realizzati dagli studenti nell'ambito del corso di Design del Prodotto 1 nel Corso di Laurea Magistrale in Design del Prodotto e dell'Evento si sono concentrati sulla produzione di oggetti per il Design da Collezione, ovvero edizioni limitate, in cui i pezzi sono caratterizzati dalla sperimentazione e dall'autoproduzione. In risposta alla call per designer emergenti under 35, intitolata "Scintille di design" e indetta in occasione della Genova BEDE-SIGN Week 2023, gli studenti si sono confrontati con il tema dell'energia nelle declinazioni più disparate, dando vita ad artefatti ricchi di significato. Lavorando in team, il progetto si è concentrato sulla restituzione della personale interpretazione del tema dell'energia, inteso come energia degli elementi della terra, del colore, delle persone, del lavoro e della società. Ogni progetto ha seguito un percorso ben dettagliato scandito da un susseguirsi di riflessioni che hanno portato gli studenti a confrontarsi, nelle fasi conclusive, con il tema dell'auto produzione; infatti, tutti gli elaborati esposti e gli allestimenti progettati sono stati interamente realizzati a mano, in alcuni casi attraverso processi di stampa additiva e in altri con l'ausilio di laboratori artigianali contattati per l'evento.

Unique objects and self-produced products to tell the story of energy at Genoa BEDESIGN Week 2023

Product Design Course 1Silvia Pericu, Sara lebole,
Omar Tonella

Collectible design brings together in specific platforms and events limited-edition products, often made by hand or with the help of artisans involved in the creative and production process. The production designed in this way adds an element of authenticity to the objects, turning them into pieces that gain value in relation to their uniqueness. One of the distinguishing features of the new collectible design trend is experimentationand the desire to confront new aesthetic qualities and new materials. The artisanal dimension linked to the self-production of the objects, often built by the designers themselves, gives them a tangible quality and, above all, makes them a story to be told. The projects carried out by students as part of the Product Design 1 course in the Master's Degree in Product and Event Design focused on the production of objects for Collector's Design, or limited editions, in which the pieces are characterized by experimentation and self-production. In response to the call for emerging designers under 35, titled "Scintille di Design" and launched for the Genoa BEDESIGN Week 2023, the students confronted the theme of energy in its most diverse declinations, resulting in meaningful artifacts. Working in teams, the project focused on returning the personal interpretation of the energy theme, understood as the energy of the elements of earth, color, people, work and society. Each project followed a well-detailed path punctuated by a succession of reflections that led the students to confront, in the concluding stages, the theme of self-production; in fact, all the exhibits and designed installations were entirely handmade, in some cases through additive printing processes and in others with the help of craft workshops contacted for the event.

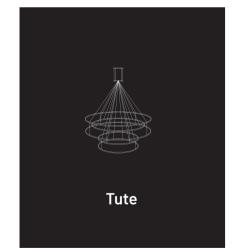


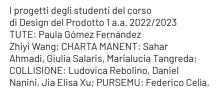










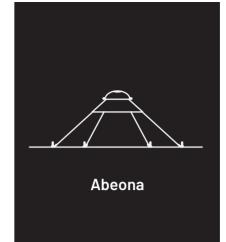


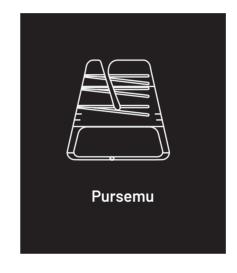
Federica Miccoli, Ilaria Pagano SPACCHINO: Francesca D'Ascenzo Goga Denisa Elena; ABEONA: Filippo Calderoni, Simone Clemenzi, Gabriel Oddone ROMPICAPO: Sonia Cirronis, Alessia Stentella; FOUR WAVE COLLECTION: Alessia Oliveri, Marta Mazzarello, Riccardo Gorza; HORA: Kristina

Miklashevich; RIFLESSI: Alessia Bergaglio, Alessia Orlandi, Alessia Passantino LINFA: Enrica Bonomo, Alessia Capetta, Cecilia Cipollini; ENSO: Alice Gasparri, Lorenzo Sacco Maria Giulia Golino.

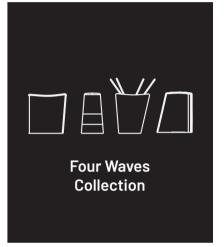
Ilustrazioni grafiche a cura di Francesca Vernazza e Camilla Martino.

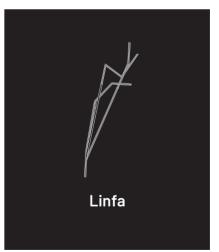












Student projects from the Product Design 1 course a.y. 2022/2023
TUTE: Paula Gómez Fernández
Zhiyi Wang; CHARTA MANENT: Sahar Ahmadi,
Giulia Salaris, Marialucia Tangreda; COLLISIONE:
Ludovica Rebolino, Daniel Nanini, Jia Elisa Xu;
PURSEMU: Federico Celìa, Federica Miccoli,

llaria Pagano
SPACCHINO: Francesca D'Ascenzo
Goga Denisa Elena; ABEONA: Filippo Calderoni,
Simone Clemenzi, Gabriel Oddone
ROMPICAPO:Sonia Cirronis, Alessia Stentella;
FOUR WAVE COLLECTION: Alessia Oliveri, Marta
Mazzarello, Riccardo Gorza; HORA: Kristina

Miklashevich; RIFLESSI: Alessia Bergaglio, Alessia Orlandi, Alessia Passantino LINFA: Enrica Bonomo, Alessia Capetta, Cecilia Cipollini; ENSO: Alice Gasparri, Lorenzo Sacco Maria Giulia Golino. Graphic illustrations by Francesca Vernazza e

Camilla Martino.

Servizi per grandi eventi a impatto 100 sulla città, 0 sull'ambiente

Corso di Design dei Servizi

Chiara Olivastri, Giovanna Tagliasco, Federica Delprino, Chiara Garofalo

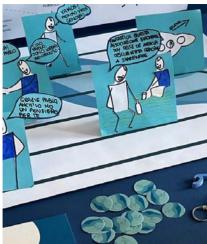
Services for major events with an impact 100 on the city, 0 on the environment

Service Design Course

Chiara Olivastri, Giovanna Tagliasco, Federica Delprino, Chiara Garofalo

Ouest'anno il corso di Design dei Servizi si è concentrato sul tema di servizi per grandi eventi. Un evento presuppone la gestione e l'organizzazione di numerosissime parti interessate: il coinvolgimento degli stakeholders e degli utenti, la gestione degli allestimenti, la comunicazione, gli eventi collaterali, etc. L'esperienza assume un ruolo importantissimo che va progettato in tutte le sue parti. Partendo dal caso studio dell'evento The Ocean Race Grand Finale è stato possibile, all'interno del corso di Design dei Servizi, immaginare come progettare servizi che potessero essere di supporto ad un grande evento, con l'obiettivo di ottenere un impatto 100 sulla città e un impatto 0 sull'ambiente. Ciò significa da una parte avere un'attenzione nei confronti del territorio e con un approccio di prossimità, che mette al centro la collaborazione tra il contesto del grande evento temporaneo e le realtà locali, nonché le caratteristiche peculiare della città; dall'altra una sensibilità verso il rispetto del territorio, rispettando il concetto di sostenibilità a tutto tondo. I temi affrontati sono stati diversi: dall'ospitalità al coinvolgimento dei cittadini locali, dalla mappatura e raccolta dati alla mobilità. Il confronto con Raffaella Valenti, del Team Ocean Race, è stato fondamentale per comprendere le dinamiche del backstage di un grande evento come quello dell' Ocean Race, quali il rispetto del disciplinare e l'attenzione verso la città che ospita l'evento. Formulare e riformulare il problema è sempre una parte fondamentale di un progetto, soprattutto quando è necessario tenere in considerazione diverse componenti, per questo il workshop con Maria Cristina Lavazza ha permesso di rivedere la sfida di progetto maggiormente in linea con gli unmet needs. Infine, i risultati del corso sono stati esposti e presentati all'interno dell'Innovation village durante la settimana dell'Ocean Race Grand Finale, presso il padiglione Blu Jean Nouvel del waterfront di Genova. Durante il percorso didattico e progettuale sono stati affrontati diversi strumenti, utili sia a costruire il progetto sia a raccontarlo. Attraverso la costruzione di business origami [fig.1, fig.2], per esempio, è stato possibile dare un'idea del prototipo dell'esperienza e del servizio con i diversi touchpoints di riferimento.

This year's Service Design course focused on the topic of services for major events. An event requires the management and organisation of numerous stakeholders: the involvement of stakeholders and users, set-up management, communication, side events, etc. The experience acquires a very important role that must be planned in all its parts. Starting from the case study of The Ocean Race Grand Finale event, it has been possible. within the course of Service Design, to imagine how to design services that could support a large event, with the aim of achieving an impact 100 on the city and an impact 0 on the environment. This means, on the one hand, a focus on the territory and a proximity approach, which emphasises the collaboration between the context of the large temporary event and the local realities, as well as the city's peculiar characteristics; on the other hand, a sensitivity towards respect for the territory, respecting the concept of all-round sustainability. Various themes were addressed: from hospitality to the involvement of local citizens, from mapping and data collection to mobility. The dialogue with Raffaella Valenti, from the Ocean Race Team, was fundamental to understanding the backstage dynamics of a major event such as the Ocean Race, such as respecting the regulations and paving attention to the city hosting the event. Formulating and reformulating the problem is always a fundamental part of a project, especially when several components need to be taken into account, which is why the workshop with Maria Cristina Lavazza made it possible to revise the project challenge more aligned with the unmet needs. Finally, the results of the course were exhibited and presented in the Innovation village during the Ocean Race Grand Finale week, at the Jean Nouvel Blue Pavilion on the Genoa waterfront. During the course, several tools were addressed, useful both to build the project and to narrate it. Through the construction of 'business origami' [fig.1, fig.2], for example, it has been possible to provide an overview of the prototype experience and service with the different touchpoints.

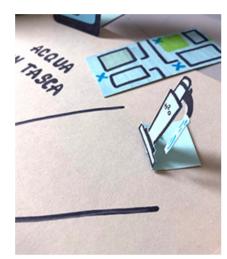


















On left Business origami produced during the Service Design Course a.y. 2022/2023.
On top Alina Anzola, Siting Shao, Viviana Spina; below Alice Acquisgrana, Valentina Massari, Arianna Mustafà. On right Business origami, booklet and gadgets proposed for the exam presentation in the classroom and at The Ocean Race for the Service Design course a.y. 2022/2023. Above Tiziana Iorio, Raffaella Parodi, Arianna Matassini; below Marta Leita, Filippo Gentilini, Gabriele Coldani.

Ph. Giovanna Tagliasco, Federica Delprino, Chiara Garofalo.

A sinistra Business origami prodotti durante il corso di Design dei Servizi a.a 2022/2023. In alto a sinistra Alina Anzola, Siting Shao, Viviana Spina; sotto Alice Acquisgrana, Valentina Massari, Arianna Mustafà. A destra business origami, booklet and gadget proposti per la presentazione d'esame in aula e presso The Ocean Race per il Corso di Design dei Servizi a.a 2022/2023. Sopra: Tiziana Iorio, Raffaella Parodi, Arianna Matassini; sotto Marta Leita, Filippo Gentilini, Gabriele Coldani.
Ph. Giovanna Tagliasco, Federica Delprino, Chiara Garofalo.

Learning-Based Objects Una proposta per l'uso di modelli nella didattica del pensiero sistemico

Corso di Storia Sociale dell'arte Massimo Palazzi Learning-Based Objects
A proposal for the use of
models in the teaching of
systemic thinking

Social History of art Course *Massimo Palazzi*

Può un oggetto aiutare a comprendere un pensiero complesso? Fino a che punto la concretezza del materiale utilizzato e i rapporti tra le parti risultano utili all'apprendimento? A queste e altre domande hanno risposto gli studenti del corso di Storia sociale dell'arte accettando la sfida di dare forma alle sinergie e conflittualità che determinano la natura dell'opera come oggetto polisemico. L'obiettivo di tale esercitazione pratica, a seguito di una serie di lezioni sui singoli fattori che definiscono forma, funzione e valore dell'opera all'interno di uno specifico ambito storico e culturale, è stato duplice. Da una parte, verificare l'apprendimento degli argomenti trattati singolarmente e la capacità di creare una sintesi che ne dimostri la comprensione; dall'altra, utilizzare tale sintesi come attivatore per introdurre l'ultima parte del corso, focalizzata sul ruolo dell'oggetto nell'arte del ventesimo secolo, dai collage cubisti al feticismo della merce nei lavori esposti nella mostra "Endgame" (Boston, 1986) e oltre. L'attività è nata pensando alle pratiche di Object-Based Learning nelle quali il manufatto artistico si fa catalizzatore di pensiero creativo in virtù della possibilità di essere interrogato da angolazioni diverse con un approccio multidisciplinare (Hannah et al. 2013). Invertendo guesta modalità didattica, si è pensato a un oggetto concepito per rappresentare la complessità degli aspetti del sistema dell'arte, un prodotto che non è un'opera d'arte ma un modello delle condizioni necessarie alla sua esistenza, una sorta di Learning-Based Object. L'esercitazione è stata presentata agli studenti menzionando la teoria generale dei sistemi, alla quale sono riconducibili, al di là delle differenze, gli approcci al mondo dell'arte di Bourdieu, Dickie, Heinich e Latour 1. La metafora della crosta terrestre utilizzata da Hauser per descrivere la storia dell'arte ha fornito un esempio di rappresentazione della complessità². Al fine di garantire la massima libertà rispetto alla tipologia dell'oggetto da presentare, si è scelto di non mostrare esempi di modelli se non quello della sfera dei colori di Runge che suggerisce come un solido possa descrivere un sistema dinamico di rapporti tra unità. I progetti esposti dagli studenti in aula hanno evidenziato diversi livelli di assimilazione degli argomenti trattati, attraverso un'ampia varietà di prodotti. Tra guesti, i lavori più riusciti integrano una componente dinamica e temporale, come nel caso dei magneti riposizionabili di F. D'Ascenzo o delle strutture di D. E. Goga. La componente esperienziale, quasi performativa, della presentazione caratterizza anche il risultato della collaborazione dei tre gruppi che hanno proposto Trittico. Il cubo di tessuto elastico bianco da esplorare con le mani rivela impressioni di colore lasciate da un oggetto al suo interno, successivamente svelato in un gioco di metafore che esemplifica il ruolo del pubblico e della critica rispetto al contesto espositivo e all'interpretazione dell'opera. Altrettanto interessanti la presentazione di G. Salaris che, portando in aula parte della sua collezione di monete come oggetto ready-made, ha fatto riflettere sull'attribuzione di valore e sul collezionismo;

tent the actual material used and the relationships between the parts can facilitate learning? These and other questions were answered by the students of the Social History of Art course who accepted the challenge to give shape to the synergies and conflicts that determine the nature of the work as a polysemic object. Twofold was the objective of the proposed practice, following a series of lessons that examined the individual factors defining form, function and value of artworks within a specific historical and cultural context. On the one hand, to verify the learning of the topics covered separately and the ability to create a synthesis thus demonstrating their understanding; on the other hand, to use that synthesis as an activator to introduce the last part of the course, which focused on the role of the object in 20th century art, from Cubist collages to the fetishism of the commodity in the works exhibited in the "Endgame" exhibition (Boston, 1986) and beyond. The activity was conceived with Object-Based Learning practices in mind, in which the artistic artefact becomes a catalyst for creative thinking because of its possibility of being interrogated from different angles in a multidisciplinary approach (Hannah et al. 2013). Reversing this didactic mode, the object is created in order to represent the complexity of aspects of the art system, as a product that is not a work of art but a model of the conditions necessary for its existence, what we can call a Learning-Based Object. The exercise was presented to the students by mentioning the general systems theory, echoed in the approaches to the art world formulated by Bourdieu, Dickie, Heinich and Latour¹, beyond their differences. The metaphor of the Earth's crust used by Hauser to describe art history provided an example of a metaphor of complexity². In order to ensure maximum freedom with regard to the type of object to be presented, it was decided not to show examples of models other than Runge's colour sphere, which suggests how a solid can describe a dynamic system of relationships between units. The projects exhibited by the students in the classroom showed different levels of assimilation of the topics covered, through a wide variety of products. Among these, the most successful works integrate a dynamic and temporal component, as in the case of F. D'Ascenzo's repositionable magnets or D. E. Goga's structures. The experiential, almost performative component of the presentation recurs in the result of the collaboration of the three groups that proposed TRITTICO. The white elastic fabric cube to be explored with one's hands reveals some impressions of colour left by an object inside it, subsequently unvealed in a game of metaphors that exemplifies the role of the public and the critics with respect to the exhibition context and the interpretation of the work. Equally interesting was the presentation by G. Salaris who, by bringing part of her coin collection into the classroom as a ready-made object, stimulated some reflections on the attribution of value and collecting; and

Can an object help the understanding of complex thinking? To what ex-

Note

1. Per similitudini e differenze tra le posizioni degli autori citati si veda Van Maanen 2009, pp. 125 - 145. 2. "In ogni enoca culturale progredita l'evolversi dell'arte avviene su diversi livelli, in direzioni e strati diversi a seconda degli indirizzi del gusto, delle tradizioni e delle valutazioni determinanti. E questa pluristratificazione dell'evoluzione non è condizionata affatto soltanto dalle diverse generazioni che operano l'una accanto all'altra, ma anche dalle diverse classi sociali e dai diversi strati culturali che concorrono e collidono fra di loro e che affidano all'artista compiti diversi in conformità dei loro interessi e bisogni particolari" (Hauser 2001, p.135) 3. Si potrebbe per esempio illustrare l'interpretazione dell'opera di T. Saraceno proposta da Latour, 2011 rispetto al concetto di rete.

e quelle dei gruppi che, in nome della valorizzazione del bene culturale, hanno destato meraviglia applicando tecniche quali la litofania e la stereofotografia alla produzione di oggetti souvenir. I risultati evidenziano solo in parte l'efficacia dell'attività proposta, che potrebbe forse trarre beneficio da una più specifica esposizione degli obiettivi³. Se i modelli permettono di rappresentare diversi fenomeni complessi, escludono inevitabilmente molte relazioni sottili che si perdono nella semplificazione.

L'interesse dell'esperienza didattica condotta è da cercare quindi nella varietà dei modelli possibili e nella pluralità dei punti di vista sullo stesso fenomeno che, attraverso la discussione, aiuta a non dimenticare quanto la realtà sia sempre molto più disordinata e contraddittoria di ogni sua those of the groups who, in the name of enhancing the cultural heritage, aroused amazement by applying techniques such as lithophany and stereo photography to the production of souvenir objects. The outcomes only partly highlight the effectiveness of the proposed activity, which could perhaps benefit from a more specific exposition of the objectives³. While models allow several complex phenomena to be represented, they inevitably exclude many subtle relationships that are lost in simplification. The interest of the didactic experience conducted with the students of the Social History of Art course is therefore to be found in the variety of possible models and the plurality of viewpoints on the same phenomenon, which, through discussion, helps us not to forget how reality is always much more messy and contradictory than any explanations.

1 For similarities and differences between the positions of the cited authors, see Van Maanen 2009, pp. 125 - 145.

2. "In every advanced cultural epoch, the evolution of art takes place on different levels, in different directions and strata, depending on the directions of taste, traditions and determining evaluations. And this multi-layering of evolution is by no means only conditioned by the different generations working alongside each other, but also by the different social classes and cultural strata that compete and collide with each other and entrust the artist with different tasks in accordance with their particular interests and needs' (Hauser 2001, p.135) 3. One could, for example, illustrate the interpretation of T. Saraceno's work proposed by Latour, 2011 about the concept of network





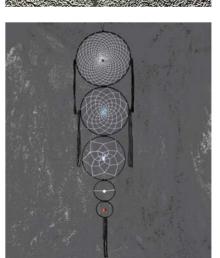












Riferimenti bibliografici

Hannan, L., Duhs, R., Chatterjee, H. (2013), Object-based learning: a powerful pedagogy for higher education. In J. Boys, C. Speight, A. Boddington, Museums and higher education working together (pp. 158-168). Routledge. Hauser, A. (2001), Le teorie dell'arte (G. Simone, Trad.; 3. ed.). Einaudi. (Originariamente pubblicato nel 1958)

Maanen, H. van (2009), How to study art worlds. On the societal functioning of aesthetic values. Amsterdam University Press. https://directory.doabooks.org/handle/20.500.12854/29301

Latour, B. (2011, marzo), Some experiments in art and politics. E-flux iournal. https://www.e-flux.com/journal/23/67790/ some-experiments-in-art-and-politics/

Left: Federica Miccoli and Lorenzo Sacco, TRITTICO 1. The white space invites to reflect on the power of the museum context in respect of the artwork and the viewer. Federico Celia and Alice Gasparri, TRITTICO 2. Influences show the intrinsic fragility of an artwork facing the critique. Maria Giulia Golino and Ilaria Pagano, TRITTICO 3. The filter evokes the artist's activity in form of a sponge absorbing and returning the experience of the world through the artwork. Top right: A lithophany created by Ludovica Rebolino and Daniel Nanini in the form of a 3D print as part of a hypothetical project to enhance Italy's artistic heritage. Bottom right: One of the possible conformations of the model presented by Federica D'Ascenzo and Denisa Elena Goga, Diachronicart "A two-way correspondence in which the artwork, in order to define itself as such, needs the system that leaitimises it as such and the system needs the artwork in order to exist and proliferate.'

73



dell'opera per esistere e moltiplicarsi".



Mugazine Microstorie - Riflession

Tesi magistrale

Relatore Enrica Bistagnino, Martina Massarente **a.a.** 2022/2023

AEQUITAS,
DESIGN FOR ALL
PROGETTAZIONE
INCLUSIVA PER LO SPORT
INCLUSIVE DESIGN FOR SPORT

tà ludico sportive anche per chi possiede una qualsiasi difficoltà. La struttura segue l'inclinazione del corpo ed è regolabile a seconda delle capacità dell'atleta. Trio può essere assemblato ad un altro deambulatore opposto con un sistema a croce per dare un doppio sostegno a coloro che possiedono maggiori difficoltà di deambulazione. La sua versatilità gli permette di poter essere utilizzato anche in altri settori, come quello scolastico, così da poter incentivare lo sviluppo di attività ludico sportive anche per chi possiede una qualsiasi difficoltà.

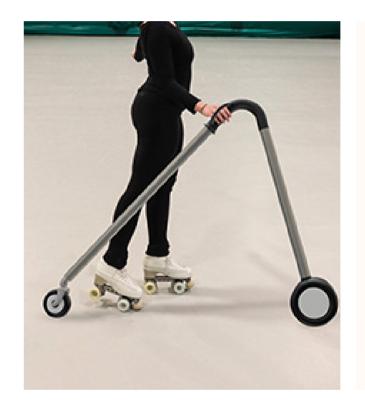
di Alice Panzi

alice.panzi1998@gmail.com

Accessibilità e inclusione sono due concetti fondamentali che caratterizzano il mondo dello sport per persone con disabilità il quale da sempre rappresenta per il design e per lo sviluppo tecnologico un campo di continua sperimentazione.

Nonostante il tema delle disabilità stia diventando sempre più conosciuto e riconosciuto, esistono ancora situazioni estremamente limitative per lo sviluppo di inclusione e accessibilità nelle attività sportive. Numerosi sport stentano ad evolversi sotto questi aspetti e non permettono a chi possiede disabilità di poter praticare l'attività. Uno tra questi è il pattinaggio artistico a rotelle che, nonostante la sua grande diffusione a livello nazionale e mondiale, non si è ancora evoluto per far fronte alle esigenze di atleti con disabilità. Il progetto di tesi affronta tali tematiche seguendo i criteri tipici del Design for All, una materia giovane ed in continua evoluzione, che vede le disabilità o handicap come punti di forza per la progettazione di prodotti e servizi adatti a tutti. I due capisaldi del lavoro, accessibilità e inclusione, sono stati sviluppati e affrontati in due modi: per comunicarli in maniera efficace ho realizzato Aequitas, che è una rivista monografica, leggibile da tutti e un concept progettuale di un deambulatore per il pattinaggio artistico, presente all'interno della rivista. Aeguitas mira a sensibilizzare sulle tematiche inerenti alle disabilità, declinate sotto il punto di vista dello sport. La sua formattazione, in particolare quella dei testi, è stata progettata seguendo le linee guida date dall'Associazione Italiana Dislessia (AID), così da garantire a tutti la possibilità di leggere gli articoli, anche a chi possiede disturbi visivi come la dislessia. Per poter aiutare chi invece soffre di disabilità visive più gravi, quali ipovedenza o cecità, ho realizzato la versione audio di ogni articolo in un podcast dedicato su piattaforme online gratuite. Tra i temi trattati nei vari articoli si può

notare un particolare focus sull'aspetto progettuale e di design che si occupa di realizzare attrezzature adequate e accessibili per atleti con handicap. In particolare, ciò che viene evidenziato è che una larga fascia socioeconomica della popolazione mondiale rimane spesso esclusa dalla possibilità di acquisto di tali attrezzature, poiché i costi dei materiali e delle tecnologie sono particolarmente elevati. A tal proposito ho selezionato e analizzato quattro progetti di design di ausili sportivi per atleti con disabilità, realizzati con materiali riciclati, a basso costo e facilmente reperibili da tutti. Ciascuno di questi progetti è stato portato avanti grazie alla stretta collaborazione di atleti che hanno fornito un fondamentale aiuto per lo sviluppo delle attrezzature. L'analisi di questi casi studio dimostra come sia possibile progettare tenendo conto dei concetti di accessibilità e inclusione, senza escludere nessuno dalla possibilità di acquisto e di utilizzo dei prodotti o servizi realizzati. A conclusione di questa ricerca, per sostenere quelli che sono i punti di forza della progettazione inclusiva del Design for All, nell'ultima sezione di Aequitas viene rappresentata la mia idea di inclusione nello sport, con la presentazione del concept progettuale di un deambulatore pensato per il pattinaggio artistico a rotelle: "Trio". Il deambulatore ha l'obiettivo di sostenere atleti con difficoltà motorie o cecità durante le fasi di movimento sui pattini ed è pensato per essere utilizzato a lato del corpo con un solo appoggio. La struttura segue l'inclinazione del corpo ed è regolabile a seconda delle capacità dell'atleta. Trio può essere assemblato ad un altro deambulatore opposto con un sistema a croce per dare un doppio sostegno a coloro che possiedono maggiori difficoltà di deambulazione. La sua versatilità gli permette di poter essere utilizzato anche in altri settori, come quello scolastico, così da poter incentivare lo sviluppo di attivi-

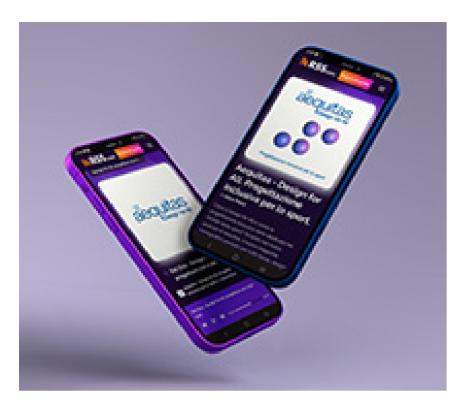


Fotoinserimento del deambulatore Trio in una scena di utilizzo sui pattini. Photo-insertion of the Trio walker in a scene of use on skates.



Render 3D di Trio, il deambulatore sportivo pensato per sostenere. 3D rendering of Trio, the sports walker designed to support the athlete in figure skating.

76 Mugazine 77



Mockup illustrativo delle schermate del podcast della rivista Aequitas. Illustrative mockup of the Aequitas magazine podcast screenshots

Accessibility and inclusion are two fundamental concepts that characterise the world of sport for people with disabilities, which has always represented a field of continuous experimentation for design and technological development. Despite the fact that the subject of disabilities is becoming increasingly well-known and recognised, there are still extremely limiting situations for the development of inclusion and accessibility in sports activities. Many sports are struggling to evolve in these respects and do not allow those with disabilities to be able to practice the activity. One of these is artistic roller skating which, despite its widespread popularity nationally and worldwide, hasn't yet evolved to meet the needs of athletes with disabilities. The thesis project tackles these issues by following the typical criteria of Design for All, a young and evolving subject that sees disabilities or handicaps as strengths for the design of products and services suitable for all. The two cornerstones of the work, accessibility and inclusion, were developed and approached in two ways: to communicate them effectively, I created Aeguitas, which is a monographic magazine, readable by everyone, and a design concept of a walker for figure skating, which is featured in the magazine. Aeguitas aims to raise awareness of disability issues, interpreted from the perspective of sport. Its formatting, particularly that of the texts, has be-

en designed following the guidelines given by the Italian Dyslexia Association (AID), so that everyone can read the articles, even those with visual impairments such as dyslexia. In order to help those who suffer from more severe visual impairments, such as low vision or blindness, I have created the audio version of each article in a dedicated podcast on free online platforms. Among the topics covered in the various articles, there is a particular focus on the planning and design aspect of making appropriate and accessible equipment for athletes with disabilities. In particular, what is highlighted is that a large socio-economic seament of the world's population often remains excluded from the possibility of purchasing such equipment, as the costs of materials and technologies are particularly high. In this regard, I selected and analysed four design projects of sports aids for athletes with disabilities, made from recycled materials that are low-cost and readily available to everyone. Each of these projects was carried out with the close collaboration of athletes who provided crucial help in the development of the equipment. The analysis of these case studies shows how it's possible to design with the concepts of accessibility and inclusion in mind, without excluding anyone from the possibility of purchasing and using the products or services created.

design in Design for All, the last section of Aeguitas presents my idea of inclusion in sport, with the presentation of the design concept of a walker designed for artistic roller skating: "Trio". The walker aims to support athletes with motor difficulties or blindness during movement on skates and is designed to be used at the side of the body with only one support. The structure follows the inclination of the body and is adjustable according to the athlete's abilities. Trio can be assembled with an opposite walker with a cross system to give double support to those with greater walking difficulties. Its versatility also allows it to be used in other areas, such as schools, so that it can encourage the development of recreational sports activities even for those with any difficulty.

> BIBLIOGRAFIA/ BIBLIOGRAPHY Accolla, A. (2009). Design fo All. Il progetto per l'individuo reale, FrancoAngeli. Bartsch, A. Nitsch, C. Oliver, M. B. Scherr, S. (2016). Inspired by the Paralympics: effects of empathy on audience interest in Para-Sports and on the destigmatization of persons with disabilities, The Authors.

Casolo, F. Mari, G. Molinari, F. (2018). Sport e Inclusione, Vita e Pensiero. Gregor, P. Macaulay, C. Morgan, M. Newell, A. F. Pullin, G. (2010). User-Sensitive Inclusive Design. Springer-Verlag, School of Computing, University of Dundee.

Myerson, J. (2021). Designing a world for everyone. 30 Years of Inclusive Design. Lund Humphries.

Shaoqiang, W. (2022). New Page Design. Layout and Editorial Design. Hoaki. Spoto, A. (2018). L'atleta paralimpico: dallo stigma al mito, e ritorno. Riflessioni sul ruolo dello sport nell'immaginario della disabilità. Imago.

Tesi magistrale

Relatore Enrica Bistagnino, Alessandro Castellano, Antonio Camurri, Nicola Ferrari. Correlatore Paolo Moretti, Sofia Fiscon

a.a. 2020/2021

ART AND REHABILITATION NOTE PER UNA METODOLOGIA DI SELEZIONE DEGLI ARTRFATTI VISIVI, FUNZIONALI ALLA RIABILITAZIONE NELL'ETÀ EVOLUTIVA

NOTES FOR A METHODOLOGY OF SELECTION OF VISUAL ARTHRFACTS, FUNCTIONAL FOR REHABILITATION IN DEVELOPMENTAL AGE

di Beatrice Intermite

beatriceintermite97@gmail.com

Secondo Semir Zeki la neuroestetica non nasce per dire cosa sia la bellezza ma cerca di capire qualcosa di più sul funzionamento del cervello. Questa disciplina indaga i meccanismi cerebrali responsabili di ciò che proviamo osservando delle rappresentazioni artistiche come potrebbe essere un'opera d'arte pittorica, un'esibizione musicale o formule e teoremi matematici (Savino e De Clemente 2020). L'intento ultimo di questa disciplina è quello di trovare risposte scientifiche alle domande che le ricerche umanistiche, in particolare quelle riferite all'ambito dell'estetica, si pongono da sempre. Perché l'arte induce piacere estetico? Perché siamo attratti da alcune opere mentre riteniamo altre non degne di interesse o addirittura le riteniamo brutte? E soprattutto perché l'arte è considerata un fenomeno universale che mantiene sempre determinate costanti, pur attraversando i millenni e i continenti?

La ricerca di gueste risposte ha spinto i neuroscienziati a indagare i processi cerebrali innati e istintivi alla base dell'esperienza percettiva, studiando i neuroni che rispondono in modo specifico a stimoli esterni riconducibili all'osservazione di un'immagine statica o a particolari movimenti del corpo o della testa fatti da altri soggetti (Craighero, 2017). Questi neuroni, scoperti da Giacomo Rizzolatti nel 1992, prendono il nome di "Neuroni specchio". Studi successivi, grazie al contributo di Vittorio Gallese, hanno poi evidenziato l'attivazione dei neuroni specchio e del sistema motorio corticale durante l'osservazione di un'opera d'arte producendo risposte di benessere percettivo fisico ed emotivo. L'arte con il suo impegno estetico e il coinvolgimento dell'immaginazione data dall'attivazione sensoriale, dall'evocazione di emozioni, porta ad una stimolazione cognitiva che può innescare risposte psicologiche e fisiologiche nei comportamenti sociali, direttamente collega-

te allo stato di salute e benessere. Ed è proprio con riferimento a queste tematiche che è nata l'ipotesi di verificare il potenziale riabilitativo delle qualità empatiche e dinamiche di alcune immagini artistiche nell'ambito di processi di riabilitazione motoria. Quali possono essere i benefici, in termini di induzione al movimento, determinati dalla "visione" e quindi dalla "comprensione" del gesto che ha tracciato un certo tipo di immagine? Grazie anche al supporto del personale medico del Dipartimento di Medicina Fisica e Riabilitazione dell'Istituto Pediatrico Giannina Gaslini di Genova, è stata avviata una ricerca orientata a delineare una proposta metodologica per la selezione di artefatti visivi funzionali alla riabilitazione motoria in età evolutiva con particolare riferimento ai casi di emiparesi e tetraparesi.

Al fine di identificare correttamente le opere d'arte utili a facilitare l'attività riabilitativa per le patologie sopra citate, sono state analizzate in un primo momento le caratteristiche dei casi di bambini con tetraparesi grave e moderata e quelle per i bambini con emiparesi moderata, successivamente sono state indagate le caratteristiche visive e grafiche apprezzabili delineando delle linee guida e per concludere sono state individuate degli esempi di opere d'arte pittoriche con le quali il bambino potrebbe entrare in relazione con esse e interagire per fare riabilitazione psicomotoria. Questi primordiali principi di selezione che tengono conto solamente della composizione, degli elementi, della forma e del colore dell'opera d'arte potrebbero essere indicati per alcuni bambini e per molti altri invece no. In questi casi l'opera d'arte risulta non sempre accessibile e fruibile dai bambini. D'altro canto risulterebbe probabilmente impossibile trovare singole soluzioni che vadano bene per ogni esigenza del paziente. Quello che si può fare, e

che è stato attuato in questa tesi, è quello di identificare un certo tipo di target, una certa patologia, per la quale stabilire dei criteri più specifici che vanno proprio a guardare alle problematiche e necessità di quel problema preso in considerazione. In auesto modo, auesti principi permettono di identificare un certo numero di opere d'arte che presentano delle caratteristiche che si possono rivelare utili nella pratica terapeutica per quel tipo di target. In questo insieme di opere però saranno presenti raffigurazioni che presentano composizioni, elementi, segni, concezione dello spazio, colori e un uso della luce simili ma con livelli di complessità diversi, che il terapista solo successivamente, grazie alle sue conoscenze mediche sarà in grado di fare un'ultima selezione più specifica delle opere più indicata in riferimento alla gravità della patologia, limiti, punti di forza, età e interessi del bambino. Il terapeuta avrà la possibilità di selezionare un certo numero di opere e poi far scegliere al bambino quale utilizzare per l'attività. L'arte può essere accessibile e fruibile da parte di tutti a patto che intervengano team multidisciplinari che vadano a studiare delle soluzioni per facilitare e rendere possibile l'incontro fra i due soggetti. Tutti guesti risultati sono stati sottoposti a revisione e giudizio da parte del team medico del Dipartimento di Medicina Fisica e Riabilitazione dell'Istituto Pediatrico Giannina Gaslini di Genova.



Beatrice Intermite, Photomontage, Mark Rotchko 1960 ca. Pin on Mark Rothko (pinterest.com.au) Beatrice Intermite, Photomontage, Mark Rotchko 1960 ca. Pin on Mark Rothko, pinterest.com.au



Beatrice Intermite, Photomontage, Giulio D'Anna, Flight over Etna, 1930 Beatrice Intermite, Photomontage, Giulio D'Anna, Flight over Etna, 1930. Giulio d'Anna, Volo sul vulcano, 1929, MutualArt

80 Mugazine 81



Beatrice Intermite, Photomontage, André Derain, Cypress, 1907 Beatrice Intermite, Photomontage, André Derain, Cypress, 1907 Réplique De Peinture Cyprès, 1907 de André Derain, WahooArt.com

According to Semir Zeki, neuroaesthetics does not arise to say what beauty is but seeks to understand more about the functioning of the brain. This discipline investigates the brain mechanisms responsible for what we experience observing artistic representations such as might be a pictorial work of art, a activation, by the evocation of emotions, leads to cognitive stimusical performance or mathematical formulas and theorems (Savino and De Clemente 2020). The ultimate intent of this discipline is to find scientific answers to auestions that humanistic researches, particularly those referring to the field of aesthetics, have always asked. Why does art induce aesthetic pleasure? Why are we attracted to some works while deemina others unworthy of interest or even deeming them ugly? And above all, why is art considered a phenomenon universal that always maintains certain constants, while crossing millennia and continents? The search for these answers has prompted neuroscientists to investigate the innate and instinctive brain processes underlying of perceptual experience, studying the neurons that respond specifically to external stimuli traceable to the observation of a static image or to particular body or head movements made by other subjects (Craighero, 2017). These neurons, discovered by Giacomo Rizzolatti in 1992, take the name "mirror neurons." Subsequent studies, thanks to the contribution of Vittorio Gallese, have since highlighted the activation the characteristics of the cases of children with severe and

of mirror neurons and motor system cortical during the observation of a work of art producing responses of physical and emotional perceptual well-being. Art with its aesthetic engagement and the involvement of the imagination given by sensory mulation that can trigger psychological and physiological responses in social behaviors directly related to the state of health and well-being. And it is precisely with reference to these issues that the hypothesis of testing the potential rehabilitation of the empathic and dynamic qualities of certain artistic images in the context of motor rehabilitation processes. What can be the benefits, in terms of movement induction, determined by "seeing" and thus "understanding" the gesture that traced a certain type of image? Thanks also to the support of the medical staff of the Department of Physical Medicine and Rehabilitation of the Giannina Gaslini Pediatric Institute in Genoa, a initiated research oriented toward outlining a proposed methodological for the selection of visual artifacts functional for motor rehabilitation in developmental age with particular reference to cases of hemiparesis and tetraparesis.

In order to correctly identify useful artworks to facilitate rehabilitation activities for the above-mentioned pathologies,

moderate tetraparesis and those for children with moderate hemiparesis were first analyzed, then the appreciable visual and graphic characteristics were investigated by outlining guidelines, and to conclude, the following were identified examples of pictorial works of art that the child could relate to and interact with in order to do psychomotor rehabilitation. These primordial principles of selection that take into account only the composition, elements, form and color of the artwork might be suitable for some children and for many others not. In such cases the artwork turns out not always to be accessible and usable by children. On the other hand, it would probably turn out to be impossible to find individual solutions that suit every patient. What can be done, and what has been implemented in this thesis, is to identify a certain type of target, a certain pathology, for which to establish more specific criteria that go precisely to looking at the problems and needs of that problem being considered. In this way, these principles make it possible to identify a certain number of works of art that have characteristics that are may prove useful in therapeutic practice for that type of target audience. In this set of works, however, there will be depictions that present similar compositions, elements, signs, conception of space, colors and use of light but with different levels of complexity, which the therapist only later, through his or her medical knowledge will be able to make a final more specific selection of the most suitable works with reference to the severity of the pathology, limitations, strengths, age and interests of the child. The therapist will have the ability to select a number of works and then have the child choose which one to use for the activity. Art can be accessible and usable by all as long as multidisciplinary teams step in to study solutions to facilitate and enable the encounter between the two subjects. All of these findings were subject to review and judgment by the medical team of the Department of Physical Medicine and Rehabilitation at the Giannina Gaslini Pediatric Institute in Genoa.

> Arnheim, R. (2000) Arte e percezione visiva, Feltrinelli Editore. Craighero, L. (2017) Neuroni Specchio, II Mulino. Gallese, V. (2015) L'empatia degli spazi. Architettura e neuscienze, Raffaello Cortina Editore. Kandel, E. (2017) Arte e neuroscienze, Raffaello Cortina Editore. Savino, A. (2020) Neuroestetica, Bellezza, arte e cervello, Nuova Ipsa Editore. Zeki, S. (2003) La visione dall'interno. Arte e cervello, Bollati Borighieri Editore.

BIBLIOGRAFIA/ BIBLIOGRAPHY

Tesi magistrale

Relatore Alessandro Valenti **a.a.** 2021/2022

CATWALKS CATWALKS

di Camilla Giulia Barale

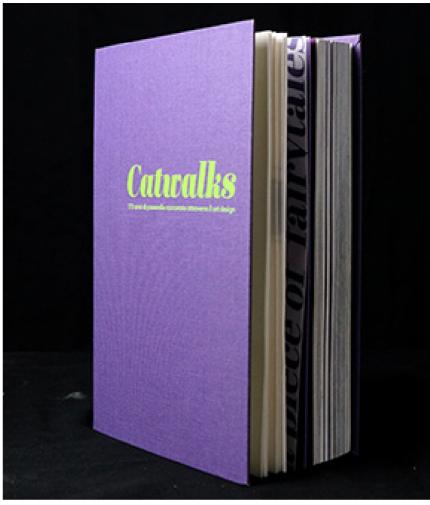
camillabarale@gmail.com

Catwalks è una tesi di ricerca che tratta di set design, quanto l'importanza degli elementi scenografici in supporto delle passerelle sia fondamentale per la fruizione della sfilata stessa. L'interrogativo sul quale questa ricerca si basa è innovativo: l'obbiettivo è quello di ricostruire attraverso una timeline la storia delle passerelle cercando di definire gli orizzonti della moda. Un libro che ha l'ambizione di fare da supporto alle future generazioni che vorranno intraprendere studi specifici in questi ambito del design. Il libro suddiviso in tre capitoli:

1_A piece of Fairytales (1850-1972) tratta la storia che parte dalle poupeés de mode per spiegare poi l'assetto delle prime catwalks, per arrivare ai Gran Balli eventi-sfilate esclusivi ma romantici che hanno scandito tutta la prima metà del secolo. 2_Wind of change (1973-2000) racconta di quando le sfilate hanno iniziato ad avere il loro ritmo movimentato e il prêt-à-porter abbia inserito Milano tra le "big four" della moda. Finalmente le sfilate aprono le porte ai mass media, che fanno conoscere al mondo intero le collezioni del momento, creando così quel senso di inclusività che nei decenni precedenti mancava completamente.

3_To infinity and beyond racconta il periodo in cui si consolidano gli show-sfilate con performance e allestimenti spetta-

colari, l'era delle collaborazioni "moda-arte-architettura", per la creazione di scenografie che lasciano senza fiato, in location sospese nel tempo, analizzando 75 allestimenti per vedere come si sono evoluti, cosa è successo con il covid, per finire chissà dove in luoghi misteriosi come ad esempio il metaverso. Dunque, una riflessione sorge spontanea: sicuramente investire nel Metaverso potrebbe portare soluzioni più forse più sostenibili ed avere l'opportunità grazie agli spazi illimitati di progettare scenografie senza tempo senza dover tenere conto di regole fisiche che il mondo reale richiede. Decenterland può dare spazio a valori più etici, riducendo tutti gli scarti che le industrie della moda generano, quasi a zero; con la possibilità di progettare comunque show iconici; e la realtà virtuale ci permetterebbe comunque di vivere la stessa esperienza. Ma l'inclusività che avevamo quadagnato con l'esperienza della pandemia dove va andrà a finire? Decenterland è o sarà realmente così accessibile a tutti come si pensa? Questa è la domanda con cui questo libro vuole chiudersi per tenersi una porta aperta con uno squardo verso il futuro. La sicurezza che si ha è quella che tutti eventi fisici e le scenografie spettacolari hanno comunque un "savoir-faire" romantico ma definibile allo stesso tempo irrinunciabile.



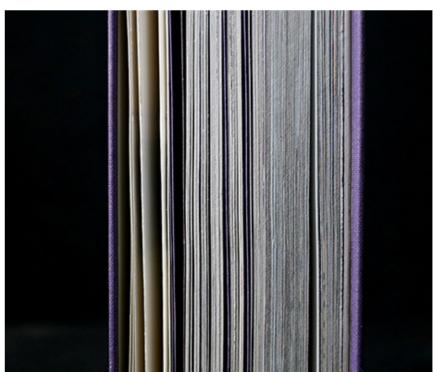


Foto di dettaglio della copertina e spessore del book.

Detail photo of the cover and thick-

Detail photo of the cover and the ness of the book.

Foto dettaglio spessore del book. Detail thickness of the book.

84 Mugazine

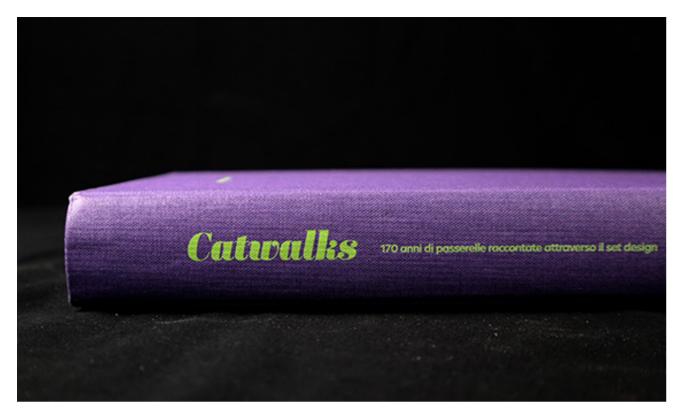


Foto di dettaglio del dorso del Photo of detail back of the book.

Catwalks is a research thesis that deals with set design, how 3_To infinity and beyond recounts the period in which showthe importance of scenic elements in support of catwalks is fundamental to the enjoyment of the catwalk itself. The queaim is to reconstruct the history of catwalks through a timeline, trying to define the horizons of fashion. A book that has the ambition to act as a support for future generations who wish to divided into three chapters

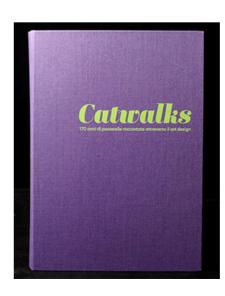
starts with the poupeés de mode and then explains the set-up of the first catwalks, to arrive at the exclusive but romantic Grand Balls-events that marked the entire first half of the century. twalk shows started to have their own lively rhythm and prêt-àporter put Milan among the 'big four' of fashion. Finally, the fashion shows opened their doors to the mass media, which made the collections of the moment known to the world, thus cre-

in previous decades.

shows were consolidated with spectacular performances and set-ups, the era of "fashion-art-architecture" collaborations, stion on which this research is based is an innovative one: the for the creation of breathtaking sets in locations suspended in time, analysing 75 set-ups to see how they evolved, what happened with covid, to end up who knows where in mysterious places like the metaverse. A thought arises: surely investing in undertake specific studies in this field of design. The book is the Metaverse could bring more perhaps more sustainable solutions, having the opportunity thanks to unlimited spaces to design timeless sets without having to take into account physi-1_A piece of Fairytales (1850-1972) deals with the history that cal rules that the real world requires. Decenterland could make room for more ethical values, reducing all the waste that fashion industries generate, almost to zero; with the possibility to design iconic shows anyway; and virtual reality would still allow 2_Wind of change (1973-2000) tells the story of when the ca- us to have the same experience. But where does the inclusivity we gained from the pandemic experience go? Is or will Decenterland really be as accessible to all as it is thought to be? This is the question with which this book wants to close in order to keep an open door with a glimpse into the future. The certainty ating a sense of inclusiveness that had been completely lacking is that the physical events and spectacular settings still have a romantic 'savoir-faire' that cannot be renounced.



Foto dettaglio libro aperto. Open book detail photo.





Fronte e retro del book. Book's front and back.

Tesi magistrale

Relatore Chiara Olivastri **Correlatore** Giovanna Tagliasco **a.a.** 2021/2022 ETERIALMA
ANAGRAMMA PROGETTUALE
DI UNA PROSSIMA ECOLOGIA
DESIGN ANAGRAM OF A COMING
FCOLOGY

di Martina Vallarino

martina.vallarino@live.it

Il progetto Eterialma, anagramma progettuale di una prossima ecologia studia i legami che collegano gli esseri umani ai loro ambienti (sociale, culturale, economico e politico) e ad altre specie (piante). Esso valorizza l'importanza delle pratiche creative nell'analizzare i legami della specie umana con la Terra e nel progettare riparazioni sotto forma di manufatti e concetti, nel caso di Eterialma: nuovi materiali. È proprio "materiale" la parola ad origine di Eterialma, oltre a identificare il risultato del processo creativo. L'impiego dell'anagramma per conferire nome al progetto non è casuale. La scelta risiede nel ripensamento dell'ambiente "casa" a seguito di un biennio di pandemia e sempre più evidenze di un cambiamento climatico. Il gioco di permutazione delle lettere di una parola si trasferisce, infatti, nel progetto di un nuovo ambiente domestico, rispettoso della natura, delle tradizioni locali e dell'ecologia prossima che sta inesorabilmente approdando. Insolita posizione ha la palma da datteri nell'area di Sanremo e Bordighera, dove la pianta trovò da tempo immemore un microclima consono al suo sviluppo. A partire dalla seconda metà del XVI secolo si ha testimonianza di un nascente mercato di foglie di palma da datteri per il rito cristiano della Domenica delle Palme. Le foglie intrecciate per quest'occasione vengono chiamate in bordigotto parmureli e si presentano come una la-

vorazione a tutto tondo che si sviluppa lavorando le foglioline attorno alla nervatura centrale della foglia, senza mai staccarle. Per vari motivi, resta una produzione molto limitata. Considerando la foglia non più per una finalità rituale ma per le sue proprietà organolettiche e meccaniche, si aprono infinite possibilità di impiego. Eterialma introduce la foglia di palma da datteri nel mondo dei tessuti, realizzando una trama resistente ma flessibile, interamente vegetale e dunque sostenibile, figlia della tradizione secolare del parmurelo e per questo risultato di un lavoro artigianale. Il progetto si articola nella rielaborazione del parmurelo affinché acquisisca similarmente le caratteristiche di un tessuto. Questo ha previsto l'esclusione della nervatura centrale della foglia e dunque l'utilizzo esclusivo della fogliolina. Delle figure realizzate per tradizione, si è considerata una figura emarginale, realizzata all'occorrenza per decorazione, in quanto bidimensionale e geometrica e per questo più vicina all'estetica moderna. Precisata la geometria, si è posta l'attenzione sulla suddivisione delle foglioline in base alla larghezza, in quanto si è da subito rivelato come foglioline di larghezza differente provocassero l'impossibilità di unione e incastro. Lo studio del colore non si è limitato alla definizione di una palette cromatica prodotta dalle foglie al loro arrivo bensì, considerando tra gli scarti le foglie meno

secche, si è monitorato per 28 giorni l'invecchiamento della fogliolina una volta staccata dalla foglia. Dalla selezione delle foglioline, alla suddivisione e intreccio, fino all'unione di queste in file di lunghezza variabile a seconda del modulo (6 di larghezza 15 mm per il modulo 500x500 mm; 3 di larghezza 10 mm per il modulo 250x250 mm; 1/2 di larghezza 5 mm per il modulo 100x100 mm) si giunge all'ultima lavorazione, quella di chiusura del materiale. Si introduce pertanto un nuovo materiale. Completamente ecologico in quanto unicamente costituito da materia vegetale e prodotto senza l'impiego di strumentazione alcuna, è in grado di rispondere ai più disparati impieghi: da tappeto a rivestimento murario, da piano seduta a superficie di un separè. In un mondo lacerato dall'ego umano, che ha deforestato e portato all'estinzione, ha trivellato, estratto, fertilizzato, scavato, spianato e ancora indottrinato, omologato e soppresso tradizioni, urge un impegno comune nella riparazione dell'autocentrismo del passato, per sostenere il riassetto necessario a tentare una riconciliazione e un futuro. Eterialma, è un tentativo.



Eterialma - Modulo 250x250 mm, autore Martina Vallarino, foto di Alma Vassallo.

Eterialma - Module 250x250 mm, author Martina Vallarino, photo by Alma Vassallo.

88 Mugazine



Eterialma - Modulo 100x100 mm, autore Martina Vallarino, foto di Alma Vassallo. Eterialma - Module 100x100 mm, author Martina Vallarino, photo by Alma Vassallo.



Eterialma - Modulo 100x100 mm, autore Martina Vallarino, foto di Alma Vassallo. Eterialma - Module 100x100 mm, author Martina Vallarino, photo by Alma Vassallo.

The project Eterialma, a design anagram of a forthcoming ecoloav studies the links that connect humans to their environments (social, cultural, economic and political) and to other species (plants). It values the importance of creative practices in analyzing the human species' ties to the Earth and designing reparations in the form of artifacts and concepts, in the case of Eterialma: new materials. It is precisely "material" that is the word at the origin of Eterialma, as well as identifying the result of the creative process. The use of the anagram to give the project its name is not accidental. The choice lies in rethinking the environment "home" following a two-year pandemic and increasing evidence of climate change. The game of permutation of the letters of a word is, in fact, transferred to the design of a new home environment, respectful of nature, local traditions, and the coming ecology that is inexorably landing. Unusual position has the date palm in the area of Sanremo and Bordighera, where the plant found from time immemorial a microclimate conducive to its development. From the second half of the 16th century there is evidence of a nascent market for date palm leaves for the Christian rite of Palm Sunday. The leaves woven for this occasion are called parmureli in Bordigotto and are presented as an all-round workmanship that is developed by working the leaflets around the leaf's central rib, never detaching

them. For various reasons, it remains a very limited production. Considering the leaf no longer for a ritual purpose but for its organoleptic and mechanical properties opens up endless possibilities for use. Eterialma introduces the date palm leaf into the world of textiles, making a strong but flexible weave that is entirely plant-based and therefore sustainable, a child of the centuries-old tradition of parmurelo and for this reason the result of craftsmanship. The project involves reworking the parmurel so that it similarly acquires the characteristics of a tissue. This involved the exclusion of the leaf's central rib and thus the exclusive use of the leaflet. Of the traditionally made figures, an emarginal figure was considered, made as needed for decoration, as it was two-dimensional and geometric and therefore closer to modern aesthetics. Having specified the geometry, attention was paid to the division of the leaflets according to width, as it was immediately revealed how leaflets of different widths caused the impossibility of union and interlocking. The study of color was not limited to defining a color palette produced by the leaves upon their arrival but rather, considering among the rejects the least dry leaves, the aging of the leaflet once detached from the leaf was monitored for 28 days. From sorting the leaflets, to subdividing and weaving them, to joining them into rows of varying lengths depending on the module (6

of 15 mm width for the 500x500 mm module; 3 of 10 mm width for the 250x250 mm module; 1/2 of 5 mm width for the 100x100 mm module), we arrive at the last processing, that of closing the material. Therefore, a new material is introduced. Completely ecological in that it consists solely of plant matter and is produced without the use of any instrumentation, it is capable of responding to the most diverse uses: from carpet to wall covering, from seating surface to partition surface. In a world torn apart by the human ego, which has deforested and driven to extinction, drilled, mined, fertilized, dug up, flattened and still indoctrinated, homogenized and suppressed traditions, there is an urgent need for a common effort in repairing the self-centeredness of the past, to sustain the rearrangement necessary to attempt reconciliation and a future. Eterialma, is an attempt.



autore Martina Vallarino, foto di Alma Vassallo. Eterialma - Module 250x250 mm, author Martina Vallarino, photo by Alma Vassallo.

BIBLIOGRAFIA/ BIBLIOGRAPHY Antonelli, P. , Tannir, A., (2019) Broken Nature - XXI Triennale di Milano, Electra

Carassale, A., Littari, C. (2021) Frontiera Judaica - Gli ebrei nello spazio ligure - prevenzale dal Medioeve alla Shoah, Fusta Editore.

Littari, C. (2015) Palme di Liguria - Economia, paesaggio e significato simbolico nell'estrma Riviera di Ponente (secoli XIII - XX), Carocci Editore.

Tesi magistrale

Relatore Chiara Olivastri **Correlatore** Giovanna Tagliasco **a.a.** 2021/2022 IL SERVICE DESIGN PER
I LEGAMI SOSTENIBILI
CO-PROGETTARE ECOSISTEMI
ATTORNO AL TRABUCCO
CO-DESIGNING ECOSYSTEMS AROUND
THE "TRABUCCO"

di Veronica Vizzani

veronica.vizzani@gmail.com

I trabucchi del Gargano sono macchine da pesca ancorate alla costa rocciosa e tutt'ora rappresentano il monumento all'ingegno dei pescatori. Con il passare del tempo e l'avanzare delle tecnologie ittiche, sembrava che questi "giganti del mare" andassero verso uno stato di inesorabile abbandono. Negli ultimi anni, la gente, che da sempre ne ha compreso il valore sociale e culturale, li custodisce e li anima rimettendoli in funzione. L'idea per il progetto di tesi nasce dalla necessità di salvaguardare questi luoghi, partendo dall'intuizione di rigenerare un rapporto autentico con la comunità.

Come gli stessi pescatori crearono un legame con il territorio, incastonando nella pietra alcuni pali rinsecchiti che si allungano sul mare, con un intervento sociale si vuole restituire al mare quello che gli è stato sottratto negli anni.

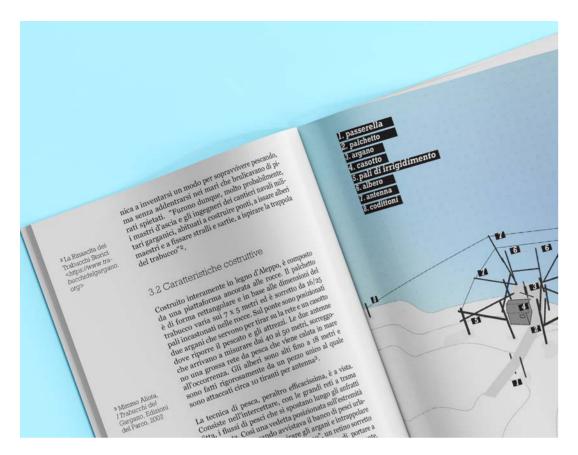
Il modo per superare efficacemente questa sfida è comprendere concretamente il luogo, preservare il Genius Loci caratteristico, rendendolo però passibile di interpretazioni differenti, nuove a seconda dei tempi e delle necessità odierne. Il concetto è usare il passato, manipolarlo per metterlo in comunicazione con il proprio tempo per farne democraticamente un luogo vivo nel territorio. L'obiettivo è quello di avere, come risultato finale, un'idea di progetto che renda i trabucchi, non luoghi da codificare ma da reinventare continuamente, da dibattere insieme alla comunità che li popola. Questa sfida si vuole raggiungere con processi di co-creazione, con un sistema di governance e di servizi che, in termini di sostenibilità, possano rispecchiare le attuali esigenze ambientali e plasmare, in maniera concreta, il trabucco in una macchina che va a pesca di ispirazione e idee.





Mockup del book di tesi. Thesis book mockup.

Foto del trabucco del Gargano. Photos of the "Gargano tabucco".



Gargano "trabucchi" are fishing machines anchored to the rocky coastline and still stand as a monument to the ingenuity of fishermen. With the passage of time and the advancement of fishing technologies, it seemed that these "giants of the sea" were heading towards a state of inexorable abandonment. In recent years, people, who have always understood their social and cultural value, have been guarding them and animating them by putting them back into operation. The idea for the thesis project stems from the need to safeguard these places, starting with the intuition of regenerating an authentic relationship with the community. Just as the fishermen themselves created a bond with the land by setting in stone some dried-up poles stretching out into the sea, with a social intervention we want to give back to the sea what has been taken from it over the years. The way to effectively meet this challenge is to concretely understand the place, to preserve the characteristic Genius Loci, while making it susceptible to different interpretations, new according to today's times and needs. The concept is to use the past, to manipulate it to put it in communication with its own time and democratically make it a living place in the territory. The goal is to have, as an end result, a design idea that makes the "trabucchi", not places to be codified but to be continuously reinvented, to be discussed together with the community that populates them. A challenge to be achieved through co-creation processes, with a system of governance and services that, in terms of sustainability, can reflect current environmental needs and shape, in a concrete way, the "trabucchi" into a machine that goes fishing for inspirations and ideas.

Grafica del book che descrive le caratteristiche costruttive dei trabucchi.

Graphic of the book describing the construction characteristics of the "trabucchi".



Strumenti del service design. Service Design Tools.

Tesi magistrale

Relatore Massimo Musio Sale **Correlatore** Matteo Covini **a.a.** 2021/2022

INTERBUS

STUDIO PROPOSITIVO DI ERGONOMIA E ALLESTIMENTO PER LE NUOVE VETTURE ELETTRICHE DELLA FLOTTA AMT DI GENOVA

PROPOSITIONAL STUDY OF ERGONOMICS AND OUTFITTING FOR THE NEW ELECTRIC CARS IN GENOA'S AMT FLEET

di Francesca Marrosu

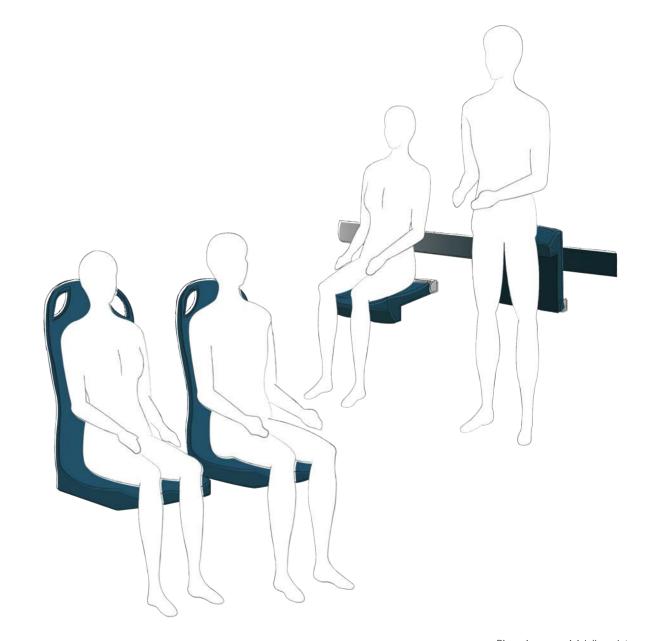
francesca.marrosu1@gmail.com

L'autobus, sia pubblico che turistico, è il mezzo che ci ricorda le gite fatte a scuola, le trasferte dei tifosi e i pellegrinaggi, che coinvolgono giovani e anziani. Lo scopo del progetto, è la valorizzazione degli interni delle vetture genovesi, pensando e operando proprio su mezzi di ultima generazione, ovvero gli autobus elettrici. A tale scopo, viene affrontato il tema su due livelli: una prima parte riguarderà le modifiche che si possono attuare sin da subito, come ad esempio la generalizzazione delle sedute, progettandole dal punto di vista ergonomico; la generalizzazione dei mancorrenti, pensando a una soluzione più minimale; una modifica alla salita e alla discesa da parte del pubblico, per una migliore affluenza degli utenti. Dopo aver individuato alcuni dei problemi emersi durante i sopralluoghi e le interviste, è stato previsto uno studio di partenza che riguarda proprio gli interni degli autobus genovesi di ultima generazione. Tenendo conto delle esigenze espresse dagli utenti, è stato progettato un interno con lo scopo di invogliare i cittadini a utilizzare i mezzi pubblici.

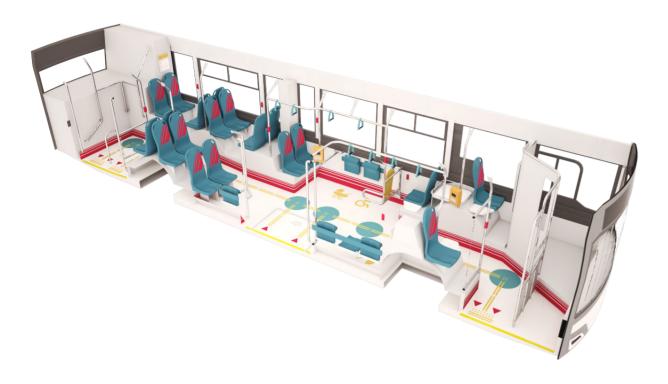
Inoltre, è stato previsto uno studio approfondito sull' ergonomia, materia fondamentale per la progettazione di spazi adequati destinati all'uomo. Di conseguenza è stata progettata

una seduta, costruita sulla figura umana, lo stesso tipo di progettazione avviene anche per la seduta a ribaltina che prevede una seduta ergonomica, con la particolarità di possedere anche un appoggio per i glutei per i passeggeri che preferiscono rimanere in piedi durante il viaggio. Sono state anche studiate delle maniglie alte, con una soluzione che prevede al loro interno un filamento di fibra ottica che trasporta la luce di una lampada UV in grado di disinfettare dai germi e batteri. Questa soluzione rassicurerà l'utente che lo utilizzerà, sapendo che si tratta di una superficie sterilizzata. Il tutto è pensato con dei colori che riconsiderano i rivestimenti delle vecchie sedute, ma rivisitati in chiave moderna. In conclusione, il progetto mira a invogliare gli utenti cittadini ad utilizzare maggiormente i mezzi pubblici.

Partendo proprio dalla progettazione degli interni, si vuole far vivere ai passeggeri un'esperienza di viaggio migliore, grazie ad una vettura completamente rivisitata e studiata in modo da rispondere a determinate esigenze che sono state segnalate dai passeggeri stessi. Questi ultimi, godendo di un maggiore comfort all'interno della vettura, saranno più invogliati a non danneggiare le componenti che vi sono all'interno.



Disegni ergonomici della seduta Ergonomic designs of the seat.



Render con vista della disposizione interna dei sedili e le grafiche a terra.

Render with a view of the interior disposition of the seats and the graphics on the ground.

The bus, whether public or tourist, is the vehicle that reminds seat, built on the human figure, was designed, the same type of us of trips taken to school, fan trips and pilgrimages, involving young and old. The purpose of the project, is the enhancement of the interiors of Genoese cars, thinking and operating precisely on the latest generation of vehicles, namely electric buses. To this end, the topic is addressed on two levels: a first part will deal with changes that can be implemented right away, such as the generalization of seats, designing them from an ergonomic point of view; the generalization of handrails, thinking of a more minimalist solution; a modification to the ascent and descent by the public, for better user turnout. After identifying some of the problems that emerged during the surveys and interviews, a study was planned to departure concerning precisely the interiors of the buses Genoa's latest generation buses. Taking into account the needs expressed by users, an interior was designed with the aim of enticing citizens planned on ergonomics, a fundamental subject for the design of appropriate spaces intended for humans. Accordingly, a components inside.

design is also done for the tip-up seat, which provides an eraonomic seat, with the special feature of also possessing a gluteal support for passengers who prefer to remain standing during the journey. High handles have also been designed, with a solution that provides inside them a fiber optic filament that carries light from a UV lamp that can disinfect from germs and bacteria. This solution will reassure the user who uses it, knowing that it is a sterilized surface.

The whole thing is designed with colors that reconsider the coverings of the old seats, but revisited in a modern. In conclusion, the project aims to entice the city users to use public transportation more. Starting precisely from the design of the interior, it is intended to give passengers a better travel experience, thanks to a completely revised car designed to meet certain needs that have been pointed out by the to use public transportation. In addition, an in-depth study was passengers themselves. The latter, enjoying greater comfort inside the car, will be more enticed not to damage the



Vista renderizzata del bus interno. Rendered view of the interior bus.



Scorcio laterale destro. Right side view.

BIBLIOGRAFIA/ BIBLIOGRAPHY Tosi, F. (2018) Ergonomia & Design. Design per l'ergonomia, Franco Angeli Fubini, E. (2009) Ergonomia antropologica, Franco Angeli. Ernst, N. (2021) Enciclopedia pratica per progettare e costruire, Hoepli

Best of

Tesi magistrale

Relatore Enrica Bistagnino Correlatore Annapaola Vacanti **a.a.** 2022/2023

MANIPOLAZIONE "DEMOCRATICA" DELLE IMMAGINI E COMUNICAZIONE POLITICA UN'ANALISI SUL LIBERO ACCESSO AGLI STRUMENTI DI MANIPOI AZIONE F GLI FFFFTTI SULL'IMMAGINF POLITICA ITALIANA AN ANALYSIS OF FREE ACCESS TO MANIPULATION TOOLS AND THE FFFFCTS ON ITALY'S POLITICAL IMAGE

forma ironica dall'opinione pubblica italiana. Si è evidenziata infatti la presenza di numerosi autori di riferimento provenienti dagli spettatori della politica, veri e propri content creator autodidatti di satira politica. La tesi si è conclusa con un invito alla riflessione critica sulle prospettive del designer di fronte al fenomeno della manipolazione "democratica" e dell'accessibilità agli strumenti, interrogando il lettore principalmente sulle prospettive future che il designer può svolgere in questo contesto. Si è voluto in particolare lanciare un messaggio sull'utilità e necessità di maggiore critica intellettuale tra la popolazione dei designer (Matos, 2022).

di Gabriella Bonetti

bonetti.gabriella.97@gmail.com

L'immagine è un oggetto complesso, la cui definizione risulta essere "un'impresa necessariamente aporetica" (Tagliapietra et al., 2022). Approfondire il tema delle immagini, e consequentemente della loro manipolazione, è necessario per poter elaborare un pensiero critico nei riquardi dell'enorme quantità di figure che quotidianamente osserviamo. La tesi di Laurea Magistrale "Manipolazione "democratica" delle immagini e comunicazione politica.", ha cercato di lanciare una riflessione sul tema dell'immagine, la sua presenza e influenza nel mondo contemporaneo, osservando il caso particolare dell'immagine di satira politica italiana. Durante la trattazione si è provato ad argomentare una riflessione sull'immagine e la sua manipolazione, qui definita "democratica". Il termine "democratica" è (Toffler, 1980). Partendo dal fenomeno del meme (Lolli, 2020), stato inteso con l'accezione colloquiale che identifica l'esercizio della libertà d'espressione, ed è stato posto tra virgolette per sottolineare, in maniera provocatoria, i possibili rischi di tale fenomeno. Tali rischi sono stati discussi e analizzati nel corso della trattazione. Essi sono da intendersi rispetto alla veridicità del contenuto delle immagini e all'impoverimento della critica dell'osservatore. Oggi tutti siamo fotografi, tutti siamo cineasti, tutti siamo musicisti, tutti siamo scrittori... La tecnologia digitale e internet favoriscono la creatività, ma allo stesso tempo la volgarizzano. Questa nuova cultura democra-

tizzata nella rete porta alla produzione di migliori opere d'arte, cinema migliore, è migliore letteratura?

Oppure al contrario il talento rimane sommerso nel vasto oceano della cultura di massa? Stiamo andando verso una cultura democratica o verso la mediocrità? (Fontcuberta, 2018). La tesi è nata da un'idea critica nei confronti del contesto dell'immagine democratica, riconosciuta tuttavia come condizione inevitabile e figlia del nostro tempo. Il lavoro di ricerca ha approfondito la tematica dell'immagine politica manipolata dagli utenti del web, i quali risultano prima che manipolatori, destinatari di tali immagini, oltre che a esserne talvolta anche gli stessi produttori. L'utente si identifica perciò nel cosiddetto prosumer prima immagine democratica ed elemento della cultura visiva contemporanea (Mazzoleni & Bracciale, 2019), si è successivamente esplorata una nuova moltitudine di immagini satiriche provenienti dal basso. Oltre al meme, che continua a essere largamente utilizzato, si è evidenziato l'avvento di nuove forme visive di satira, principalmente sotto forma di fotomontaggi e vignette fotografiche. Queste immagini rappresentano l'espressione visiva della coscienza dalla "Politica Pop" (Mazzoleni & Bracciale, 2019), che vede sempre più elementi visivi popolari, spesso sotto forma di intrattenimento, rielaborati in

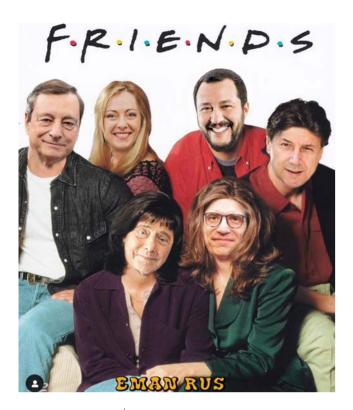




Anonimo, collage digitale pubblicato sul web, consultato il 12.12.2022.

Anonymous, digital collage posted on the web, accessed 12.12.2022.

Federico Palmaroli in arte Le frasi di Osho, "Te comunque resta nei paraggi...", fotomontaggio digitale, pubblicato sul profilo Twitter @lefrasidiosho il 21.10.2022. Federico Palmaroli aka The Sentences of Osho, "Te however remains in the parag- gi...", digital photomontage, posted on Twitter profile @ lefrasidiosho on 21.10.2022.



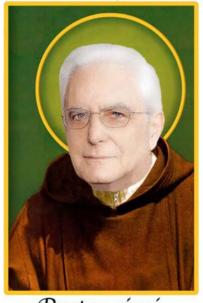
Eman Rus, È Finita, 2022, montaggio digitale pubblicato su Instagram il 20.7.2022. Eman Rus, It's Over, 2022, digital montage posted on Instagram on 7/20/2022

An image is a complex object, the definition of which is "a necessarily aporetic undertaking" (Tagliapietra et al., 2022). Delving into the subject of images, and consequently their manipulation, it is necessary to develop critical thinking about the enormous quantity of figures we observe daily. The master's thesis 'Democratic' Manipulation of Images and Political Communication, attempted to launch a reflection on the theme of the image, its presence, and influence in the contemporary world, observing the case of the image of political satire. During the discussion, an attempt was made to argue a reflection on the image and its manipulation, defined as 'democratic'. The term 'democratic' must be understood with the colloquial meaning that identifies the exercise of freedom of expression and was placed in inverted commas to provocatively emphasize the possible risks of this phenomenon. These risks have been discussed and analyzed during the discussion; they are to be understood concerning the truthfulness of the content of the images and the impoverishment of the viewer's criticism. Today we are all photographers, we are all filmmakers, we are all musicians, we are all writers... Digital technology and the Internet foster creativity, but at the same time vulgarize it. Does by Italian public opinion. The presence of reference authors this new democratized culture on the net lead to the production of better art, better cinema, and better literature? Or, satire, was highlighted. The thesis concluded with an invitation

on the contrary, does talent remain submerged in the vast ocean of mass culture? Are we moving towards a democratic culture or mediocrity? (Fontcuberta, 2018). The thesis arose from a critical view of the context of the democratic image, which is nevertheless recognized as an inevitable condition and child of our time. The research delved into the political image manipulated by web users, who are, before being manipulators, the recipients of such images, as well as sometimes being the producers themselves. The user is therefore identified as the so-called prosumer (Toffler, 1980). Starting with the phenomenon of the meme (Lolli, 2020), the first democratic image and an element of contemporary visual culture (Mazzoleni & Bracciale, 2019), a new multitude of satirical images from below was subsequently explored. In addition to the meme, which continues to be widely used, new visual forms of satire were highlighted, mainly in the form of photomontages and photo cartoons. These images represent the visual expression of consciousness from the so-called 'Pop Politics' (Mazzoleni & Bracciale, 2019), which increasingly sees popular visual elements, often in the form of entertainment, reworked in an ironic form from the political audience, true content creators of political

to critical reflection on the perspectives of the designer in the face of the phenomenon of 'democratic' manipulation and accessibility of tools, questioning the reader mainly on the future perspectives that the designer can play in this context. There was a message about the usefulness and necessity of more intellectual criticism (Matos, 2022).

Ovunque



Proteggimi

Le magliette della salute, ovunque proteggiami, 2023, fotomontaggio digitale, adesivo.

Health T-shirts, everywhere protect me, 2023, digital photomontage, sticker

BIBLIOGRAFIA/ BIBLIOGRAPHY Antonelli, P., Tannir, A., (2019) Broken Nature - XXI Triennale di Milano, Electra

Carassale, A., Littari, C. (2021) Frontiera Judaica - Gli ebrei nello spazio ligure - prevenzale dal Medioeve alla Shoah, Fusta Editore.

Littari, C. (2015) Palme di Liguria - Economia, paesaggio e significato simbolico nell'estrma Riviera di Ponente (secoli XIII - XX), Carocci Editore.

Tesi magistrale

Relatore Chiara Olivastri **Correlatore** Xavier Tumay Ferrari **a.a.** 2021/2022 METALLI, DESIGN E DATI

LA NUOVA EMERGENZA DELL'UMANITÀ: LA SCARSITÀ DELLE RISORSE MINERARIE

THE NEW EMERGENCE OF HUMANITY: THE SCARCITY OF MINERAL RESOURCES.

di Federica Nazzaro

federica-nazzaro@hotmail.it

L'industria mineraria mondiale è una macchina gigantesca che estrae ogni tipo di minerale e lavora miliardi di tonnellate di materiali. Ma a quale costo? Lo sfruttamento delle popolazioni più povere e la distruzione di interi ecosistemi sono solo alcune delle terribili consequenze relative all'attività di estrazione. Eppure questa non sembra diminuire, anzi si prevede che aumenterà in futuro. E la transizione elettrica e digitale accelereranno il trend, facendoci arrivare ad un punto di non ritorno. Secondo le stime, a causa di queste nuove transizioni e per via del nostro stile di vita high-tech, consumeremo più metalli nella prossima generazione che nel corso degli ultimi 70.000 anni, ovvero delle cinquecento generazioni che ci hanno preceduto. Questo ritmo folle sta mettendo a dura prova le risorse minerarie, che diventano sempre più scarse. Fino a poco tempo fa, l'umanità ha trattato la Terra come una risorsa infinita, ma in realtà non è così: l'estrazione di minerali e metalli non potrà continuare all'infinito ed alcuni metalli, purtroppo, sono già a "rischio estinzione". Mentre l'evoluzione energetica e digitale avanza, i giacimenti di metalli si esauriscono. Il progetto vuole "far vivere" gli inquietanti dati sull'estrazione mineraria e rendere tangibile la situazione di emergenza in cui ci troviamo. Design e dati si fondono: il design diventa lo strumento attraverso il quale dar forma ai dati per generare qualcosa di tangibile e renderci più sensibili verso il complesso tema della scarsità delle materie prime. Sono stati realizzati 12 oggetti che rappresentano un fermo immagine di 12 metalli che rischiano di scomparire entro 80 anni: sagome bronzee che devono le loro forme ai dati passati, presenti e futuri dei metalli. Possiamo letteralmente tenere tra le mani il destino dei metalli. Materializzare qualcosa di intangibile, per comprendere i complessi fenomeni del nostro mondo globalizzato ed utilizzare

queste comprensioni per promuovere un cambiamento positivo. Consultando gli annuari dell'Istituto Geologico degli Stati Uniti, sono stati raccolti i dati di produzione e riserve di 12 metalli e sono stati elaborati, per ogni metallo, dei grafici a dispersione che mostrano quanto quel metallo è stato utilizzato in passato e quanto ce ne rimane. Le silhouette ricavate dai grafici sono state trasformate in oggetti tridimensionali attraverso un programma di modellazione 3D e poi realizzate in oggetti fisici grazie alla stampa 3D. Gli oggetti scultorei sono la traduzione fisica dei grafici bidimensionali. L'enorme quantità di dati, che spesso ci appaiono distanti per la loro complessità, vengono trasformati: le forme degli oggetti "parlano" e "raccontano" quei dati così complessi. La base mostra il consumo fino ad oggi; la punta, invece, rappresenta una previsione futura sulla data di scomparsa di quel metallo. Dagli oggetti risulta chiaro che i materiali usati negli smartphone e cruciali per la nuova transizione elettrica sono quelli più in pericolo. Passato, presente e futuro sono riuniti in sculture tridimensionali. Queste, sebbene simili nell'aspetto, sono in realtà "uniche". Gli "oggetti" hanno una caratteristica comune: tutte seguono la tendenza ad essere leggere dal basso (nella porzione che rappresenta il passato) per diventare pesanti nella parte centrale (dagli anni Novanta in poi) e assottigliarsi poi verso l'alto, cioè nella parte che indica quanto ce ne rimane. Queste forme, soprattutto quelle nella parte superiore degli oggetti, che indicano la previsione futura dei metalli, stimolano le persone ad agire, a prendere coscienza di quanto e quanto velocemente consumiamo le risorse e del rischio esaurimento di queste ultime. Il design, in questo senso, diventa lo strumento attraverso cui comprendere dati complessi e diventa un agente importante per un uso più responsabile delle risorse.

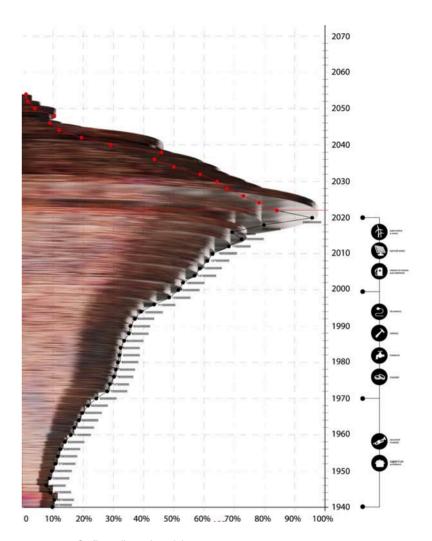


Grafico a dispersione del rame, elaborato dopo aver consultato gli annuari dell'Istituto Geologico degli Stati Uniti: il grafico mostra quanto quel metallo è stato utilizzato nel passato e quanto ce ne rimane.

Scatter plot of copper, prepared after consulting U.S. Geological Survey directories: the graph shows how much that metal has been used in the past and how much of it remains.



Dettaglio della scultura raffigurante il rame stampata in 3D con un filamento proveniente dagli scarti della birra.
Detail of sculpture depicting copper 3D printed with filament from beer waste.

IO4 Mugazine IO



Dettaglio della scultura raffigurante il rame stampata in 3D con un filamento proveniente dagli scarti della birra. Detail of sculpture depicting copper 3D printed with filament from beer

Fase di stampa dell'oggetto raffigurante il rame. Le silhouette ricavate dai grafici sono state trasferite su un programma di modellazione 3D e trasformate in oggetti tridimensionali digitali. Printing stage of the object depicting copper. The silhouettes obtained fromigraphics were transferred to a 3D modeling program and transformed into

digital three-dimensional objects.

The world mining industry is a gigantic machine that extracts all kinds of minerals and processes billions of tons of materials. But at what cost? The exploitation of the poorest people and the destruction of entire ecosystems are just some of the terrible consequences of mining. Yet this does not seem to be diminishing; in fact it is expected to increase in the future. And the electrical and digital transition will accelerate the trend, bringing us to a point of no return. According to estimates, because of these new transitions and because of our high-tech lifestyle, we will consume more metals in the next generation than during the past 70,000 years, or the five hundred generations before us. This insane pace is putting a strain on mineral resources, which are bethe Earth as an infinite resource, but in reality this is not the ca-

finitely, and some metals, unfortunately, are already at "risk of extinction." As energy and digital evolution advances, metal deposits are being depleted. The project aims to "bring to life" the disturbing data on mining and make tangible the emergency situation we find ourselves in. Design and data come together: design becomes the tool through which to shape data to generate something tangible and make us more sensitive to the complex issue of raw material scarcity. Twelve objects have been made that represent a still image of 12 metals that are in danger of disappearing within 80 years: bronze silhouettes that owe their shapes to the metals' past, present and future data. We can literally hold the fate of metals in our hands. Materialize something coming increasingly scarce. Until recently, mankind has treated intangible, to understand the complex phenomena of our globalized world and use these understandings to promote positive se: the extraction of minerals and metals cannot continue inde- change. Consulting the U.S. Geological Survey's yearbooks, production and reserve data for 12 metals were collected and scatter plots were developed for each metal, showing how much that metal has been used in the past and how much we have left. The silhouettes derived from the graphs were transformed into three-dimensional objects through a 3D modeling program and then made into physical objects through 3D printing. The sculptural objects are the physical translation of the two-dimensional araphs. The enormous amount of data, which often seem distant to us because of its complexity, is transformed: the shapes of the objects "speak" and "tell" those complex data. The base shows consumption to date; the tip, on the other hand, represents a future prediction of when that metal will disappear. It is clear from the objects that the materials used in smartphones and crucial to the new electrical transition are the most endangered. Past, present and future are brought together in three-dimensional sculptures. These, although similar in appearance, are actually "unique." The "objects" have a common feature: they all follow the tendency to be light from the bottom (in the portion representing the past) to become heavy in the middle portion (from the 1990s onward) and then taper upward, that is, in the portion indicating how much we have left. These shapes, especially those at the top of the objects, which indicate the future prediction of metals, stimulate people to take action, to become aware of how much and how fast we consume resources and the risk of resource depletion. The design, in this sense, becomes the tool through understand complex data and becomes an important agent for a more responsible use of resources..



Sculture rappresentanti il rame, il manganese e il tantalio: tre metalli che rischiano di scomparire per il loro ampio utilizzo nei dispositivi digitali e nelle auto elettriche. Sculptures representing copper, manganese, and tantalum-three metals in danger of disappearing due to their widespread use in digital devices and electric cars.

Tesi magistrale

Relatore Chiara Olivastri **Correlatore** Giovanna Tagliasco, Ivan Martini **a.a.** 2021/2022 RAMMENDO
UN PROGETTO DI SPERIMENTAZIONE
SULLE RETI DISMESSE CHE GENERA
NUOVI INTRECCI
AN EXPERIMENTAL PROJECT
ON DISUSED NETWORKS THAT
GENERATES NEW ENTANGI EMENTS

scopo è quello di creare dei pezzi unici, con sfumature di colori diverse e con tecniche di lavorazioni differenti. L'innovazione dal punto di vista progettuale fa riferimento al fatto che in un unico oggetto si vedono diverse tecniche di lavorazioni e una gamma di colorazioni uniche e diverse in ogni pezzo, dovute all'utilizzo di differenti tipi di reti sia dal punto di vista strutturale e cromatico.

di Matteo Barbagelata, Chiara Garofalo

barbagelatamatteo@gmail.com, chiaragaro95@gmail.com

L'inquinamento marino è il più grande pericolo per il mare, la plastica che finisce sui fondali marini ha raggiunto numeri allarmanti. Nel mare sono presenti più di 51 trilioni di microplastiche che intaccano l'ecosistema e tonnellate di reti fantasma, sottovalutate per i rischi elevanti all'habitat marino.

Ogni anno si producono 450 milioni di tonnellate di plastica, delle quali circa 8 milioni di tonnellate finiscono in mare, mettendo in pericolo l'ecosistema marino: rovinando le spiagge e danneggiando la salute degli esseri viventi. La plastica impiega centinaia di anni per decomporsi, per questo la ritroviamo in mezzo agli oceani e di conseguenza ingerita da numerose specie marine causandone la morte. Quando si parla di inquinamento marino da plastica, è opportuna soffermarsi sulle reti da pesca abbandonate o disperse dai pescatori durante le loro battute di pesca. Nel Mar Ligure, durante le battute di pesca e le escursioni dei subacquei, vengono avvistate diverse reti abbandonate le quali vengono denunciate alla Guardia Costiera, che le smaltisce come un rifiuto speciale. Rammendo verte sulla sperimentazione di un nuovo materiale plastico derivato dalle reti da pesca dismesse a causa di rotture o erosioni naturali, con la successiva realizzazione di tre prodotti differenti. Il progetto è stato sviluppando con la collaborazioni di pescatori liguri e in particolare con la cooperativa "mitilicoltori Spezzini", i quali hanno fornito le reti che non possono più

essere utilizzate. Un altro ente che ha preso parte a questo progetto è l'associazione "Precious Plastic Torino", con l'obiettivo di offrire gli strumenti per realizzare i prototipo. Il progetto Rammendo prevede la realizzazione di uno sgabello, formato da tre gambe e da una seduta triangolare; realizzata con la tecnica del intreccio utilizzando un telaio e il filo delle reti in nylon; mentre le gambe sono state realizzate con la tecnica della fusione delle reti da cozza e successivamente la realizzazione tramite un iniettore.

Un secondo prodotto che ha preso forma è stato una cesta di base rotonda realizzata da una struttura in reti da cozza con l'ausilio di un estrusore e successivamente l'involucro composto da una fitta trama di reti da pesca e l'utilizzo di un telaio rettangolare e uno rotondo per la base.

L'ultimo prodotto che arricchisce la collezione Rammendo è la rivisitazione dell'ago per aggiustare le reti ed è stato realizzato con il riciclo di reti da pesca per cozze, tramite la realizzazione di un filamento per la stampante 3D. La scelta progettuale di realizzare la collezione Rammendo è sensibilizzare il tema delle reti fantasma, simbolo di numerosi problemi che i nostri mari stanno vivendo quotidianamente. In conclusione, il progetto vuole dare una seconda vita alle reti da pesca ormai dismesse, con l'obiettivo di sensibilizzare il problema delle reti fantasma che portano ad un elevato inquinamento marino. Lo



Sgabello, cestino ed ago da pesca fotografati al porto di Arenzano. Stool, basket and fishing needle photographed at Arenzano harbor.



Sgabello chiuso fotografato sopra alle reti da pesca del porto di Arenzano. Closed stool photographed over fishina nets in Arenzano harbor.

IO8 Mugazine IO



Ago da pesca con il filo di una rete da pesca utilizzato per rammendare le reti rotte. Porto di Arenzano. Fishing needle with the thread of a fishing net used to mend broken nets.



Dettaglio seduta sgabello. Trama realizzata con le reti a tremaglio. Stool seat detail. Weave made with the tremor nets.

Marine pollution is the greatest danger to the sea, plastic ending up on the seabed has reached alarming numbers. There are more than 51 trillion microplastics affecting the ecosystem and tons of ghost nets in the sea, which are underestimated for their elevating risks to marine habitat. 450 million tons of plastic are produced each year, of which about 8 million tons end up in the sea, endangering the marine ecosystem: ruining beaches and harming the health of living things. Plastic takes hundreds of years to decompose, which is why we find it in the middle of the oceans and consequently ingested by numerous marine species causing their death. When talking about marine plastic pollution, it is appropriate to dwell on fishing nets abandoned or scattered by fishermen during their fishing trips. In the Ligurian Sea, during fishing trips and divers' excursions, several abandoned nets are spotted which are reported to the Coast Guard, which disposes of them as a special waste. Rammendo is about experimenting with a new plastic material derived from fishing nets discarded due to breakage or natural erosion, with the subsequent production of three different products. The project was developed with the collaboration of Ligurian fishermen and in particular with the cooperative "mussel farmers Spezzini," who provided the nets that can no longer be used. Another entity that took part in this project is the association "Precious Plastic Torino," with the aim of providing the different types of nets both structurally and chromatically.

tools to make the prototypes. The Rammendo project involves the creation of a stool, consisting of three legs and a triangular seat; made with the technique of weaving using a frame and the thread of nylon nets; while the legs were made with the technique of casting mussel nets and then making them using an injector. A second product that took shape was a round base basket made from a mussel net frame with the help of an extruder and then the casina composed of a dense weave of fishina nets and the use of a rectangular frame and a round frame for the base. The last product that enriches the Rammendo collection is a reinterpretation of the needle for adjusting nets and was made with the recycling of mussel fishing nets by making a filament for the 3D printer. The design decision to create the Rammendo collection is to raise awareness of the issue of ghost nets, a symbol of numerous problems that our seas are experiencing on a daily basis. In conclusion, the project aims to give a second life to now-discarded fishing nets, with the goal of raising awareness of the problem of ghost nets that lead to high marine pollution. The aim is to create unique pieces with different shades of colors and different techniques. The innovation from a design point of view refers to the fact that different techniques and a range of unique and different colorations can be seen in a single object in each piece, due to the use of



Cestino ed ago da pesca realizzata da tecnologie e materiali differenti. Fishing basket and needle made from different technologies and materials.

BIBLIOGRAFIA/ BIBLIOGRAPHY Casati, B. (1997) Design plastica ambiente. Progetto per il ciclo di vita dei polimeri, Maggioli Editore. Fontanelli, G. (2020) La guerra della plastica. Un materiale straodinario o un nemico da combattere?, Hoepli. Moondarini Morelli, G. (2011) L'intreccio e il mare.

Tonin, S. (2021) Minacce nascoste sotto il mare: le reti fantasma. Le strateaie innovative del progetto life-ghost in difesa degli ecosistemi marini, Franco Angeli.

Tesi magistrale

Relatore Chiara Olivastri **Correlatore** Giovanna Tagliasco **a.a.** 2021/2022 WINDOWN
SALIAMO TUTTI SULLA STESSSA
BARCA
WE ALL GET ON THE SAME BOAT

di Emmanuela Lo Presti

emm.lopresti@gmail.com

Dalla volontà di ampliare lo squardo e toccare con mano le criticità in cui il nostro habitat verte, nasce Windown, un progetto che ha avuto inizio grazie al corso di Service Design della Prof.ssa Chiara Olivastri. Dalla Liguria lo sguardo si sposta in Sicilia, da una terra di mare all'altra. Ci si è voluti focalizzare su un tema molto attuale: l'abbandono delle imbarcazioni sulle spiagge sicule. Infatti, svariate sono le segnalazioni che coinvolgono i natanti dimenticati da chi ne usufruisce, che siano essi pescatori, migranti o diportisti. I materiali che costituiscono queste imbarcazioni (legno, vetroresina, olii, vernici antivegetative) con il tempo si degradano contaminando l'ecosistema circostante. Prova del fatto che queste barche siano state lasciate incustodite e alla mercé di tutti, è la presenza di rifiuti al loro interno. Se nonchè la loro presenza nelle aree balneabili e nelle zone protette. Queste imbarcazioni, nello stato in cui si trovano, rappresentano non soltanto una cultura che vede la fine dei suoi giorni, bensì soprattutto una fonte d'inquinamento ambientale e paesaggistica. Per tale motivo si è pensato ad una soluzione che possa aiutare la sopravvivenza di queste imbarcazioni. Un servizio che unisca restauratori, ristoratori e utenti al fine di creare una rete di connessione a sostegno di questo progetto. L'obiettivo principale di questo progetto è sì quello di trovare una nuova funzione a queste imbarcazioni, creando un servizio che preveda il loro recupero e di mantenere la loro identità storica, ma soprattutto quello di denunciare un atteggiamento disinteressato della società verso tematiche che dovrebbero invece essere alla base dell'attenzione del cittadino. Vi è il desiderio di sensibilizzare l'uomo verso un differente approccio alla natura e a ciò che noi incautamente "regaliamo" ad essa.



Copertina del book. Book cover.

Best of II



Imbarcazione abbandonata sulle spiagge sicule. Abandoned boat on Sicilian beaches.

From the desire to broaden our gaze and touch the critical issues in which our habitat lies, Windown was born, a project that began thanks to Professor Chiara Olivastri's Service Design course. From Liguria, the gaze moves to Sicily, from one sea land to another. We wanted to focus on a very current issue: the abandonment of boats on Sicilian beaches. In fact, there are a variety of reports involving vessels forgotten by those who use them, whether fishermen, migrants or boaters. The materials that make up these boats (wood, fiberglass, oils, antifouling paints) degrade over time, contaminating the surrounding ecosystem. Proof that these boats have been left unattended and at the mercy of all is the presence of trash inside them. If as well as their presence in bathing areas and protected areas. These boats, in the state they are in, represent not only a culture seeing the end of its days, but above all a source of environmental and landscape pollution. For this reason, a solution has been thought of that can help the survival of these boats. A service that unites restorers, restaurateurs and users in order to create a network of connection to support this project. The main objective of this project is yes to find a new function for these boats, creating a service that provides for their restoration and to maintain their historical identity, but above all to denounce a disinterested attitude of society toward issues that should instead be the basis of citizen attention. There is a desire to raise human awareness toward a different approach to nature and what we unwisely "give" to it.





,al ♀ ■





E sempre qui potrai scegliere una delle barche restaurate, ordinare

del cibo in compagnia di chi vuoi tu e far parte di un progetto più grande



Interfacce dell'applicazione.

Application interfaces.

II4 Mugazine
Best of II5

Tesi magistrale

Relatore Enrica Bistagnino **Correlatore** Alessandro Bertirotti, Alessandro Castellano **a.a.** 2022/2023

IN"GENERE" IN"GENERE"

di Daniela Noel

danielanoela@outlook.it

In Genere' vuole concentrarsi su come la comunicazione visiva sia in grado di veicolare messaggi di integrazione e rendere gli spazi più inclusivi per le minoranze attraverso una ricerca quantitativa e bibliografica, reperendo dati utili per la conoscenza dell'Ateneo genovese, prendendo coscienza delle problematiche che sperimentano alcune categorie e trovando soluzioni. Per questa ricerca sono state prese in esame quattro categorie: donne, persone queer, persone con disabilità e gruppi di minoranza etnica.

Nel primo capitolo, Stato dell'arte, si è analizzato il contesto e quindi i moti che hanno portato al cambiamento sociale, per poi arrivare a parlare di inclusione, femminismo e gender studies. Si sono riportati molti esempi di progettazione inclusiva e non inclusiva, tra questi il macchinario aeroportuale TSA che, nei voli extra continentali, non tiene conto dei corpi transgender, potendo essere impostata solo su 'uomo' o su 'donna', basandosi su corpi conformi. D'altra parte si è parlato dei progetti che vengano lanciati dalle Università italiane ed estere. Come ad esempio lo studio condotto da Tullia Russo, presso UniTo, che raccoglie dati utili sui livelli di inclusione delle persone trans nelle università italiane nel biennio 2018-20.

Nello Stato dell'arte viene anche evidenziata l'importanza che stanno assumendo i social nel veicolare messaggi di inclusività e auto-rappresentazione attraverso l'uso della grafica. Questo capito continua con esempi, storici e moderni, di adv che sono risultati positivi e di difesa o altri discriminatori; successivamente si sono affrontate le tematiche del Rainbow washing e del liquaggio inclusivo di genere.

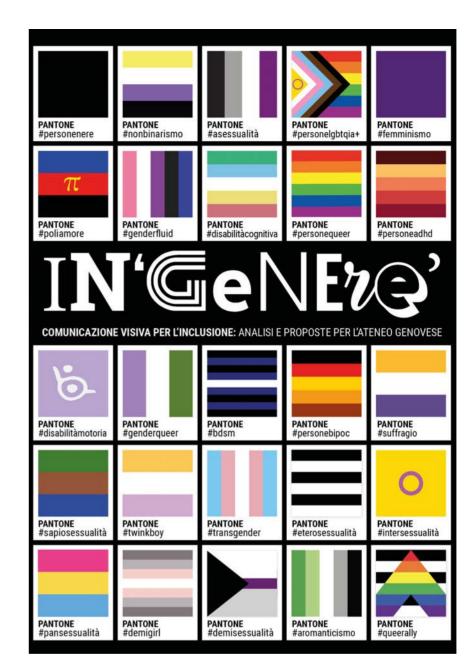
Parallelamente allo studio di come la comunicazione si interseca con il linguaggio, è stato necessario analizzare anche la tipografia e la correlazione tra genere e font.

Seguendo questi spunti ho scelto di partecipare allo studio di ricerca che il Prof. Castellano e la Dottoranda V. Piras hanno

pensato di svolgere con il corpo studenti del secondo anno di Design del Dad. L'esercitazione ha condotto a risultati interessanti e alla stesura dell'articolo 'Che genere di Font' pubblicato di recente sula rivista MD Journal. Per indagare sui livelli di inclusione del nostro Ateneo, è stato realizzato un Google Form di 37 domande. I temi trattati toccano le quattro categorie in esame, le tematiche di genere, il linguaggio inclusivo e il servizio Carriera Alias. Per la creazione delle domande e del glossario si è collaborato con il CPO e con alcun* attivist*. Il questionario è stato diviso in due parti, la seconda non obbligatoria, per analizzare quante persone decidessero di continuarlo, liberamente. Hanno partecipato 1167 persone. Per citare alcuni esempi, alla domanda sul linguaggio inclusivo la maggioranza ha risposto che vorrebbe l'adozione di un linguaggio neutro dove possibile. Per quanto riguarda la Carriera Alias il 75% non sa cosa sia e chi la conosce pensa sia un servizio mal pubblicizzato. Stando ad alcune domande le persone intervistate prediligono mezzi digitali per la divulgazione delle comunicazioni. Tramite excel e selezionando determinate categorie per genere, generazione o etnia, è stato possibile effettuare delle comparazioni fra diverse domande e scoprire di più su cosa pensa chi vive il nostro Ateneo.

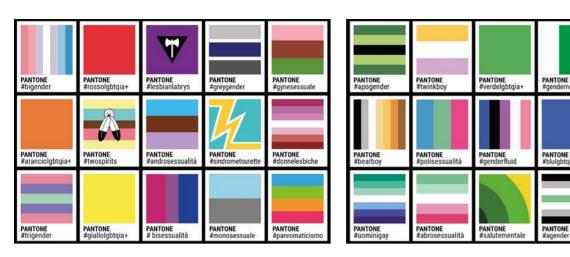
Dai risultati emersi e dalle ricerche svolte si è deciso di sviluppare un progetto dedicato a far conoscere il servizio Carriera Alias, rimanendo fedeli alle linee guida di comunicazione dell'Ateneo. Partendo da un servizio fotografico, dove sono state coinvolte persone transgender e non, si è deciso di sviluppare diverse grafiche digitali e per la stampa.

Si è pensato di partire dalla realizzazione di una landing page: dove troviamo il regolamento e la mail per richiedere il servizio, alcune informazioni utili, le recensioni di alcun* student* transgender, una mappatura dei servizi che la città offre dedicati a questa comunità, un dizionario queer e molto altro.



Copertina del book.

Best of 117



Copertina del book. Book cover.

Copertina del book.
Book cover.

PANTONE

PANTONE #violaloht

In 'Genere' wants to focus on how visual communication is able to convey messages of integration and make spaces more inclusive for minorities through quantitative and bibliographic research, finding useful data for understanding the Genoa University, becoming aware of the problems experimenting with some categories and finding solutions. For this research, four categories were examined: women, queer people, people with disabilities and ethnic minority groups.

In the first chapter, State of the art, the context and therefore the movements that led to social change were analyzed, and then we talked about inclusion, feminism and gender studies. Many examples of inclusive and non-inclusive design have been analyzed, including the TSA airport machine which, on extra-continental flights, does not take transgender bodies into account, it's being able to only be set to 'man' or 'woman', based on conform bodies. On the other hand, we talked about all the projects that are created by Italian and foreign universities. Such as the study of Tullia Russo, at the Turin University, which collects useful data on the levels of inclusion of trans people in Italian universities in the two-year period 2018-20. The State of the Art also highlights the importance that social media is assuming in conveying messages of inclusiveness and self-representation through the use of graphic design. This chapter continues with examples, historical and modern one, of adv that have tested positive and defensive or discriminatory; subsequently the issues of Rainbow washing and gender-inclusive language were addressed. In parallel with the study of how communication intersects with language, it was also necessary to analyze typography and the correlation between gender and typography. Following these ideas, I chose to participate in the research study that Prof. Castellano and PhD student V. Pi-

ras carry out with the second year Design students of Genoa University. The exercise led to interesting results and to the scientific article 'What kind of font' recently published in the MD Journal. To investigate the levels of inclusion of our University, a Google Form with 37 questions was created. The topics covered concern the four categories under examination, gender issues, inclusive language and the Career Alias service. For the creation of the questions and the glossary we collaborated with the CPO and with some activists. The survey was split into two parts, the second one was not mandatory, to analyze how many people decided to do it, freely. 1167 people participated. To name a few examples, when asked about inclusive language, the majority answer that they would like the adoption of neutral language where possible. About Alias Career, 75% of the people don't know what it is and those who do know it think it's a poorly advertised service. According to some questions, the people interviewed prefer digital ways for communications. Using Excel and selecting certain categories by gender, generation or ethnicity, it was possible to make comparisons between different questions and find out more about what those who live our University think. From the results that emerged and the research, it was decided to develop a project focused to making the Alias Career service known, remaining faithful to the University's communication guidelines. Starting from a photo shoot, where transgender and cisgender people were involved, it was decided to develop various digital and print graphics. It was decided to start with the creation of a landing page: where we can find the regulation and the email to request the service, some useful information, the reviews of some transgender students, a mapping of the services that the city offers to this community, a gueer dictionary and much more.

BIBLIOGRAFIA/ BIBLIOGRAPHY

Angelucci A. (2009). Origini e nuovi possibili scenari dell'Intersectionality Theory – Università degli studi di Urbino "Carlo Bo".

privilegio: pratiche femministe e critica al sistema-mondo - Meltemi. Bucchetti V. (2015). Design e dimensione di genere. Franco Angeli.

Borghi R. (2020). Decolonialità e

Chambers C. (2021). Transgender and Non-Binary 'Rights to the City' - Climate just collective.

Chock S. C. (2020). Design Justice: Community-Led Practices to Build the Worlds We Need. MIT Press Ltd. Criado Perez C. (2020). Invisibili. Come il nostro mondo ignora le donne in ogni campo. Dati alla mano. Einaudi. Halberstam J. (2018). Trans* - University of California Press.

Lupton E., Kafei F. Tobias J., Halstead J. A., Sales K., Xia L, Vergana V. E. (2022). *Bold*. Quinto Quarto.

Russo T. (2020). L'inclusione LGBT+ nelle università italiane nel biennio 2018-2020: politiche e misurazione. Università degli Studi di Torino Università degli Studi di Padova. (2017). Genere e Linguaggi, Linee guida per un linguaggio amministrativo e istituzionale attento alle differenze di genere.

II8 Mugazine Best of I

Tesi magistrale

Relatore Alberto Bertagna, Correlatori Giovanni Carli, Martina Massarente a.a. 2022/2023

LICET LA VASCA DA BAGNO: OGGETTO DI DESIGN E OGGETTO FILMICO THE BATHTUB: DESIGN

AND FILM OBJECT

di **Davide Nicolini**

davide.nicolini@edu.unige.it

Cinema, Architettura e Design sono discipline strettamente legate tra loro. La commistione tra di esse produce sovente risultati di grande rilievo storico-artistico. "LICET - La Vasca da Bagno: oggetto di design e oggetto filmico" esamina la storia di un prodotto di design estremamente radicato nella nostra quotidianità, rispondendo al perché oggi essa si trovi al centro dell'abitazione. La vasca è ormai oggetto mobile, che nel contemporaneo restituisce l'ibridazione di fare progetto: un prodotto che "entra" ed "esce" dalle zone tipiche della casa, diventando protagonista assoluto dell'abitare.

Benché coordinare lo stile dei sanitari sia operazione frequente, la vasca da bagno può differire in termini di materiali e forme, diventando autonomo ed autodeterminato.

La tesi è strutturata in sei capitoli: i primi cinque sono frutto di una ricerca bibliografica, sitografica, filmografica e di indagine con vari designers ed aziende, il sesto è la rianalisi dei primi sintetizzata in un concept di prodotto conclusivo. In coda ad un breve excursus sulla cultura del bagno (Bathroom Culture), il lavoro prosegue con due capitoli fondamentali, intitolati rispettivamente Monumental ed Unusual, volti ad immergersi nella storia dell'oggetto ne descrivono le forme, le dimensioni ed anche gli utilizzi che a quest'ultimo sono stati attribuiti nel corso dei secoli. Monumental propone svariati esempi di vasca da bagno tra i quali si citano quella termale risalente all'epoca greco-romana, quelle prestigiose e regali di Luigi XIV, quelle presenti nella Reggia di Versailles e la vasca di Eltham Palace. Unusual, invece, ne descrive gli usi insoliti cui venivano sottoposte nel periodo medioevale o durante il 1800 quando per censurare un ambiente ancora molto demonizzato venivano celate e camuf-

fate tramite un disegno molto più simile ad un mobile o ad una libreria, piuttosto che ad una vasca da bagno. Ogni capitolo storico sfocia in un finale dedicato al design contemporaneo, illustrando attraverso immagini e disegni tecnici come i designer e le aziende abbiano indagato e approfondito questi due grandi filoni prospettati nella contemporaneità. Un'ulteriore sezione, rubricata Thousands of Bathtubs, si addentra nel mercato dei sanitari per svolgere un'accurata indagine sui disegni e specialmente sui materiali attualmente più all'avanquardia.

L'elaborato giunge al capolinea offrendo nelle ultime battute un concept di vasca da bagno futuribile, nel quale utilizzi e forme studiati durante lo sviluppo della ricerca si concretizzano in un prodotto finale: la vasca All-in-One.

L'oggetto in questione ha il compito di riunire in un unico prodotto gli utilizzi igienici quotidiani ed anche bisogni ulteriori ed estranei per permettere alla vasca da bagno di servire a più funzioni: le imprescindibili igienico-sanitarie ed altresì risulta abitabile e vivibile per trascorrervi più tempo durante l'arco della giornata. All-in-One consente, infatti, di rispondere al citofono, di fare una chiamata, di guardare un film, di ascoltare musica, il tutto senza l'ausilio di alcun dispositivo esterno al prodotto.

Ad implementare gli aspetti di design vi è il cinema, elemento fondamentale ed onnipresente nella narrazione: in ciascun capitolo si rinvengono debite immagini tratte da pellicole cinematografiche più o meno celebri che hanno, ad occhi del regista, raccontato la vasca da bagno nei diversi contesti di riferimento, con l'intenzione di rivendicare una multidisciplinarietà tipica del design e dell'architettura, ma soprattutto l'incombente centralità dell'oggetto vasca da bagno nella quotidianità.



121

Nicolini D., LICET, 2022 immagine digitale.

Nicolini D., LICET, 2022 digital image.

Best of

Cinema, Architecture and Design are disciplines closely linked and camouflaged through a design much more similar to a pieto each other. The mixture between them often produces re- ce of furniture or a bookcase, rather than a tub from the basults of areat historical-artistic importance.

"LICET - The Bathtub: design and film object" examines the hi- to contemporary design, illustrating through images and techstory of a design product extremely rooted in our everyday life, answering why it is at the center of the home today.

The bathtub is now a mobile object, which in the contemporary world conveys the hybridization of designing: a product that "enters" and "exits" the typical areas of the house, becoming the absolute protagonist of living. Although coordinating the style of bathroom fixtures is a frequent operation, the bathtub can differ in terms of materials and shapes, becoming autonomous and self-determined. The thesis is structured in six chapters: the first five are the result of bibliographic, website, filmographic and investigative research with various designers and companies, the sixth is the reanalysis of the first summarized in a final product concept. Following a brief excursus on the culture of the bathroom (Bathroom Culture), the work continues with two fundamental chapters, entitled Monumental and the day. In fact, All-in-One allows you to answer the intercom, Unusual respectively, aimed at immersing themselves in the history of the object, describing its shapes, dimensions and also the uses that the latter have been attributed over the centuries. Monumental offers various examples of bathtubs including the thermal one dating back to the Greco-Roman era, the prestigious and regal ones of Louis XIV, those present in the Palace of Versailles and the tub of Eltham Palace. Unusual, however, describes the unusual uses to which they were tention of claiming a multidisciplinarity typical of design and subjected in the medieval period or during the 1800s when, to censor a still very demonized environment, they were hidden object in everyday life.

throom. Each historical chapter leads to an ending dedicated nical drawings how designers and companies have investigated and explored these two great trends proposed in the contemporary world. A further section, entitled Thousands of Bathtubs, delves into the sanitary ware market to carry out a thorough investigation into the designs and especially into the currently most cutting-edge materials. The project reaches its end by offering in the final stages a concept of a futuristic bathtub, in which uses and shapes studied during the development of the research materialize in a final product: the All-in-One bathtub. The object in question has the task of bringing together in a single product the daily hygienic uses and also additional and extraneous needs to allow the bathtub to serve multiple functions: the essential hygienic-sanitary ones and it is also habitable and livable to spend more time in. time during make a call, watch a film, listen to music, all without the aid of any device external to the product. To implement the design aspects there is cinema, a fundamental and omnipresent element in the narrative: in each chapter, appropriate images taken from more or less famous cinematographic films are implemented which, in the eyes of the director, have told the story of the bathtub in the different contexts of reference, with the inarchitecture, but above all the looming centrality of the bathtub



Nicolini D., ALL-IN-ONE, 2023 render.

Laboratorio Comunicazione Visiva **Prof**. Enrica Bistagnino **con:** Valeria Piras **a.a.** 2022/2023

GENOVA TRA EVIDENZA E RIVELAZIONE GENOA BETWEEN EVIDENCE AND REVELATION

di Alice Gasparri

alig.unige@gmail.com

In relazione al tema "Rappresentare Genova: [tre + una] visioni di città", ho svolto un progetto che si pone l'obiettivo di offrire una nuova narrazione della città. In particolare, desidero raccontare l'esperienza di qualcuno che arriva per la prima volta a Genova e, iniziando a viverla e a sperimentarla nella sua quotidianità, scopre una prospettiva unica. Il tema si concretizza nel concetto di "Genova tra evidenza e rivelazione". Vivendo la città ogni giorno i pregiudizi o i preconcetti, che potrebbero essere stati creati nell'immaginario di una persona che non conosce Genova, vengono con il tempo rivelati e talvolta completamente stravolti fino a delineare la vera essenza della città oltre le apparenze. Ho declinato il tema all'interno delle varie classificazioni di città, concentrandomi su tre diverse categorie. Per quanto riguarda la "città corporea", mi sono concentrata sulle infrastrutture, con un'attenzione particolare al mare del porto. Mentre comunemente il mare è considerato un elemento naturale che abbellisce e arricchisce una città, a Genova assume un ruolo differente. Infatti nel contesto cittadino, il mare rappresenta una vera e propria autostrada per gli scambi commerciali e i trasporti di passeggeri. Per quanto riguarda la "città fluida", ho scelto di rappresentare la categoria dello scambio. Ho deciso di raffigurare gli scambi commerciali che avvengono all'interno delle piccole botteghe che costellano i vicoli genovesi. Agli occhi di un visitatore inesperto, i vicoli potrebbero sembrare sporchi e persino pericolosi, mentre in realtà costituiscono il cuore pulsante degli scambi commerciali e della convivialità cittadina. Infine, per la "città delle peculiarità", ho scelto di rappresentare gli ascensori, un mezzo di trasporto insolito per una città. Infatti, spesso le persone non si aspettano che trasporto verticale come l'ascensore possa diventare un mezzo di trasporto pubblico da utilizzare regolarmente per gli spostamenti quotidiani.

In connection with the theme "Representing Genoa: [three + one] visions of the city," I have carried out a project that aims to offer a new narrative of the city. Specifically, I wish to tell the experience of someone who arrives in Genoa for the first time and, as he begins to experience it and experience it in his daily life, discovers a unique perspective. The theme is embodied in the concept of "Genoa between evidence and revelation".

Experiencing the city on a daily basis, the prejudices or preconceptions, which might have been created in the imagination of a person who does not know Genoa, are with time revealed and sometimes completely distorted finally outlining the true essence of the city beyond appearances. I have declined the theme within the various classifications of cities, focusing on three different categories. As for the "body city," I focused on infrastructure, with a special focus on the sea in the harbor.

While commonly the sea is considered a natural element that beautifies and enriches a city, in Genoa it takes on a different role. In fact, in the city context, the sea represents a veritable highway for trade and passenger transport.

As for the "city fluida," I chose to represent the category of exchange. I decided to depict the commercial exchanges that take place within the small stores that dot the Genoese alleys. To the eyes of an inexperienced visitor, the alleys might seem dirty and even dangerous, while in fact they constitute the beating heart of trade and city conviviality.

Infine, for the "city of peculiarities," I chose to depict elevators, an unusual means of transportation for a city. In fact, people often do not expect that vertical transportation such as the elevator can become a means of public transportation to be used regularly for daily commuting.









"Genova tra evidenza e rivelazione", immagine riassuntiva di progetto, dell'autore.

"Genoa between evidence and revelation", summary image of the project, by the author.

La "città corporea", categoria infrastrutture, immagine dell'autore.

The "corporeal city", infrastructure category, image by the author.

La "città fluida", categoria scambio, immagine dell'autore.

The "fluid city", exchange category, image by the author.

La "città delle peculiarità", categoria trasporti, immagine dell'autore.

The "city of peculiarities", transport category, image by the author.

126 Mugazine 127

Laboratorio Comunicazione Visiva **Prof**. Enrica Bistagnino **con:** Valeria Piras **a.a.** 2022/2023

LO SGUARDO CHE NASCE DAL PORTO THE GAZE THAT ARISES FROM THE PORT

di Lorenzo Sacco

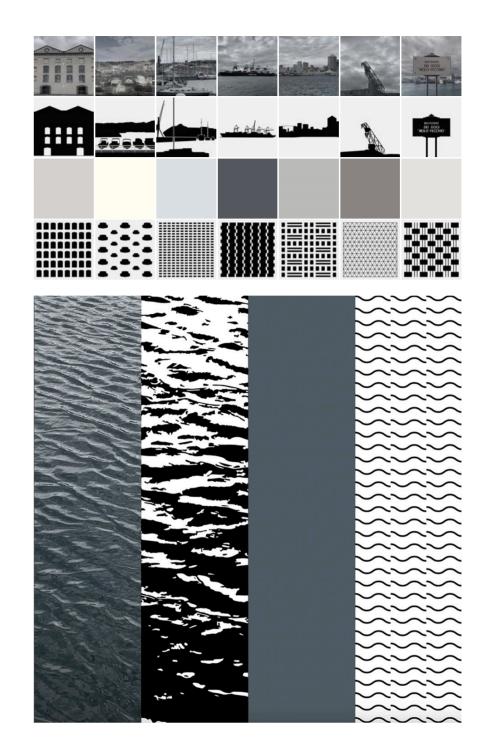
saccolory98@gmail.com

Genova è una città storica, grazie al suo passato come Repubblica Marinara, ma la parte più importante e quindi ciò che la caratterizza, è il lavoro portuale. Essendo uno dei maggiori centri economico-produttivi, grazie all'industria pesante, alla cantieristica navale, e agli scambi commerciali, la mia personale visione di Genova è quella di una città in cui si lavora e si "produce", pertanto ho voluto intitolare questo progetto "Lo squardo che nasce dal porto". Le bellezze di Genova, come i caratteristici caruggi del centro storico, infatti non sono un patrimonio esclusivo, poiché presenti su tutto il territorio ligure, mentre il porto è ciò che la contraddistingue: tutto ruota attorno al porto. Per quanto riguarda le immagini, la lettura di fotografie autoriali, è stata necessaria per trovare quale tra i vari autori fosse il più adequato a rappresentare la mia visione di Genova. Ho ritenuto interessante il bianco e nero di Gabriele Basilico e la sua fotografia priva di persone, che ho riprodotto per dare una connotazione più statica nel tempo e nello spazio dell'ambiente portuale. Le mie fotografie appaiono "statiche" senza movimento e non hanno prospettiva, ma sono sempre una proiezione ortogonale per avere un punto di vista più distaccato del soggetto e non in prima persona; inoltre la mia visione di una città fredda, ventosa, spesso piovosa si manifesta attraverso la parziale desaturazione dei colori reali dell'immagine. Come sintesi grafica ho scelto di restituire l'immagine attraverso i pieni e vuoti per sottolineare la concretezza dell'ambiente porto e la desaturazione si riversa nella campionatura del colore, infatti, in generale, i colori predominanti sono spenti, come il blu, il verde, il marrone, tendenti al grigio.

Nell'elaborazione delle textures vi è sempre un elemento ripetuto per rappresentare una certa ripetitività delle attività, che nel porto, sono sostanzialmente sempre le stesse: non c'è novità e questo è riportato anche nella texture.

Genoa is a historical city, thanks to its past as a Maritime Republic, but the most important part, and therefore what characterizes it, is the port work. Being one of the major economic and productive centers, thanks to heavy industry, shipbuilding, and commercial exchanges, my personal vision of Genoa is that of a city where work and "production" take place. Therefore, I wanted to title this project "The gaze that arises from the port." The beauties of Genoa, such as the characteristic narrow streets of the historic center, are not an exclusive heritage, as they are present throughout the Ligurian territory, while the port is what sets it apart: everything revolves around the port. Regarding the images, the analysis of authorial photographs was necessary to find which among the various authors was most suitable to represent my vision of Genoa. I found Gabriele Basilico's black and white photography interesting, particularly his depictions devoid of people, which I reproduced to convey a more static connotation of the port environment over time and space. My photographs appear "static" without movement and lack perspective, but they always offer an orthogonal projection to achieve a more detached viewpoint of the subject, rather than a first-person perspective. Additionally, my vision of a cold, windy, and often rainy city manifests through the partial desaturation of the real colors in the image. As a graphic synthesis, I chose to render the image using solid areas and empty spaces to emphasize the concreteness of the port environment, and the desaturation extends to the color sampling. In general, the predominant colors are muted, such as blue, green, brown, leaning towards gray.

In the processing of textures, there is always a repeated element to represent a certain repetitiveness of activities, which in the port are essentially always the same: there is no novelty, and this is also reflected in the texture.



Composizione dell'autore.
Composition by the author.

Composizione della copertina, immagini dell'autore.

Cover composition, images by the author.

Laboratorio Comunicazione Visiva Prof. Enrica Bistagnino con: Valeria Piras a.a. 2022/2023

RAPPRESENTARE GENOVA REPRESENT GENOA

di Maria Giulia Golino

mariagiulia.golino@gmail.com

Raccontare una storia. Svelare la città attraverso gli occhi di chi la guarda. Utilizzare lo sguardo di chi la città la vede per la prima volta, senza sapere niente, ma con la mente colma di preconcetti, aspettative, pregiudizi. Avere una lettura acritica dei luoghi aiuterebbe a leggere l'essenza della città. Ma è possibile farlo? Questa raccolta di fotografie e rielaborazioni grafiche vuole rivelare gli aspetti che dividono le evidenze e le rivelazioni all'interno di una città dalla quale ci si aspetta sempre qualcosa che non sempre si manifesta in relazione alle aspettative.

L'idea di rivelare la città di Genova andando ad abbattere i preconcetti e ribaltando l'idea di positivo e negativo, guidano il visitatore all'interno di una serie di scenari inediti che disegnano nuovi margini della città storica. Cogliere tutti gli aspetti più inattesi, che solo vivendo la quotidianità del centro possono diventare tangibili, viene concretizzato in questa raccolta sottolineando per ognuna delle categorie individuate un elemento peculiare della realtà urbana. Riuscire a vedere chiaro anche dove apparentemente si percepisce dello scuro e viceversa può aprire nuove strade verso la comprensione più profonda della città e favorire nuovi scenari per la rivalutazione del centro storico. La vivacità dei vicoli, la dinamicità degli abitanti, le tradizioni che si imparano solo vivendo la realtà urbana, sono catturate da una serie di scatti apparentemente fermi o, a volte, inaspettatamente dinamici. Voler distinguere quindi l'apparenza delle cose dalla loro essenza diventa il punto focale di questa raccolta, per raccontare una Genova inedita, viva, dinamica, pronta a sorprendere e ad evolversi con le persone che la abitano e vivono ogni giorno.

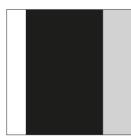
Telling a story. Unveiling the city through the eyes of the beholder. Use the gaze of those who see the city for the first time, without knowing anything, but with their minds filled with preconceptions, expectations, prejudices. Having an uncritical reading of places would help to read the essence of the city. But is it possible to do so?This collection of photographs and graphic reworkings aims to reveal the aspects that divide evidences and revelations within a city from which one always expects something that does not always manifest itself in relation to expectations.

The idea of revealing the city of Genoa by going to break down preconceptions and overturning the idea of positive and negative, guide the visitor inside a series of unprecedented scenarios that draw new margins of the historic city. Capturing all the most unexpected aspects, which only by living the everyday life of the center can become tangible, is concretized in this collection by emphasizing for each of the identified categories a peculiar element of urban reality. Being able to see clearly even where one apparently perceives dark and vice versa can open new paths toward a deeper understanding of the city and foster new scenarios for the revaluation of the historic center. The liveliness of the alleys, the dynamism of the inhabitants, the traditions that one learns only by living the urban reality, are captured by a series of seemingly still or sometimes unexpectedly dynamic shots. Wanting, therefore, to distinguish the appearance of things from their essence becomes the focal point of this collection, to tell the story of an unprecedented, living, dynamic Genoa, ready to surprise and evolve with the people who inhabit it and live it every day.











Collage di copertina, immagine dell'autore. Cover collage, image by the author.

Analisi fotografica per la categoria Architettura, immagine dell'autore.

Photographic analysis for the category

Architecture, image by the author.

Analisi del colore per la categoria Architettura, immagine dell'autore.

Color analysis for the Architecture category, image by the author.

Sintesi grafica per la categoria Architettura, immagine dell'autore.

Graphic synthesis for the Architecture category, image by the author.

Estrazione di un pattern dominante per la categoria Architettura, immagine dell'autore. Extraction of a dominant pattern for the Architecture category, image by the author.

Best of I

COLLISIONE

Laboratorio Design del Prodotto 1 **Prof**. Silvia Pericu **con:** Sara lebole, Omar Tonella **a.a.** 2022/2023

di Jia Elisa Xu, Daniel Nanini e Ludovica Rebolino

elisajxu@icloud.com, barney2501@icloud.com, ludovicarebolino@gmail.com

"Un corpo energetico irrompe in una dimensione extraterrestre in cui tutto è statico. L'impatto con il suolo è tale da deformare la superficie del pianeta. Un esploratore è testimone di questa esplosiva manifestazione di energia. Studiando l'oggetto luminoso riscontra che l'energia è onnipresente a prescindere da spazio e tempo". Collisione è una lampada da tavolo che si presta a più configurazioni. L'elemento luminoso è una sfera mobile che può essere ricollocata in qualsiasi ambiente ponendola all'interno del corrispondente portasfera. La base della lampada è anche una stazione di ricarica, sopra cui è collocato un disco inclinato che diffonde la luce, caratterizzato da cerchi concentrici in rilievo. Il bottone multifunzione permette di accendere, scegliere la temperatura della luce e regolarne l'intensità. La lampada si presenta in due varianti, una con base in marmo verde e disco in ottone; la seconda in alluminio e vetro fumé, con portasfera coordinati. La sfera è in polietilene. L'allestimento realizzato vuole essere una scenografia che evochi la dimensione extraterrestre descritta nel suo storytelling. Trattandosi di una lampada da tavolo, è necessario creare una struttura che, oltre ad essere scenografica, funzioni anche come appoggio per il prodotto. L'allestimento è costituito da una serie di volumi geometrici di diverse dimensioni e di colore nero, disposti in diverse altezze in modo da ricreare una sorta di montagna, dove la lampada viene posizionata centralmente. Sfruttando la scarsa illuminazione del sito, vengono posizionati degli elementi luminosi sferici, utilizzati anche nel prototipo della lampada stessa. Per donare maggiore profondità e per valorizzare ulteriormente il progetto, il prototipo viene appoggiato sopra degli specchi circolari e vengono applicati degli altri specchi rettangolari su diverse facce dei volumi neri.

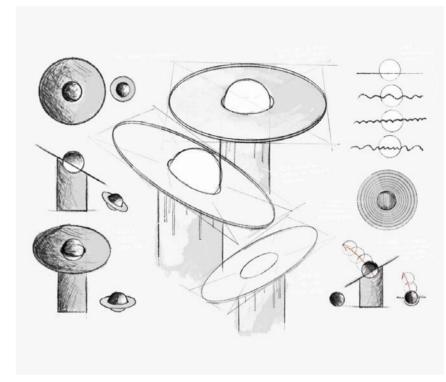
Per richiamare ulteriormente la dimensione spaziale, vengono aggiunti diversi elementi rocciosi dall'aspetto irregolare e grezzo.

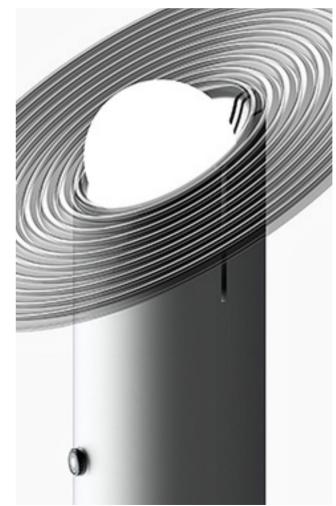
An energy body bursts into an extraterrestrial dimension in which everything is static. The impact with the ground is such that it deforms the planet's surface. An explorer witnesses this explosive manifestation of energy. Studying the luminous object he finds that the energy is omnipresent regardless of space and time." Collision is a table lamp that lends itself to multiple configurations. The light element is a movable sphere that can be relocated to any environment by placing it inside the corresponding sphere holder. The base of the lamp is also a charging station, above which is a tilted disc that diffuses light, featuring raised concentric circles.

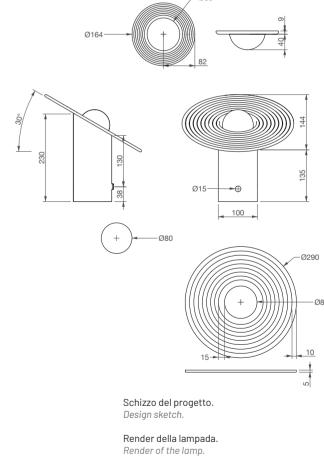
The multifunction button allows you to turn on, choose the temperature of the light and adjust its intensity. The lamp comes in two variants, one with a green marble base and brass disc; the second in aluminum and smoked glass, with matching sphere holders. The sphere is made of polyethylene.

The set-up created is intended to be a scenography that evokes the extraterrestrial dimension described in its storytelling. Since this is a table lamp, it is necessary to create a structure that, in addition to being scenic, also functions as a support for the product. The setup consists of a series of geometric volumes of different sizes and black in color, arranged at different heights to recreate a kind of mountain, where the lamp is placed centrally. Taking advantage of the low illumination of the site, spherical light elements are placed, which are also used in the prototype of the lamp itself.

To give more depth and to further enhance the design, the prototype is placed on top of circular mirrors, and other rectangular mirrors are applied on different faces of the black volumes. To further evoke the spatial dimension, several rough-looking, irregular-looking rock elements are added.







132 Mugazine

Disegni tecnici quotati del progetto.

Dimensioned technical drawings of the project.

Laboratorio Design del Prodotto 1 **Prof**. Silvia Pericu **con:** Sara lebole, Omar Tonella **a.a.** 2022/2023

PURSEMU

di Federico Celia, Federica Miccoli e Ilaria Pagano

federicocelia070@gmail.com, federicamiccoli99@gmail.com, ilariapaganoxx@libero.it

Il progetto è nato dall'idea di creare un oggetto versatile che possa cambiare a seconda delle esigenze stimolando la creatività. Per ottenere un simile risultato, non ci si è voluti basare sulla creatività del designer, ma bensì sull'essere creativi all'interno dei propri spazi abitativi. Pursemu è un modulo composto da due laterali collegati dove la parte interna è stata progettata in modo da permettere a degli inserti di scorrervi all'interno, come un elemento per la seduta e un piatto per il tavolino. Questi binari si sviluppano parallelamente sull'altezza del modulo per far si che la seduta possa abbassarsi e alzarsi a piacimento, ottenendo dunque una seduta da pranzo, una poltrona, una seduta per bambini e un tavolino da caffè. Il tutto con un semplice gesto: inserire ed estrarre. Ma non solo, i binari sono stati realizzati anche in obliquo per ottenere così delle sedute inclinate e di consequenza più comode. Grazie alla sezione frontale il modulo si può impilare facilmente e questo impilaggio permette una nuova funzione di Pursemu in quanto inserendo i piatti descritti precedentemente, si può ottenere una libreria stabile e modulabile in pochi passaggi. Pursemu mantiene delle forme semplici, lineari, dalla geometria morbida in quanto svuotato da qualsiasi ornamento per riempirsi dalla piacevole funzionalità di cui ha bisogno. Grazie alla sua semplicità si adatta a molteplici contesti risultando comunque elegante e formale. Con questo modulo si è cercato di risolvere alcuni problemi del nostro abitare, di spazi sempre più piccoli, poco mutevoli e poco stimolanti. Pursemu si focalizza sulla funzione abbracciando il design democratico e il buon design, senza ornamenti stilistici. Il materiale vuole rispondere alla problematica ambientale e quindi è stata scelta una miscela composta dal 30% di scarti di legno in trucioli e il restante in plastica riciclata. Un oggetto sempre in mezzo, proprio come il prezzemolo, o meglio Pursemu, dal dialetto genovese.

The project was born from the idea of creating a versatile object that can change as needed by stimulating creativity.

To achieve such a result, we did not want to rely on the creativity of the designer, but rather on being creative within one's living spaces. Pursemu is a module composed of two connected laterals where the inner part is designed to allow inserts to slide into it, such as an element for the seat and a plate for the coffee table.

These rails run parallel across the height of the module so that the seat can lower and raise at will, thus obtaining a dining seat, an armchair, a children's seat, and a coffee table. All with a simple gesture: insert and pull out. But that's not all, the rails have also been made at an angle to thus obtain sloping and consequently more comfortable seating.

Thanks to the front section, the module can be stacked easily, and this stacking allows a new function of Pursemu in that by inserting the plates described above, a stable and modular bookcase can be obtained in just a few steps.

Pursemu maintains simple, linear forms with a soft geometry as it is emptied of any ornamentation to be filled with the pleasant functionality it needs. Thanks to its simplicity it adapts to multiple contexts while still being elegant and formal.

With this module, an attempt has been made to solve some of the problems of our living, of spaces that are increasingly smaller, not very changeable and uninspiring.

Pursemu focuses on function by embracing democratic design and good design, without stylistic ornamentation.T

he material wants to respond to the environmental issue, so a mixture of 30 percent wood chips and the rest recycled plastic was chosen. An object always in the middle, just like parsley, or rather Pursemu, from the Genoese dialect.









Altezza 55 cm Profondità 55 cm Larghezza 55 cm



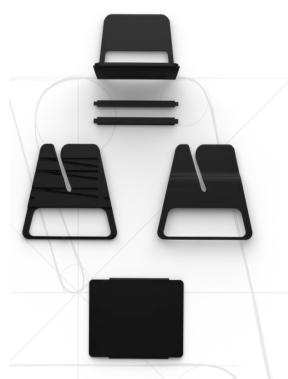
Seduta

Altezza 38,5 cm Profondità 46,4 cm Larghezza 46,7 cm



Tavolino

Altezza 2 cm Profondità 55 cm Larghezza 46,8 cm



Render ambientato del prodotto. Ambient render of the product.

Disegni tecnici quotati del progetto.

Dimensioned technical drawings of the project.

Moduli che costituiscono il prodotto. Modules that constitute the product.

Best of

RIFLESSI

Laboratorio Design del Prodotto 1 Prof. Silvia Pericu con: Sara lebole, Omar Tonella **a.a.** 2022/2023

di Alessia Bergaglio, Alessia Orlandi, Alessia Passantino

alessia.bergaglio@gmail.com, alessia.orlandi@hotmail.it, alessiapassantino9@gmail.com

Riflessi è una lampada a sospensione in vetro soffiato composta Riflessi is a blown-glass pendant lamp composed of two boda due corpi: quello interno, colorato, a forma conica e quello esterno che, con la sua forma organica e le sue bombature, riproduce l'elemento naturale della stalattite di ghiaccio. La luce, proveniente dalla base del cono interno, attraversa entrambi i corpi producendo effetti di luce naturali e suggestivi. Per l'esposizione alla BeDesign Week 2023 è stato realizzato un prototipo della lampada in PET semitrasparente tramite stampa 3D, in scala 1:2. L'ambiente espositivo è un atrio situato in un antico palazzo in Via di Mascherona 9, di fronte all'omonima salita. La zona da allestire è molto suggestiva e una delle sfide principali è stata quella di valorizzare al meglio le sue caratteristiche, in modo da far risaltare l'oggetto in esposizione senza apportare modifiche strutturali evidenti o coprire le pareti danneggiate. Durante il sopralluogo, si è notato che l'atrio è scarsamente illuminato, tranne da una luce artificiale posta a destra dell'entrata. L'intenzione è stata quella di preservare le pareti e focalizzarsi sull'angolo a sinistra dell'ingresso. L'allestimento sfrutta giochi di luce e riflessi per richiamare il nome della lampada esposta. Utilizzando specchi appesi e/o collocati strategicamente sul pavimento, è possibile osservare Riflessi da diverse angolazioni. Inoltre, cartoline raffiguranti ghiaccio, elementi naturali e render della lampada in vetro sono state appese su diversi livelli, creando un dinamico sfondo che incornicia la lampada. Per creare un'ambientazione stimolante, è stato ricreato un "effetto grotta" grazie al prototipo a stalattite e alle correnti d'aria che fanno oscillare cartoline e specchi, oltre a diverse luci che illuminano la stanza creando atmosfera. Questo effetto viene enfatizzato da una musica di sottofondo che richiama il suono dell'acqua e della natura.

dies: the inner, colored, cone-shaped one and the outer one, which, with its organic shape and curves, reproduces the natural element of the ice stalactite. Light, coming from the base of the inner cone, passes through both bodies producing natural and striking light effects. For the exhibition at BeDesign Week 2023, a prototype of the lamp was made of semi-transparent PET by 3D printing, on a 1:2 scale. The exhibition environment is an atrium located in an ancient palace at 9 Mascherona Street, opposite the rise of the same name. The area to be set up is very atmospheric, and one of the main challenges was to make the most of its features so that the object on display would stand out without making obvious structural changes or covering damaged walls. During the inspection, it was noted that the lobby is poorly lit except by an artificial light placed to the right of the entrance. The intention was to preserve the walls and focus on the corner to the left of the entrance. The set-up takes advantage of plays of light and reflections to invoke the name of the lamp on display. Using mirrors hung and/or strategically placed on the floor, Reflections can be observed from different angles. In addition, postcards depicting ice, natural elements, and renderings of the glass lamp have been hung on different levels, creating a dynamic backdrop that frames the lamp. To create a stimulating setting, a "cave effect" was recreated through the stalactite prototype and air currents that swing postcards and mirrors, as well as different lights that illuminate the room creating atmosphere. This effect is emphasized by backaround music that recalls the sound of water and nature.



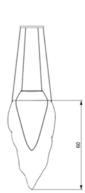


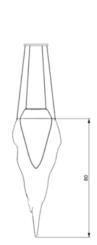


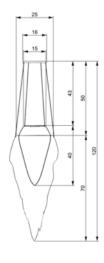












Render ambientato del prodotto. Ambient render of the product.

Disegni tecnici quotati del progetto. Dimensioned technical drawings of the project.

136 Best of **Laboratorio** Design del Prodotto 1 **Prof**. Silvia Pericu **con:** Sara lebole, Omar Tonella **a.a.** 2022/2023

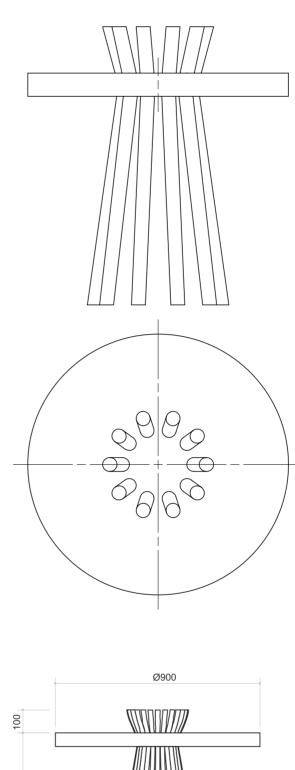
SPACCASASSO E SPACCHINO

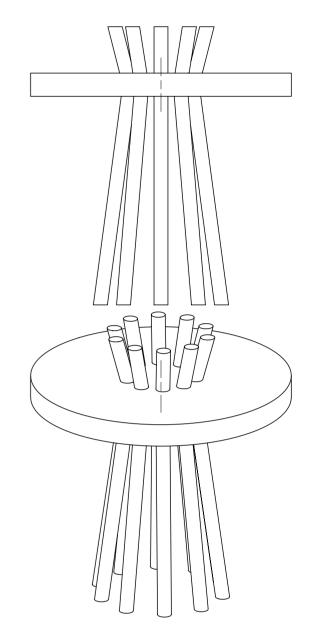
di Francesca D'Ascenzo, Denisa Elena Goga

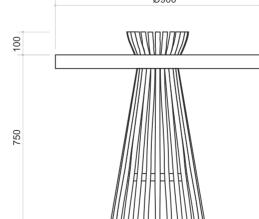
francescadascenzo76@gmail.com, denisaelenagoga@gmail.com

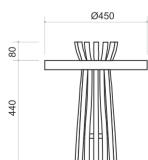
Dalla radice scorre l'energia vitale da cui tutto ha origine. Essa racchiude in sé i quattro elementi: terra, acqua, aria, fuoco. La radice è sostegno, nutrimento, simbolo di tenacia e perseveranza. Si fa strada nei terreni più ostili a dispetto della sua apparente fragilità, spinta dalla sua incessante linfa vitale. Le radici degli alberi riescono a insinuarsi ovunque. Aggirano i sassi che incontrano durante la crescita, emergono dal terreno spaccando l'asfalto e ogni altra barriera che ne ostacola il passaggio. Le radici vibrano, respirano, vivono. Dalle radici fluisce costantemente il nutrimento, l'Energia primigenia che ha originato la Terra. Spaccasasso rappresenta la forza dell'energia primordiale che penetra le barriere sprigionando tutta la sua potenza. È l'incontro di due materiali: microcemento e legno di recupero, che sono la metafora della chimera umana sul controllo dell'energia che inevitabilmente non riesce a dominare. Il piano in microcemento tenta di arginare la forza della radice ma inevitabilmente viene travolto da una base leggera, smaterializzata in legno che attraversa il piano, conferendo un'apparente instabilità al tavolo. Infine un disco in ottone lega a sé i paletti di legno donando un punto luminoso alla struttura e stabilizzando la base. Forme eleganti e forti contrasti materici, caratterizzato il tavolo Spaccasassi e il coffee table Spacchino. Il nome nasce dall'osservazione del Celtis Australis volgarmente chiamato Spaccasassi, un albero plurisecolare che è in grado di sopravvivere in terreni carsici e asciutti e che con le sue radici riesce a penetrare le rocce fino a farle sgretolare.

From the root flows the vital energy from which everything originates. It encompasses the four elements: earth, water, air, fire. The root is support, nourishment, a symbol of tenacity and perseverance. It makes its way through the most hostile terrain in spite of its apparent fragility, driven by its incessant lifeblood. Tree roots manage to creep everywhere. They circumvent the stones they encounter as they grow, emerge from the ground by breaking through asphalt and any other barriers that obstruct their passage. The roots vibrate, breathe, live. From the roots constantly flows nourishment, the primal Energy that originated the Earth. Spaccasasso represents the force of primordial energy that penetrates barriers releasing all its power. It is the meeting of two materials: microcement and reclaimed wood, which are metaphors for the human chimera about controlling the energy that it inevitably fails to master. The microcement top attempts to curb the force of the root but is inevitably overwhelmed by a light, dematerialized wooden base that crosses the top, giving the table an apparent instability. Finally, a brass disk binds the wooden posts to itself, giving a bright spot to the structure and stabilizing the base. Elegant forms and strong textural contrasts characterized the Spaccasassi table and the Spacchino coffee table. The name comes from the observation of Celtis Australis vulgarly called Spaccasassi, a centuries-old tree that is able to survive in dry, karst terrain and with its roots can penetrate rocks until they crumble.









Disegni tecnici con proiezione ortogonale del prodotto.

Technical drawings with orthogonal projection of the product.

Disegni tecnici quotati del prodotto.

Dimensioned technical drawings of the project.

Laboratorio Exhibit Design Prof. Alessandro Valenti con: Luca Parodi, Camilla Giulia Barale **a.a.** 2022/2023

LABIRINTI PERDERSI E RITROVARSI LABYRINTHS TO LOSE AND FIND ONESELE

di Gabriele Coldani, Sara Gualtieri, Annalisa Vignola with Minghui Chen

colda98@libero.it, saraqualtieri05@gmail.com, vignolaannalisa@gmail.com

L'idea nasce da un'immersione nelle opere di Ricardo Bofill, in The idea stems from an immersion in Ricardo Bofill's works, particolar modo dal progetto urbanistico La Muralla Roia, vista come la reinterpretazione della Casbah in Algeria. Sensazione di dispersione ma allo stesso tempo di regolare geometria, proprio come un labirinto. Da qui il nome: Labirinti. Perdersi e ritrovarsi. L'allestimento creato, utilizza una narrazione che unisce ricordi, storie e percezioni sociali per creare uno spazio psicologico oltre che tangibile. Per lo spazio espositivo abbiamo adottato la tecnica del manifesto: partendo da una fotografia della Muralla l'effetto visivo è stato alterato sovrapponendo porzioni della stessa fotografia. Da qui l'idea creativa: perdersi nell'insieme, ritrovarsi nei dettagli. L'idea creativa è quella di realizzare un labirinto di immagini attraverso l'utilizzo di una griglia (2mx2m). Nella mostra verrà utilizzato l'intero spazio, la struttura, fitta e tubolare, è una gabbia rosa antico che si espande per l'intero spazio della mostra. 12 volumi blu inseriti all'interno della struttura, racconteranno in modo più specifico le 12 architetture selezionate. Il criterio di applicare all'allestimento una gamma di colori diversi risponde all'intento di dare un determinato rilievo agli elementi architettonici distinti, secondo le loro funzioni strutturali, esattamente come avviene nell'edificio la muralla. L'allestimento, che si può definire un ibrido tra una micro architettura e un macro design, invade l'intera area del padiglione, da terra fino a raggiungere un'altezza di 10 m, ricrea la sensazione di chiusura e di gabbia tipica del labirinto. La "gabbia" si estende fin sopra il soppalco inglobandolo e rendendolo così parte del progetto espositivo. La progettazione del manifesto riprende il concept generale del progetto, perdersi nell'insieme e ritrovarsi nei dettagli. Da una fotografia della muralla l'effetto visivo è stato alterato sovrapponendo porzioni della stessa fotografia ottenendo così un labirinto di immagini. La promozione-comunicazione sia digitale che stampa relativa alla mostra è stata progettata seguendo la stessa logica di scomposizione adottata per il progetto espositivo. È stato realizzato ai fini dello studio del progetto un modello fisico in scala 1:100, che è stato di supporto nella fase di ideazione dell'allestimento e definizione e gestione dello spazio.

especially the urban design project "La Muralla Roja", seen as a reinterpretation of the Casbah in Alaeria. Sensation of dispersion but at the same time of regular geometry, just like a labyrinth. Hence the name: Labyrinths. To lose oneself and find oneself again. The set-up created, uses a narrative that combines memories, stories and social perceptions to create a psychological as well as a tangible space. For the exhibition space, we adopted the poster technique: starting with a photograph of the "Muralla", the visual effect was altered by superimposing portions of the same photograph. Hence the creative idea: lose vourself in the whole, find yourself in the details. The creative idea is to create a labyrinth of images through the use of a grid (2mx2m). In the exhibition the entire space will be used, the structure, dense and tubular, is an antique pink cage that expands throughout the entire exhibition space. 12 blue volumes inserted within the structure will tell a more specific story about the 12 selected architectures. The criterion of applying a range of different colors to the installation responds to the intention of giving a specific emphasis to the distinct architectural elements, according to their structural functions, exactly as is the case in the building "Muralla". The installation, which can be described as a hybrid between a micro architecture and a macro design, invades the entire pavilion area, from the ground up to a height of 10 m, recreating the feeling of enclosure and cage typical of the labyrinth. The 'cage' extends all the way up to the mezzanine, encompassing it and making it part of the exhibition design. The design of the p ster picks up on the general concept of the project, losing oneself in the whole and finding oneself in the details. From a photograph of the "Muralla" the visual effect was altered by superimposing portions of the same photograph, thus obtaining a labyrinth of images. Both digital and print promotion-communication relating to the exhibition was designed following the same logic of decomposition adopted for the exhibition project. A physical model on a scale of 1:100 was produced for the project study, which was used to support the design of the exhibition and the definition and manaament of the space.







In alto a destra, l'interno del volume 1 dedicato all'esposizione dell'architettura "La Muralla Roja". Sotto, una vista generale dell'allestimento all'entrata dello spazio espositivo, il padiglione Visconti, In basso, il modello fisico dell'intero allestimento in scala 1:100. Nel modello sono state inserite miniature delle fotografie dei progetti di Bofill presenti sulsitoRBTA.

Top right, the interior of volume 1 dedicated to the exhibition of "La Muralla Roja" architecture. Below, a general view of the setup at the entrance to the exhibition space, the Visconti pavilion. Below, the physical model of the entire setup at 1:100 scale. Thumbnails of photographs of Bofill's projects present on the RBTA website have been inserted into the model

Laboratorio Exhibit Design **Prof**. Alessandro Valenti **con**: Luca Parodi, Camilla Giulia Barale **a.a.** 2022/2023

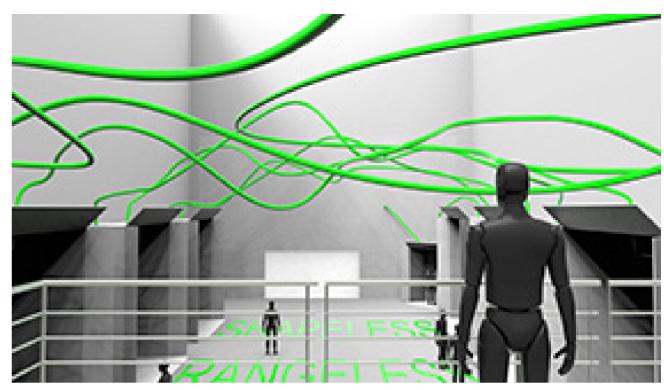
LESS THE LEGACY OF VIRGIL ABLOH

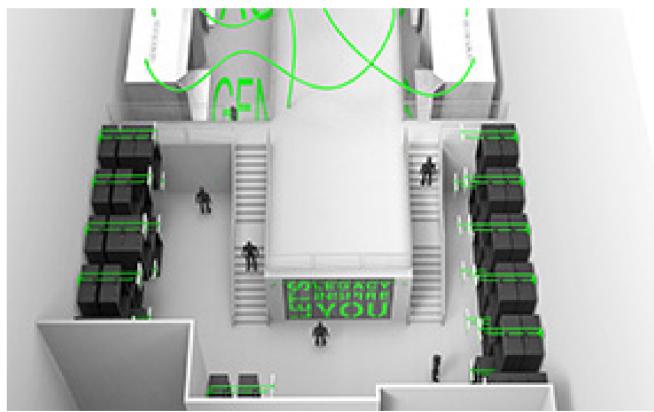
di Boyu Chen, Filippo Gentilini, Marta Leita, Francesca Venturi

boyu.chen@unicampania.it, filippo.gentilini@icloud.com, martaleita@hotmail.it, francescav9797@gmail.com

Dietro ogni capo di moda creato da Virgil Abloh si cela una profonda lotta contro gli stereotipi e la concezione della moda come un privilegio riservato a un certo standard di persone. Nella mostra "_LESS, the legacy of Virgil Abloh", allestita all'interno del Padiglione Visconti, viene esposto come Virgil Abloh rompa gli schemi e i modelli stereotipati per pro-porre una visione rivoluzionaria della moda per tutti. Questa visione è stata successivamente abbracciata da numerosi brand, affrontando tematiche ancora molto rilevanti, anche a dieci anni dalla nascita del suo celebre marchio Off-White. La mostra prende ispirazione e parte dal concetto chiaramente esposto dallo stilema inglese "Think outside the box", la cui traduzione è pensare fuori dagli schemi. Tutto l'operato di Virgil Abloh e tutto il suo brand si fondano sulla sua visione "fuori dagli schemi" precedenti, ragion per cui è diventato anche emblema di una lotta che non si ferma solo all'ambito della moda, ma passa attraverso la lotta contro il razzismo, il genere, la libertà individuale, tematiche che sono tutt'oggi problematiche attuali. Il concetto di scatola, ripreso dallo stile-ma inglese box, diventa all'interno della mostra, la metafora dello scardinamento che Virgil Abloh fa di tutti gli stigmi precedentemente imposti della moda passato. Il tubolare, altro elemento caratterizzante l'intera mostra, rappresenta la sua genialità, che passando attraverso stereotipi, modelli, collaborazioni, brand e sperimentazioni autonome, "rompe le scatole" degli stigmi sociali e trova la soluzione a queste, attraverso i suoi capi di moda ma non solo, collaborando con vari brand, mettendo quello che lui chiama "il suo 3%" in ogni capo, rendendolo adatto a tutti, senza distinzione di genere, etnie, età, rango sociale. La moda di Virgil Abloh è per tutti.

Behind every piece of fashion created by Virgil Abloh lies a profound struggle against stereotypes and the conception of fashion as a privilege reserved for a certain standard of people. In the exhibition "_LESS, the legacy of Virgil Abloh", held in the Visconti Pavilion, it is shown how Virgil Abloh breaks the mould and stereotyped models to propose a revolutionary vision of fashion for all. This vision has subsequently been embraced by numerous brands, addressing themes that are still very relevant, even ten years after the birth of his ce-lebre brand Off-White. The exhibition takes inspiration and starts from the con-cept clearly expounded by the English stylistic idiom "Think outside the box", whose translation is to think outside the box. All of Virail Abloh's work and his entire brand are based on his previous "outside the box" vision, which is why he has also become an emblem of a struggle that does not stop with fashion alone, but passes through the fight against racism, gender and individual freedom, issues that are still topical today. The concept of the box, taken from the English stile¬ma box, becomes within the exhibition, the metaphor for Virgil Abloh's discarding of all the previously imposed stigmas of fashion past. The tubular, another element characterising the entire exhibition, represents his genius, which through stereotypes, models, collaborations, brands and autonomous experimentation, "breaks the boxes" of social stigmas and finds the solution to these, through his fashion garments but not only, collaborating with various brands, putting what he calls "his 3%" in each garment, making it suitable for everyone, without distinction of gender, ethnicity, age, social rank. Virgil Abloh's fashion is for everyone.





Rappresentazioni virtuali dell'allestimento. Virtual representations of the set-up.

Best of I.

Best of Lab.

Laboratorio Exhibit Design Prof. Alessandro Valenti con: Luca Parodi, Camilla Giulia Barale **a.a.** 2022/2023

MOSCHINO

di Chiara Costanzo, Tiziana Iorio, Arianna Mustafà, Raffella Parodi

chiara.costanzo84@gmail.com, tiziana.iorio@edu.uniqe.it, arimusta97@gmail.com, raffaella.parodi94@gmail.com

"Sono quel che sono" diceva la scritta ma lui non voleva dire per davvero chi fosse veramente. Lui, Franco Moschino, l'uomo irriverente, fino infondo [...]. Per auello lui era mille immagini, mille maschere, come sempre accade per non essere fino infondo se stesso. Forse, perché in realtà non era diventato l'uomo che avrebbe voluto diventare. 1

A trent' anni dalla retrospettiva "X anni di Kaos! 1983-1993", proponiamo una mostra sul pensiero di Franco Moschino, un pittore che odiava il fashion system. Il Padiglione Visconti ospiterà la nuvola bianca di Franco, facendo piombare i visitatori in un'atmosfera eterea, quasi surrealista, e nel kaos che ha sempre caratterizzato il suo estro. L'obiettivo ambizioso è quello di un viaggio nell'io dell'artista, per scoprire ciò che ha mosso la sua vita e interrogarsi sul valore della moda oggi. In mostra abiti che cadono dal cielo e i suoi preziosi quadri, che hanno il compito di narrare l'ironia surrealista, la satira sociale e le questioni morali del Moschino meno conosciuto. Non appena varcato l'arco d'ingresso, i visitatori si immergeranno in una candida nuvola bianca, circondata dall'azzurro di sottili pannelli che rivestono per metà altezza il padiglione. Dieci nuvole leggere, progettate secondo i principi della scenografia, si espandono da ogni lato e inglobano gli oggetti in mostra divisi per anno. Altre, invece, volano grazie a cavi d'acciaio sul soffitto del padiglione. Da grandi e visibili fori esce una nebbia bassa e densa che immergerà i visitatori nella nuvola bianca di Franco. Tutto il materiale multimediale video, che riguarda sfilate o interviste a Franco Moschino, viene "mandato in onda" su vecchie tv anni 80'-90' impilate, giustapposte o volanti. L'intento dell'allestimento non è l'iperrealismo, pertanto sarà sempre visibile, alzando lo squardo, la struttura industriale ospitante. La suggestione è quella di un gioco surrealista, del "facciamo finta che". Il percorso nei "X anni di Kaos" di Franco doveva essere necessariamente fluido e libero, in accordo con l'io del designer. Pertanto, dall'ingresso si potrà scegliere di entrare da destra o da sinistra della scala surrealista, entrambe le strade porteranno ad un unico arco da cui sarà subito visibile l'intero allestimento. Una volta entrato, il visitatore potrà fruire liberamente della mostra, lasciandosi ispirare dalla mappa posta su una parete e dalle date neon che, come stelle, illuminano l'ambiente con una luce puntiforme. Sul secondo livello, infine, i suoi quadri che cadono dal soffitto, ancorati alle nuvole. Quella per Franco è una mostra surrealista, come i dipinti che avrebbe voluto dipingere. "Lasciatemi qui sulla nuvola bianca".

"I am what I am" said the inscription but he did not really want to say who he really was. He, Franco Moschino, the irreverent, revorivoluzionario, lo stilista contro la moda, non si voleva mai svelare lutionary man, the designer against fashion, never wanted to reveal himself to the end. [...] For that he was a thousand images, a thousand masks, as is always the case for not being to the core himself. Perhaps, because in reality he had not become the man he wanted to become.

> Thirty years after the retrospective "X Years of Kaos! 1983-1993," we propose an exhibition on the thinking of Franco Moschino, a painter who hated the fashion system. The Visconti Pavilion will host Franco's white cloud, plunging visitors into an ethereal, almost surrealist atmosphere and into the kaos that has always characterized his inspiration. The ambitious goal is a journey into the artist's self, to discover what moved his life and question the value of fashion today. On display are clothes that fall from the sky and his precious paintings, which have the task of narrating the surrealist irony, social satire and moral questions of the lesser-known Moschino. As soon as they cross the entrance arch, visitors will be plunged into a white cloud, surrounded by the blue of thin panels that cover half the height of the pavilion. Ten light clouds, designed according to the principles of scenography, expand on each side and encompass the objects on display divided by year. Others, however, fly thanks to steel cables on the ceiling of the pavilion.

> A low, dense fog emerges from large, visible holes, immersing visitors in Franco's white cloud. All multimedia video material, whether about fashion shows or interviews with Franco Moschino, is "aired" on old 80'-90' TVs stacked, juxtaposed or flying. The intent of the installation is not hyperrealism, so the host industrial structure will always be visible when looking up. The sugaestion is that of a surrealist, "let's pretend" game. The path in Franco's "X years of Kaos" necessarily had to be fluid and free, in accordance with the designer's self. Therefore, from the entrance it will be possible to choose to enter from the right or the left side of the surrealist staircase; both paths will lead to a single arch from which the entire installation will be immediately visible. Once inside, visitors will be able to freely enjoy the exhibition, being inspired by the map placed on one wall and the neon dates that, like stars, illuminate the room with a point light. Finally, on the second level, his paintings falling from the ceiling, anchored by clouds. That for Franco is a surrealist exhibition, like the paintings he would have liked to paint. "Leave me here on the white cloud.





1 Masters of Fashion, Franco Moschino, Voque Italia Podcast.

Ingresso del Padiglione Visconti con la scala surrealista.

Entrance to the Visconti Pavilion with the surrealist staircase.

Parte dell'allestimento interno tra le nuvole. Part of the interior setup in the clouds

Mugazine Best of

Le pagine seguenti mostrano una selezione* dei progetti esposti durante la Genova BeDesign Week 2023 commentati dagli autori. Il reportage è stato curato dagli studenti e dai PhDS del dipartimento Architettura e Design dell'Università di Genova. Gli autori hanno risposto alla sollecitazione della domanda: 'come si relaziona il progetto al tema dell'energia proposto dalla Design Week".

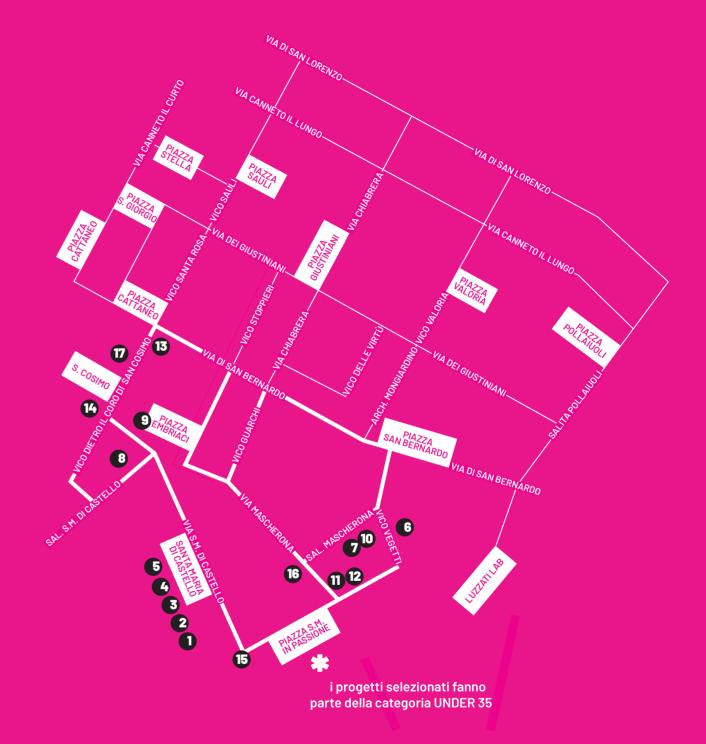


immagine presa da google earth

Il progetto si concentra sul tema delle merci mentali e, attraverso il gioco del Block Puzzle, viene rappresentata questa tecnica che può apparire molto attuale, seppur spesso risulti stigmatizzata. Il progetto propone una sorta di "scontro finale" riguardante l'energia. Le grafiche rappresentano le varie facce di ogni cubo, e l'obiettivo è riordinare il cubo muovendolo e componendo una di queste grafiche.

Il puzzle stesso simboleggia l'ordine interiore, che può anche scatenare malattie mentali. Quando riesci a completare il puzzle, è come prendere coscienza della tua condizione e manifestarla attraverso la risoluzione. È un momento di rassegnazione interiore e da lì inizia la cura. Puoi iniziare a prenderti cura di te stesso utilizzando l'energia interna che abbiamo voluto rappresentare.

Le grafiche presenti rappresentano diverse malattie mentali, come la schizofrenia, il disturbo ossessivo-compulsivo, la paranoia, la depressione e il disturbo borderline. Ognuna ha un colore associato: l'azzurro per la schizofrenia, il giallo per la depressione e l'arancione per il disturbo borderline. Abbiamo realizzato tutto questo qui a Genova e in Sardegna.







Reportage a cura di: Mattia Ferretti, Rossella Femia, Giulia Solenni, Giulia Vilierchio.

La nostra idea prende spunto dall'energia intrinseca delle parole. Tutto ha origine dalla riflessione circa il ruolo ricoperto oggi dalla carta che viene spesso considerata scontata e poco apprezzata. Il ricordo di un'esperienza vissuta presso un'antica cartiera ha influenzato la nostra visione sulla produzione della carta e ci invita a riflettere sul coinvolgimento dei visitatori all'interno del museo.

Purtroppo, non è possibile mostrare direttamente il processo di produzione, ma si può aiutare a visualizzarlo attraverso immagini raccolte presso una cartiera attualmente in funzione. Nel nostro processo, la carta viene triturata, lasciata riposare per 24 ore e quindi diluita in acqua. Successivamente, viene rifibrillata per ottenere una sostanza che è costituita principalmente da cellulosa, ma possono essere utilizzate anche altre fibre vegetali come il cotone. La miscela viene diluita nell'acqua per lavorare con diverse gradazioni e ottenere la grammatura desiderata. L' attenzione che poniamo all'energia si lega all'artigianato che sta alla base del lavoro. La storia ci mostra un lavoro che ha richiesto un'importante quantità di energia, associata ad un processo che avviene grazie alla forza dei fiumi.









Reportage a cura di: Mattia Ferretti, Rossella Femia, Giulia Solenni, Giulia Vilierchio.

ospitata da Al Chiostro Genova

Via di Santa Maria di Castello 33,

Location:

Questo nome è stato scelto per richiamare la forma dell'Enso, che nella cultura giapponese
simboleggia non solo la perfezione delle cose, ma
anche l'imperfezione che dà spazio all'energia e alla
crescita individuale. È un simbolo zen che racchiude
molteplici significati. Deriva dal concetto della mancanza di materie prime, stimolando una riflessione
sulla scarsità, ma in una prospettiva di progresso.
Per questo abbiamo deciso di rompere la lastra di
vetro con il blocco di marmo per creare un effetto
formale rilevante. Anche se al momento non vi è una
luce diretta che illumini l'Enso, quando il sole lo colpisce, si crea una proiezione che viene interrotta
dalla base stessa.

L'artista che ha realizzato i dischi di vetro è Giuse Maggi, una talentuosa creatrice attualmente basata a Pavia. Le sue opere sono state esposte in diverse parti del mondo, tra cui il Bahrain. Riguardo ai pezzi di marmo e travertino, li abbiamo ottenuti da Fregosi Marmi, una rinomata azienda di Genova.



Autori/Intervistati:

Lorenzo Sacco saccolory98@gmail.com Alice Gasparri alig.unige@gmail.com Maria Giulia Golino mariaqiulia.golino@gmail.com

Location

Via di Santa Maria di Castello 33, ospitata da Al Chiostro Genova







Reportage a cura di: Mattia Ferretti, Rossella Femia, Giulia Solenni, Giulia Vilierchio.

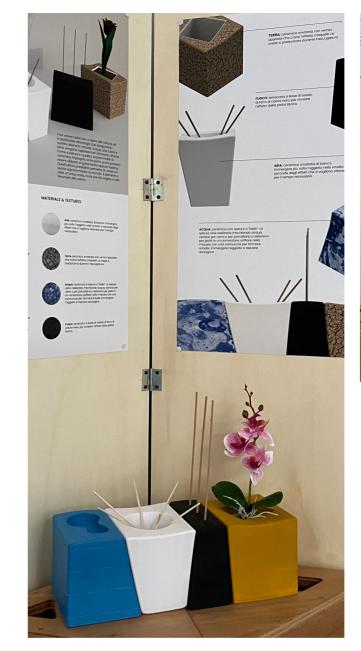
154 Mugazine

Sono la natura e la sua forza ad ispirare il nostro progetto. Abbiamo preso ispirazione in modo particolare dai quattro elementi naturali: l'acqua, il fuoco, la terra e l'aria. Da ognuno nasce un porta aromi, o un porta oggetti qualsiasi. I nostri prodotti vengono realizzati in ceramica ed utilizzano, a seconda dell'elemento naturale, una texture differente che li contraddistingue.

sm cra cor tec opp ca" to

È prevista anche l'applicazione degli smalti. Per la terra, ad esempio, viene utilizzato il crackle. Per il fuoco, invece, uno smalto nero. E ancora, per l'aria un colore neutro e per l'acqua una tecnica a bolle.

Si possono acquistare singolarmente, oppure formano un'onda chiamata "onda energetica". Per quanto riguarda il tema dell'energia, oggetto della presente edizione della Genova BeDesign Week, abbiamo pensato alla forza sprigionata dalla natura.





4. For waves

Autori/Intervistati:
Alessia Olivieri alessia 0710@hotmail.it

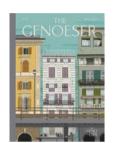
Marta Mazzarello mazzarellomarta@gmail.com Riccardo Gorza riccardo.gorza@gmail.com

Location:

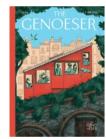
Via di Santa Maria di Castello 33, ospitata da Al Chiostro Genova

Reportage a cura di: Giulia Terrile, Argenti Anna, Pelloni Martina, Huang Zijun.

The Genoeser è un progetto artisticocollettivo che vuole accendere uno riflettore sul mondo dell'illustrazione genovese. Fa parte di un network internazionale che omaggia le copertine illustrate del The New Yorker; noi dedichiamo le nostre cover a Genova, da cui il gioco di parole: The Genoeser.



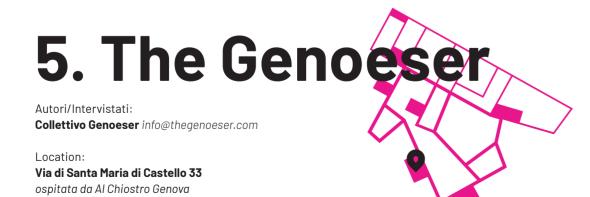
Elisa Murgia

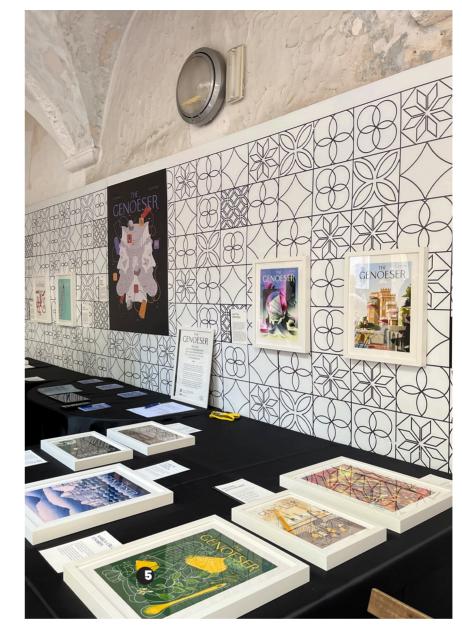


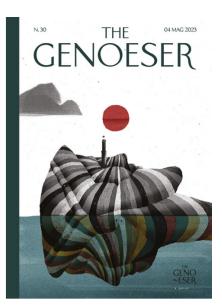
Matilde Martinelli

Ogni due settimane usciamo con una copertina nuova curata da un artista differente, appositamente invitato a comunicare con la nostra community attraverso il profilo Instagram. Inoltre, chiediamo agli illustratori anche un contributo testuale, utile alla comprensione dell'illustrazione. La nostra intenzione non è soltanto quella di mettere in luce le cose belle della città, ma anche le sue innumerevoli contraddizioni: da qui nasce lo spunto per partecipare a questa edizione della Genova BeDesign Week che ha come tema l'energia.

La commistione tra la bellezza della città e il suo carattere aspro nutre la nostra creatività. Da questo contrasto nascono contributi artistici variegati che confermano l'energia creativa della città.

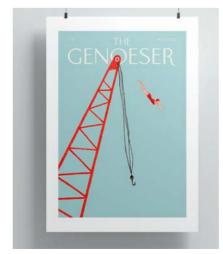






Gianni Puri

Le immagini delle copertine singole sono a cura di Genoeser



Letizia lannaccone

Reportage a cura di: Giulia Terrile, Argenti Anna, Pelloni Martina, Huang Zijun. Officine 27 progetta e produce complementi d'arredo. Alcune delle fasi di lavorazione dei prodotti vengono eseguite all'interno del Carcere di La Spezia Villa Andreino. Qui, per volere dell'azienda Metallica Srl, nel 2020 nasce l'omonimo laboratorio di carpenteria metallica e dopo lo studio di Design. Insieme ai detenuti, i designer disegnano e realizzano prodotti dall'alto valore estetico e progettuale, con la convinzione che il design possa produrre valore non solo economico, ma anche sociale e culturale.

L'energia in questo caso, passa attraverso il design che diventa uno strumento relazionale ed abilitante, con lo scopo di generare progetti socialmente responsabili, per migliorare la vita delle persone coinvolte, sia all'interno che una volta uscite. I designer progettano le collezioni di arredi e si relazionano con i detenuti-artigiani che si occupano della realizzazione dei prodotti.

In occasione della Design Week, sono stati esposti la sedia e lo sgabello alto della linea Dima, realizzati in tondino metallico e lamiera di acciaio verniciato; la sedia e la panca r85, caratterizzate dalla struttura in tubo metallico e la seduta in legno okumè; il tavolo basso tubò, composto da una struttura tubolare e il piano in lamiera di acciaio verniciato e il tavolo basso trì realizzato in lamiera di acciaio.

6. Officine 27

Autori/Intervistati:

Maria Manfroni mmanfroni@iuav.it

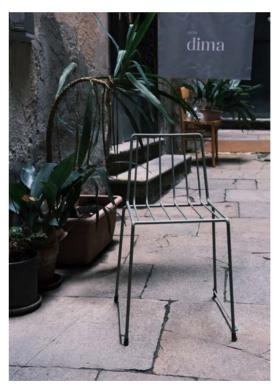
C. Mattia Priola cmpriola@iuav.it

Location: Vico Vegetti 1











Ph. Anna Argenti, Barbara Giangrasso, Martina Pelloni, Federica Valentino.

KOST è un arredo modulare. In esso convivono alcuni principi progettuali, quali: il rispetto dei materiali, la predisposizione ad utilizzare quelli naturali e la pulizia stilistica. In un'epoca in cui i prodotti sono pensati per guastarsi ed essere difficilmente riparabili, KOST è stato fatto per durare ed essere aggiustato con il minimo sforzo e spesa, inoltre, il suo smontaggio riduce gli ingombri.

Il modello esposto è uno sgabello formato da quindici pezzi. Le gambe e la seduta, in quercia, evitano di ruotare e disassemblarsi grazie ad un inserto a base quadrata in acciaio e una vite che passano al centro di ciascuno, stretti da una manopola. Le componenti offrono numerosissime combinazioni di riuso e assemblaggio. A seconda dei pezzi utilizzati e da come vengono montati si possono ottenere tavolini, tavoli, scrivanie o panchine.

KOST è energia comunicativa per i concetti del quale si fa manifesto, tra tutti il basso impatto, l'attenzione al fine vita del prodotto e il riuso delle sue parti. L'energia, però, è anche mutamento, e l'adattabilità delle componenti a seconda dell'esigenza lo esemplificano. Infine, nell'arco del suo ciclo di vita, il progetto è virtuoso nei consumi energetici: tutti i pezzi sono monomateriali, non generano rifiuti complessi e potenzialmente possono non diventarlo mai.

7. Kost

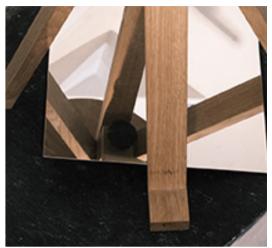
Autori/Intervistati:

Marin Barletti marilazil@gmail.com

Location: **Salita Mascherona 16r**ospitati da Mascherona Studio d'arte









Ph. Anna Argenti, Barbara Giangrasso, Martina Pelloni, Federica Valentino.

Abbiamo progettato Pursemu perché crediamo che l'energia creativa sia unica per ognuno di noi. Come designer, viviamo di questa energia, e dunque ci siamo chiesti: e se anche chi usa i nostri oggetti potesse sentirne l'energia creativa?

L'idea alla base di Pursemu è rendere questa esperienza di creazione accessibile a tutti. Pursemu è più di una semplice sedia da pranzo, può trasformarsi in poltrona, in sedia per bambini, può essere reclinata per essere più confortevole, ma può essere anche una ampia libreria, composta da più moduli. Le configurazioni sono svariate e sono rese possibili dalla forma del modulo, composto da due pannelli con dei binari in cui poter far scorrere la seduta in varie posizioni, tenuti fermi da dei travetti appositi. Il laterale presenta un incisione obliqua per permettere l'impilaggio dei vari moduli.

Come ci dicevano quando eravamo bambini: "Sei sempre in mezzo ai piedi come il prezzemolo". Pursemu, dal genovese "prezzemolo", reinterpreta questo detto, apparentemente negativo, ma che se inserito nel mondo del design assume dei valori legati al mondo degli oggetti polifunzionali.

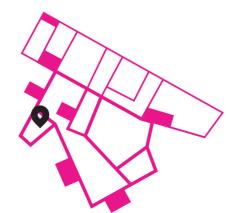
8. Pursemu

Δutori/Intervistati

Federico Celìa federicocelia070@gmail.com Federica Miccoli federicamiccoli99@gmail.com Ilaria Pagano ilariapaganoxx@libero.it

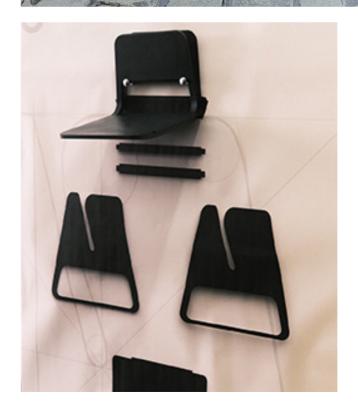
Location:

Salita Santa Maria di Castello 10





lmmagine a cura degli autori



Ph. Anna Argenti, Barbara Giangrasso, Martina Pelloni, Federica Valentino.

Cos'è per noi l'energia? Ci sono diverse declinazioni del termine "energia" che abbiamo espresso attraverso questo progetto. L'energia, come forza della natura, che si farà sempre più spietata. L'approccio che abbiamo scelto di seguire, è quello esposto da Julia Watson autrice di LO-TEK, Design by Radical Indigenism, dove TEK sta per "traditional ecological knowledge" (sapere ecologico tradizionale). Watson sostiene che le comunità tribali sono altamente avanzate quando ci si trova a dover creare sistemi in simbiosi con il mondo naturale.

Per questo il progetto che fosse di supporto ad una delle più grandi problematiche attuali (le migrazioni di massa), e che riprendesse quel concetto di "sapere ecologico tradizionale" nei materiali utilizzati, nelle tecnologie di produzione (interamente artigianali e facilmente replicabili) e nella filosofia che si porta dietro, legata al culto e al rispetto degli oggetti e dei luoghi che abitiamo.

Abeona era una Dea appartenente al gruppo degli Dei Indigetes (indigeni) facenti parte della cultura italica pre-romana. Il nome scelto per il progetto vorrebbe rimandare quindi a un concetto di ancestralità, legato alle tradizioni e ai saperi antichi. Come una Dea, la tenda offre protezione e riparo, una casa errante sempre pronta ad ospitarci, richiedendo in cambio semplice cura e manutenzione.

9. Abeona

Autori/Intervistati:

Gabriel Oddone gabrieloddone91@gmail.com Filippo Calderoni filippocalderonidesign@gmail.com Simone Clemenzi clemdesign44@gmail.com

Location: Piazza Embriaci 1









Ph. Argenti Anna, Giangrasso Barbara, Pelloni Martina, Valentino Federica.

Hidden Tiles nasce per raccontare il territorio nascosto del basso Piemonte, in particolare dell'area della provincia di Cuneo tra l'Alta Langa e la Valle Stura. Il progetto è partito dallo storytelling di un territorio ricco e spesso incontaminato, nascosto anche agli occhi degli stessi suoi abitanti. Gli elementi della pietra di Langa, dell'acqua e della Lavanda, hanno dato vita ad una linea di rivestimenti che racchiudono l'energia creativa ed espressiva dei materiali, dei colori e delle sensazioni di questa terra da scoprire.

Hidden Tiles ha l'intento di portare negli ambienti la materialità del territorio. Il risultato è frutto di una continua sperimentazione sul materiale ceramico e con gli elementi presenti sul territorio. La pietra di Langa, estratta nelle località vicino a Cortemilia, è stata sovrapposta e pressata sul materiale ceramico. L'elemento liquido dell'acqua dei laghi, fiumi e cascate, è stato portato allo stato solido per poter interagire con l'argilla. I fiori di lavanda hanno inciso dei solchi unici sulla piastrella e hanno l'intento di rimandare al profumo intenso e fresco dei campi.









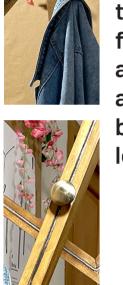
Ph. Argenti Anna, Giangrasso Barbara, Pelloni Martina, Valentino Federica.

160 Mugagin

La linfa in botanica è una sostanza che nutre le piante e scorre dalle radici fino alle foglie. Il concept trae ispirazione dai rami che, sbucando dalla parete, propagano energia in modo analogo alla linfa che li nutre.

Il progetto è un appendiabiti costituito da tre bracci realizzati con una stratificazione di legno e lamina metallica.

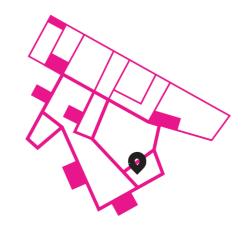
Il prodotto è declinato in diverse varianti, tre per il legno e altrettanti per la lamina, e viene fornito con vari pomelli magnetici che si ancorano agli elementi in metallo della struttura. In fase di acquisto è possibile scegliere una sola tipologia di braccio, oppure creare combinazioni differenti tra le forme a disposizione.





Autori/Intervistati:
Enrica Bonomo enrica99@live.it
Alessia Capetta alessiacape10@gmail.com
Cecilia Cipollini cipollinic@yahoo.com

Location: Via di Mascherona 8





Reportage a cura di: Camilla Aggio, Valentina Mazzucco, Marika Murgia. Il progetto si inserisce nel tema dell'energia declinata come liberata dalla creatività. Le creazioni sono un omaggio alla città di Genova, e ispirate ai Rolli, antichi palazzi nobiliari genovesi del Cinquecento che ho studiato in modo approfondito alla facoltà di Architettura. L'idea della collezione nasce giocando con le facciate e i dettagli architettonici di queste dimore nelle quali i proprietari ospitavano periodicamente visite di Stato. Gli anelli a fascia riproducono porzioni di facciate diverse e possono essere impilati per creare una facciata dei Rolli sulle dita. Hanno vari spessori e rappresentano sezioni come il basamento, il piano nobile o il tetto e mixandoli è possibile creare combinazioni differenti.

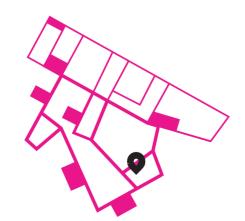
Il concept è declinabile a tutti gli ornamenti della collezione. Non ci sono regole, massima libertà di espressione e di personalizzazione. La collezione è composta da anelli a fascia ricchi di dettagli rinascimentali e barocchi, da orecchini che prendono la forma degli stucchi delle facciate e di collane e bracciali che riproducono i prospetti nobiliari.

Come altre precedenti collezioni, anche questa è prodotta utilizzando la tecnologia digitale della stampa 3D, abbinata alle tecniche tradizionali dell'oreficeria. I gioielli sono realizzati in argento 925 con finitura brunita, per conferire una maggiore tridimensionalità.

12. I Rolli

Autori/Intervistati:
Shari Caviglia Jewels sharicav@gmail.com

Location: **Via di Mascherona 10**









Reportage a cura di: Ferretti Mattia, Femia Rossella.

173

Dalla radice scorre l'energia vitale da cui tutto ha origine. Essa racchiude in sé i quattro elementi: terra, acqua, fuoco e aria. La radice è sostegno, nutrimento, simbolo di tenacia e perseveranza.

Si fa strada nei terreni più ostili a dispetto della sua apparente fragilità, spinta dall'incessante linfa vitale. Le forme eleganti e forti dell'energia primordiale che, sprigionando tutta la potenza, penetra le barriere rappresentano la suggestione del progetto "Spaccasasso" e "Spacchino". Il progetto declinato nelle versioni coffee table "Spacchino" (diametro 450 mm e altezza 450 mm) e tavolo da pranzo "Spaccasasso" (diametro 900 mm e altezza 850 mm) - è costituito da due materiali principali, il legno di faggio e il microcemento.

Entrambi i prodotti, in seguito allo sviluppo dei modelli di studio, sono stati pensati per essere realizzati in legno e, successivamente, rivestiti con il microcemento. La scelta permette di gravare il meno possibile sulla struttura portante e rende gli arredi maggiormente comodi per la fruizione e lo spostamento. Durante la Genova BeDesign Week viene esposto il prototipo del prodotto "Spacchino" in scala 1:1.







13. Spaccasasso e Spacchino

Δutori/Intervistati:

Denise Elena Goga denisaelenagoga@gmail.com **Francesca D'Ascenzo** francescadascenzo76@gmail.com

Location:

Vico dietro il Coro di San Cosimo 21

Reportage a cura di: Camilla Aggio, Valentina Mazzucco, Marika Murgia.

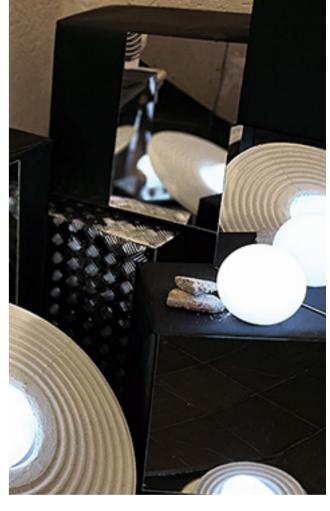
L'energia non si crea, non si distrugge, ma si trasforma. Un corpo energetico irrompe in una dimensione extraterrestre. L'impatto al suolo è tale da deformare la superficie del pianeta. Un esploratore studia l'oggetto luminoso e riscontra che l'energia è onnipresente, a prescindere da tempo e spazio.

Collisione è una lampada da tavolo che si presta a più configurazioni. L'elemento luminoso è una sfera mobile che, poggiata su un disco con cerchi concentrici, si ricarica attraverso la base. La sfera può essere collocata nel portasfera, ovvero una base di dimensioni minori che facilita lo spostamento dell'oggetto. Il bottone permette, oltre che l'accensione e lo spegnimento della luce, anche di regolare l'intensità e la temperatura.

La lampada è disponibile in due varianti: la prima, costituita da una base in marmo verde e un disco in ottone e la seconda, in alluminio e disco in vetro fumè, con portasfera co-ordinati. Rappresentano l'energia dal punto di vista della sua dinamicità e della sua potenza. Il modello di studio presentato in occasione della Genova BeDesign Week è in scala 1:1 ed è stato realizzato attraverso la stampa 3D.







Reportage a cura di: Camilla Aggio, Valentina Mazzucco, Marika Murgia.

L'applique Atè, ispirata ai vetri di Altare (SV), unisce la delicatezza del vetro al prezioso marmo Portoro, conosciuto anche come marmo di Portovenere (SP), in un prodotto che racchiude in sè due delle vere eccellenze del territorio ligure. Energia di forme e colori che si sprigionano con la luce.

'Atè' è il nome in dialetto della città di Altare famosa per la lavorazione del vetro, la cui produzione è in via di dismissione in quanto non vi sono artigiani che lavorano attivamente nella fornace.

Il prototipo esposto è in scala 1:1 la fazione dei materiali è quella originale ad eccezione del vetro che è stato sostituito in resina epossidica in quanto la fornace viene aperta solo due volte l'anno. Ogni prodotto realizzato è un pezzo unico per il taglio naturale del marmo e per l'utilizzo della tecnica ad arlecchino (pigmenti colorati) del vetro.

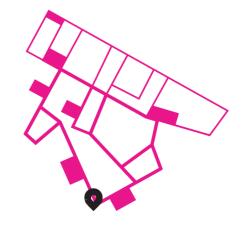


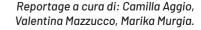


15. Atè

Autori **Armando Presta** prestarmando@gmail.it

Location: Stand 178 collettivo





Riflessi è una lampada a sospensione creata in vetro soffiato, è composta da due corpi: uno interno di forma conica che prevede tre differenti colorazioni, e uno esterno, il quale, grazie alla sua forma organica e alle sue bombature riprende la forma di una stalattite di ghiaccio. La luce proviene dalla base del corpo interno e attraversa entrambi i corpi producendo effetti suggestivi.





L'energia che il gruppo vuole rappresentare è quella del flusso dell'acqua che si materializza in ghiaccio per poi formare le stalattiti. La nostra installazione verte sull'elemento dell'acqua e sui suoi rumori, grazie a giochi di specchi, cartoline appese e musica di sottofondo. Nell'ambito della Genova Be-Design Week viene esposto un prototipo in scala 1:2 realizzato con la stampa 3D, a differenza dell'originale che invece è pensata in vetro soffiato.

16. Riflessi

Δutori/Intervistati

Alessia Bergaglio alessia.bergaglio@gmail.com Alessia Passantino alessiapassantino9@gmail.com Alessia Orlandi alessia.orlandi@hotmail.it

Location: Via Mascherona 9







Reportage a cura di: Camilla Aggio, Valentina Mazzucco, Marika Murgia.

Il progetto riguarda le tecnologie indossabili, in particolare il rapporto tra il corpo e l'abito, che è estremamente intimo. Quando ci presentiamo nella società il nostro corpo è sempre vestito e c'è un'energia comunicativa intangibile che accompagna le nostre giornate.

L'obiettivo di questo progetto è rendere visibile questa energia intangibile che fluisce tra il corpo e l'abito, dando a essa un'apparenza manifesta. Per fare ciò, ho utilizzato tecnologie come il tessuto trattato con il cosiddetto "inchiostro termocromico", che perde colore quando viene riscaldato a 45°. Ho utilizzato un filo conduttivo per creare un ricamo elettrico. Il filo si riscalda grazie al passaggio di corrente elettrica. Il tutto è collegato a un circuito con un biosensore che monitora il battito cardiaco dell'utente. Quando il battito cardiaco supera una certa soglia, viene inviato un segnale di accensione al circuito, che attiva il filo e fa sì che l'inchiostro perda i colori.

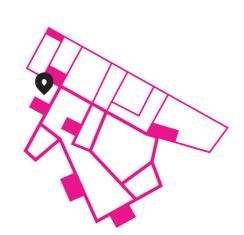
Quindi, abbiamo quattro pattern dinamici che appaiono e scompaiono in successione quando il battito cardiaco supera la soglia desiderata. Ovviamente, in un prodotto industriale, si potrebbe tarare o persino disattivare questa funzione, se si desidera mantenere un'emozione nascosta in un determinato momento. È un concetto molto interessante!

17. Aweare

Autori/Intervistati: **Erika Vuthoj** vutherika@gmail.com

Location:

Vico dietro al Coro San Cosimo 22









Reportage a cura di: Ferretti Mattia, Femia Rossella, Solenni Giulia, Vilierchio Giulia.