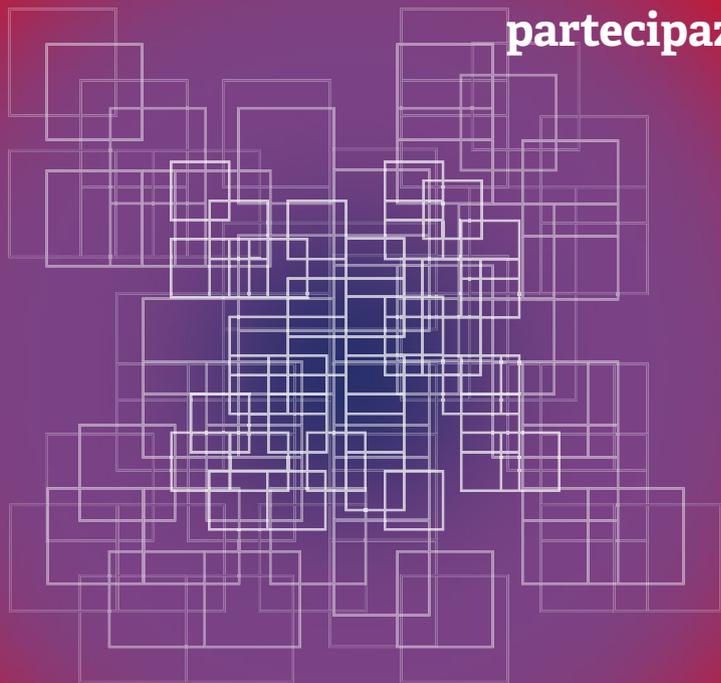


Tra ricerca e
partecipazione



03_2025

Storie di visualità

Visualità

5

Collana diretta da

Gualtiero Volpe
(Università di Genova)

Comitato scientifico

Enrica Bistagnino
(Università di Genova)

Elisa Bricco
(Università di Genova)

Antonio Di Biagio
(Università di Genova)

Maria Linda Falcidieno
(Università di Genova)

Nadia Rania
(Università di Genova)

Atti del 3° incontro ciVIS
Storie di Visualità. Temi e linee di ricerca
Università di Genova, 16 maggio 2023

Storie di ^{03_2025} visualità

Tra ricerca e partecipazione

a cura del Comitato di Gestione del
Centro Interdipartimentale sulla Visualità

Enrica Bistagnino
Elisa Bricco
Antonio Di Biagio
Nadia Rania
Gualtiero Volpe



è il marchio editoriale dell'Università di Genova



© 2025 GUP

I contenuti del presente volume sono pubblicati con la licenza
Creative commons 4.0 International Attribution-NonCommercial-ShareAlike.



Alcuni diritti sono riservati

e-ISBN (pdf) 978-88-3618-316-6

Pubblicato a giugno 2025

Realizzazione Editoriale
GENOVA UNIVERSITY PRESS
Via Balbi 5, 16126 Genova
Tel. 010 20951558
e-mail: gup@unige.it
<https://gup.unige.it>

Indice

Premessa	9
<i>Enrica Bistagnino</i>	
Introduzione	10
<i>Sebastiano Benasso e Nadia Rania</i>	

Visual processing

Computer vision and visual data analysis

Comunicazione visiva e orientamento: un caso studio nell'ambito del trasporto passeggeri	14
<i>a cura di: Maria Elisabetta Ruggiero</i>	

Percezione e identità dell'ambiente urbano: narrazioni visuali immersive	18
<i>a cura di: Maria Linda Falcidieno</i>	

Geometric modeling and computer graphics

Tecniche di rilievo 3D anche come espressione artistica	22
<i>a cura di: Carlo Battini</i>	

Data Visualization

Rappresentazioni visuali del patrimonio culturale delle arti dello spettacolo	26
<i>a cura di: Roberto Cuppone</i>	

Multisensory representation

Multi-sensory interfaces

Indizi visuali di partecipazione sociale: verso un'analisi automatica	34
<i>a cura di: Gualtiero Volpe</i>	

Geometrie Sonore: la pietra vibrante di Pinuccio Sciola	38
<i>a cura di: Angela Zinno</i>	

Extended Reality

Metaverso Educativo: insegnare all'interno di ambienti immersivi	42
<i>a cura di: Micaela Rossi, Gianni Vercelli e Daniele Zolezzi</i>	

Visual perception

Neuroengineering of vision / perceptual phenomenology of vision / esthetics and visual perception

- ARTE E RIABILITAZIONE. Note per una metodologia di selezione degli artefatti visivi, funzionali alla riabilitazione pediatrica nell'età evolutiva 48
a cura di: Beatrice Intermite

Visual expression

Visual storytelling: painting, photography, cinema, cartoon

- Benessere e malessere nei luoghi per i giovani adulti 54
a cura di: Nadia Rania
- L'Assunta del Camposanto di Pisa.
La riscoperta di un capolavoro perduto 58
a cura di: Margherita Orsero
- L'umana medicina: glossario illustrato.
Le emozioni delle parole 62
a cura di: Gaia Leandri
- Il crollo 66
a cura di: Federico Rahola
- L'astrazione e la sua popolarizzazione 70
a cura di: Alessandro Ferraro
- Il fototesto: memoria, traumi e cognizione 74
a cura di: Elisa Bricco e Marie Gaboriaud

Visual and textual expression

- Dietro l'angolo, la nostra Africa 78
a cura di: Luca Queirolo Palmas e Maddalena Bartolini
- Rappresentazioni critiche per educare a un design parziale 82
a cura di: Valeria Piras
- Dietro lo schermo: adolescenza, sessualità, e violenza di genere online 86
a cura di: Emanuela Abbatecola
- Not Alone. Comunicazione visiva e salute mentale 92
a cura di: Enrica Bistagnino e Maria Linda Falcidieno

Visual Metaphors

- I colori del rischio 96
a cura di: Fabrizio Bracco, Carlo Chiorri e Antonella Primi

Premessa

Enrica Bistagnino

Il volume raccoglie gli esiti di 'Storie di visualità: tra ricerca e partecipazione' (16 maggio 2023, Dipartimento di Scienze della Formazione, Unige), terza edizione della Giornata di Studi del Centro Interdipartimentale sulla Visualità.

Il tema proposto ha attivato una risposta vivace e plurale, innescando diverse linee di riflessione che bene rappresentano le specificità disciplinari del ciVIS. Dalle interessanti interpretazioni tematiche, ancora una volta, sono emerse alcune fra le molteplici e fondamentali valenze della visualità.

Visualità come linguaggio, medium indispensabile per mettere in atto la partecipazione, il dialogo di diverse competenze, discipline e scenari culturali; visualità come strumento operativo per sviluppare e integrare idee, progetti e ricerche; visualità come interfaccia degli artefatti realizzati nel dialogo con e per il territorio. Come di consueto, le ricerche presentate sono state raccolte in schede articolate in una sezione introduttiva di inquadramento della ricerca (gruppo di ricerca, riferimenti di progetto, partner, laboratori ecc.), da un testo breve, da un'immagine e da note sugli esiti.

Anche quest'anno è stata data la possibilità di ampliare la riflessione sul tema sviluppando saggi estesi, sottoposti a peer review, che saranno pubblicati in un ulteriore volume nella linea 'Ricerca' della GUP.

Un ringraziamento a Fabrizio Bracco e Nadia Rania che hanno curato la Giornata di Studi (2023) e hanno ospitato l'evento presso il Dipartimento di Scienze della Formazione.

Introduzione

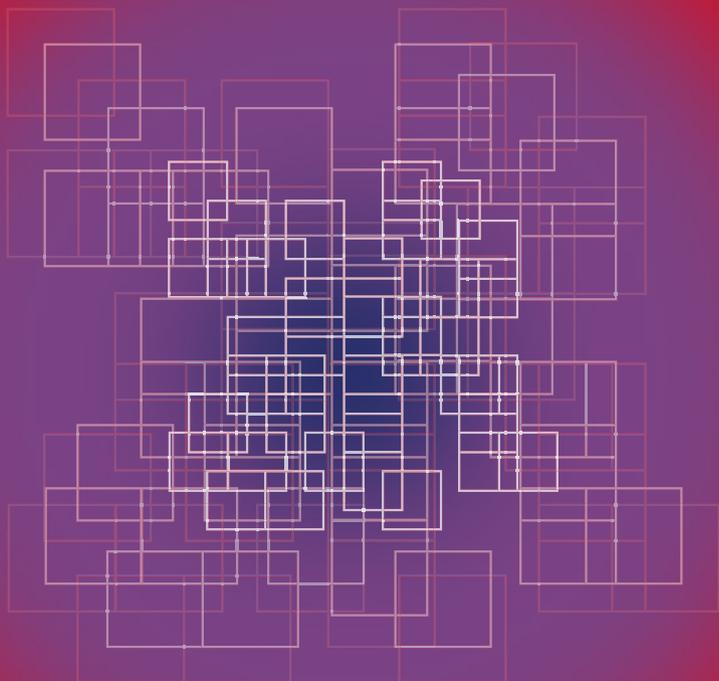
Sebastiano Benasso e Nadia Rania

Il Centro Interdipartimentale sulla visualità nel 2023 ha realizzato la terza giornata seminariale. Se nella prima, inaugurale, nel 2021 è stato dato ampio spazio alla conoscenza reciproca tra i diversi ricercatori afferenti al Centro, nella seconda ci si è focalizzati sull'interazione delle discipline umanistiche e tecnologiche. Il terzo appuntamento ha rappresentato un'occasione per estendere ulteriormente la rete di ricercatori e ricercatrici in relazione con il Centro, puntando alla valorizzazione dell'interdisciplinarietà e della collaborazione tra diversi saperi, come le affiliazioni e i profili degli autori e delle autrici di questa pubblicazione dimostrano. Per questa terza giornata ci si è dati l'obiettivo di contestualizzare la dimensione della visualità all'interno di approcci di ricerca che dessero spazio alla componente partecipativa nelle sue possibili declinazioni. La cultura visiva, infatti, ha negli anni assunto un significato pregnante all'interno della nostra quotidianità, guadagnando un ruolo sempre più dominante e determinante nelle nostre realtà.

Le arti visuali sono da sempre uno strumento che consente la trasmissione di emozioni ma anche di conoscenze e oggi ricoprono una posizione non trascurabile nello scenario della ricerca scientifica. Una sfida importante della visualità è riuscire a cogliere l'immediatezza della situazione e trasformarla in un sapere, in una conoscenza attraverso una lettura critica e una metodologia che consente di trasformare una fonte visuale, qualunque essa sia, in un territorio

di confronto, di apprendimento, di partecipazione, di soluzioni possibili per l'avanzamento della ricerca e della conoscenza. I lavori presentati si collocano all'interno di questo framework dando spazio a persone, contesti, cambiamenti sociali e ambientali.

L'interazione e la sinergia tra diverse discipline, sociali, umanistiche e tecnologiche, hanno portato a una contaminazione e a letture della realtà sempre più partecipate e condivise. Non è stato solo un processo di presentazione di singoli lavori, il dibattito e i confronti successivi hanno animato e dato rilievo alla giornata proprio in un'ottica di integrazione tra le varie esperienze di ambito disciplinare, ponendo anche le basi per stimolare nuove collaborazioni tra discipline sociali, umanistiche e tecnologiche da sviluppare nell'ambito del Centro ed evidenziando ambiti di applicazione e ricadute partecipative sui territori e con i territori. I contributi si sono tra loro interfacciati su oggetti diversi - a volte apparentemente lontani - ma la dimensione visuale li ha caratterizzati e uniti in un intreccio di espressioni artistiche diverse con casi studio e ricerche partecipative in ambito (tra gli altri) di trasporto pubblico, ambienti urbani, patrimoni culturali e artistici, ambienti educativi immersivi, riabilitazione, ambito medico-sanitario, pubblicità. Questa terza giornata seminariale ha pertanto confermato le diverse sfaccettature dell'approccio visuale in campi disciplinari diversi che interagiscono e si propongono di integrarsi maggiormente nel prossimo futuro.



Visual processing

Computer vision and visual data analysis

Comunicazione visiva e orientamento: un caso studio nell'ambito del trasporto passeggeri

Visual communication and guidance: a case study in passengers transportation

Responsabile scientifico:

Maria Elisabetta RUGGIERO – Dipartimento Architettura e Design - DAD

Gruppo di ricerca:

Ruggero TORTI – Dipartimento Architettura e Design - DAD

Nicoletta SORRENTINO – Dipartimento Architettura e Design - DAD

Partner della ricerca: GNV – Grandi Navi Veloci - Genova

Data: 2022-2023

Ricerca sviluppata nell'ambito della convenzione tra i due referenti DAD e GNV, responsabili scientifici Maria Linda Falcidieno e M.E. Ruggiero. La ricerca è inerente al contributo delle conoscenze universitarie relative al miglioramento della comunicazione a bordo di navi passeggeri.

Il contributo della dott.ssa Sorrentino è oggetto di approfondimento nella propria tesi di Dottorato in Scienze e Tecnologie del Mare, Unige, XXXV Ciclo.



Fig. 1.
Esempio di simulazione in computer grafica di una videoproiezione riguardante la possibilità di accesso per i passeggeri a uno specifico garage per le operazioni di sbarco. (Elaborazione dell'Autrice, 2023)

Il sistema delle comunicazioni a bordo di un mezzo navale deputato al trasporto dei passeggeri deve soddisfare una molteplicità di condizioni non solo legate al multilinguismo, ma anche alla diversificazione di situazioni e contenuti.

Lo stato dell'arte riferito a questo tema rende evidente come a bordo, spesso, si stratifichino messaggi di varia natura, connotati dai rispettivi linguaggi grafici, determinando potenziali fraintendimenti o, peggio, perfino mancata attenzione a quanto indicato.

Il grado di complessità di questi ambienti, quanto delle condizioni di trasporto, rende tuttavia irrinunciabile ricorrere a frequenti annunci rivolti sia al miglioramento dell'esperienza sia alla ottimizzazione di alcune operazioni come, ad esempio lo sbarco e l'imbarco. A questo genere di comunicazioni si deve aggiungere anche la comunicazione in materia di sicurezza regolata da riferimenti internazionali e declinata, a sua volta, secondo un proprio repertorio iconografico.

La compresenza di questo panorama di 'segni' frequentemente determina una sorta di corto circuito nell'orientamento logistico quanto funzionale.

La ricerca svolta si è focalizzata sullo studio per una proposta di metodi comunicativi che possano distinguere un certo tipo di messaggi rispetto ad altri, riuscendo ad avvalersi di modalità e collocazioni inaspettate e soprattutto differenziate.

Le fasi di studio hanno incluso una prima campagna di censimento, attraverso sondaggi, volta a capire quali fossero i punti critici del sistema di comunicazione nave/passeggero.

A questo lavoro è seguita l'individuazione, insieme alla Compagnia di Navigazione, di temi e condizioni strategiche per i quali sia particolarmente importante veicolare messaggi in maniera efficace.

La proposta oggetto della ricerca quindi si è rivolta allo sviluppo di narrazioni visive, anche animate, che possano essere proiettate a seconda della necessità in parti della nave dove abitualmente non ci si aspetterebbe di vedere indicazioni o comunicazioni di alcun genere. In particolare questo approccio è permesso grazie all'utilizzo di proiettori in grado di adattare a superfici complesse l'oggetto della proiezione.

Contenuti e linguaggi, conseguentemente, sono stati debitamente sviluppati in accordo sia al manuale degli annunci di bordo sia in accordo con la necessità di definire comunicazioni facilmente intuibili e sostanzialmente affidate ad un apparato di immagini solo marginalmente corredate da testo.

The communications system on board a passenger vessel must meet a multiplicity of conditions not only linked to multilingualism, but also to the diversification of situations and contents.

The state of the art referred to this theme makes it clear that on board, often, messages of various kinds are layered, characterized by their respective graphic languages, determining potential misunderstandings or, worse, even lack of attention to what is indicated.

The level of complexity of these environments, as well as the transport conditions, however, makes essential the use of frequent announcements aimed both at improving the experience and optimizing certain operations such as, for example, disembarkation and boarding. To this kind of communication must also be added communication on security regulated by international references and declined, in turn, according to its own iconographic repertoire.

The coexistence of this panorama of 'signs' frequently determines a sort of black out in the logistical and functional orientation.

The research carried out focused on the study for a proposal of communication methods that can distinguish a certain type of messages from others, managing to make use of unexpected and above all differentiated methods and locations.

The study phases included a first census campaign, through surveys, aimed at understanding what were the critical points of the ship/passenger communication system.

This work was followed by the identification, together with the Shipping Company, of strategic themes and conditions for which it is particularly important to convey messages effectively.

The proposal object of the research therefore turned to the development of visual narratives, even animated, which can be projected according to the need in parts of the ship where usually one would not expect to see indications or communications of any kind. In particular, this approach is allowed thanks to the use of projectors able to adapt the projection object to complex surfaces. Contents and languages, consequently, have been duly developed in accordance with both the manual of on-board announcements and in accordance with the need to define easily understandable communications and substantially entrusted to an apparatus of images only marginally accompanied by text.

BIBLIOGRAFIA

- Ahola, M., & Mugge, R. (2017). Safety in passenger ships environment: The influence of environmental design characteristics on people's perception of safety. *Applied Ergonomics*, 59, 143–152. <https://doi.org/10.1016/j.apergo.2016.07.021>
- Falcidieno, M. L. (2010). Comunicazione-rappresentazione. Testo, immagine, segno grafico. Alinea Editrice.
- Falcidieno, M. L., Bistagnino, E., & Ruggiero, M. E. (2020). Interactive actions between project and communication: New ideas for passenger orientation on board. *International Journal on Interactive Design and Manufacturing (IJIDeM)*, 14(1), 89–101. <https://doi.org/10.1007/s12008-019-00620-4>
- Falcidieno, M. L., Ruggiero, M. E., & Torti, R. (2021). Visual Languages: On-Board Communication as a Perception of Customer caring. In A. Giordano, M. Russo, & R. Spallone (a cura di), *Representation Challenges. Augmented Reality and Artificial Intelligence in Cultural Heritage and Innovative Design Domains*. (pp. 397–401). FrancoAngeli.
- Frutiger, A. (1998). *Segni & simboli: Disegno, progetto e significato* (3. ed). Stampa alternativa e Graffiti editori.
- May, M. (2004). Wayfinding, Ships and Augmented Reality. In P. Andersen & L. Qvortrup (a cura di), *Virtual Applications: Applications with Virtual Inhabited 3D Worlds* (pp. 212–233). Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4471-3746-7_10

ESITI DELLA RICERCA

- Falcidieno M.L., Ruggiero M.E., Torti R., *Information and experimentation: custom made visual languages*, in A. Giordano, M. Russo, R. Spallone (a cura di), REPRESENTATION CHALLENGES Augmented Reality and Artificial Intelligence in Cultural Heritage and Innovative Design Domains, REAACH-ID, Pp. 215-222, Milano: Franco Angeli
- Falcidieno M. L., Ruggiero M. E., Torti R., Sorrentino N, (2022), *Visual languages effectiveness in the context of communications for safety and on-board orientation*, in E. Rizzuto, V. Ruggiero (a cura di) Atti del Convegno Internazionale Atena 2022, Genova 15-17 giugno 22. ISBN 9781643682969 (print) - ISSN 25430963 on line
- Falcidieno M. L., Ruggiero M. E., Malagugini M., Torti R., Sorrentino N. (2022), Experiments for the definition of communication models: the visual identity of a navigation companies in relation to on-board services. in E. Rizzuto, V. Ruggiero (a cura di) Atti del Convegno Internazionale Atena 2022, Genova 15-17 giugno 22. ISBN 9781643682969 (print) - ISSN 25430963 on line

Computer vision and visual data analysis

Percezione e identità dell'ambiente urbano: narrazioni visuali immersive

Urban environment's perception & identity: immersive visual narrations

Responsabile scientifico:

Maria Linda FALCIDIENO – Dipartimento Architettura e Design - DAD

Gruppo di ricerca:

Maria Elisabetta RUGGIERO – Dipartimento Architettura e Design - DAD

Ruggero TORTI – Dipartimento Architettura e Design - DAD

Partner della ricerca: SPIM (Società partecipata del Comune di Genova)

Data: 2022-2023

Ricerca sviluppata nell'ambito della convenzione tra i due referenti DAD e SPIM, responsabile scientifico Maria Linda Falcidieno. La ricerca è inerente al contributo delle conoscenze universitarie relative al patrimonio storico artistico, architettonico e urbano, applicate a determinati casi studio individuati dall'ente stesso. Convenzione 2023 in fase di stipula.



Fig.1 Esemplificazione del "Cerchio Rosso" di Boeri, un segno visivo a scala territoriale studiato per raccordare il sistema di assi paralleli dati dalla ferrovia, dal torrente Polcevera, dai collegamenti viari. Autore: R. Torti, 2023, vista satellitare tratta da Mappe di Apple.

Fig.2 Inquadramento inerente alla percezione visiva a supporto, guida e completamento degli interventi di rigenerazione urbana dell'area interessata dal crollo del ponte Morandi. Autore: R. Torti, 2023, vista satellitare tratta da Mappe di Apple.

Fig.3 Proposta di sistemazione a verde della fascia di rispetto che costeggia l'asse ferroviario caratterizzata dalla presenza di segni urbani rossi per ottenere una sensazione di continuità percettiva dello spazio. Autore: R. Torti, 2023.

Una compagine urbana accoglie al suo interno parti che sono state generate secondo differenti approcci, condizionati da logiche eterogenee.

Gli esiti sono quelli che molte città contemporanee mostrano: paesaggi urbani che cambiano in maniera drastica, determinando un disorientamento, se non addirittura un disagio.

L'esperienza descritta si è focalizzata su una parte di città estremamente complessa per una molteplicità di aspetti, ossia sulla porzione urbana oggetto degli interventi di riqualificazione a seguito del crollo del ponte Morandi.

Quest'area, connotata originariamente da insediamenti di tipo residenziale e commerciale a scala di quartiere e ancora non direttamente connessa con la città di Genova, tra la fine dell'800 e la prima metà del '900 è stata inglobata nella viabilità cittadina attraverso la realizzazione di percorsi a densa capacità insediativa, l'intensificazione della ferrovia e, infine, la realizzazione del ponte autostradale nei primi anni '60, che ha pesantemente inciso sul tessuto edificato sottostante.

La summa di queste opere ha introdotto un consistente cambiamento e soprattutto ha modificato la percezione e l'identità del luogo: ambiente urbano o area infrastrutturale?

La ricerca si è focalizzata sulla lettura dello spazio per realizzare una nuova visione identitaria, in cui si integrino sia il punto di vista del pianificatore e le esigenze di ordine funzionale, sia quello del fruitore; fulcro del lavoro è l'asse di via Porro e la sua connessione con il progetto in fieri del 'Cerchio Rosso' a firma dello studio Boeri.

La prima fase ha visto una analisi delle condizioni attuali risultanti dal crollo, dei primi interventi realizzati, e dei progetti in atto. Fondamentale è stato ragionare secondo prospettive a misura di cittadino integrandole con lo 'sguardo' dei pianificatori, dove punti nodali, assi viari e percettivi, ma anche ostacoli visuali e cesure sono stati gli elementi su cui riflettere per giungere alle proposte.

La seconda fase, infine, ha cercato di esprimere un 'progetto visivo' che ragionasse in termini di percezione complessiva dello spazio a 'misura d'uomo', quasi un ribaltamento del punto di vista che aveva generato la grande struttura precedente.

Come vettore della narrazione è stato scelto un modello digitale che permettesse, proprio in aderenza all'approccio citato, una visione degli interventi attraverso una esperienza immersiva dell'osservatore, così da poter evidenziare la nuova identità proposta.

An urban structure includes within its parts that have been generated according to different approaches, conditioned by heterogeneous logics.

The results are those that many contemporary cities show: urban landscapes that change drastically, causing a disorientation, if not even a discomfort.

The experience described focused on a part of the city that is extremely complex for a multiplicity of aspects, namely on the urban portion subject to redevelopment interventions following the collapse of the Morandi bridge.

This area, originally characterized by residential and commercial settlements on a neighborhood scale and still not directly connected with the city of Genoa, between the end of the 800 and the first half of the '900 was incorporated into the city road system through the construction of paths with dense settlement capacity, the intensification of the railway and, finally, the construction of the motorway bridge in the early 60s, which has heavily affected the lower built urban fabric.

The sum of these works has introduced a substantial change and above all has changed the perception and identity of the place: urban environment or infrastructural area?

The research focused on the reading of space in order to create a new vision of identity, in which both the point of view of the planner and the functional needs, and that of the user are integrated; the fulcrum of the work is the axis of Via Porro and its connection with the project in progress of the 'Red Circle' signed by the Boeri studio.

The first phase saw an analysis of the current conditions resulting from the collapse, of the first interventions carried out, and of the projects in progress. It was fundamental to think according to citizen-friendly perspectives, integrating them with the 'gaze' of the planners, where nodal points, road and perceptual axes, but also visual obstacles and caesuras, were the elements on which to reflect to reach the proposals.

The second phase, finally, tried to express a 'visual project' that reasoned in terms of the overall perception of space on a 'human scale', almost a reversal of the point of view that had generated the large previous structure.

As the vector of the narration, a digital model was chosen that would allow, precisely in adherence to the aforementioned approach, a vision of the interventions through an immersive experience of the observer, so as to highlight the new identity proposed.

ESITI DELLA RICERCA

Falcidieno, M.L., Bistagnino, E., Buondonno, L., Leandri, G., Piras, V., Ruggiero, M.E., Torti R. (2023). *Immagine sovversiva tra neuroscienze e design critico*. Simposio UID di Internazionalizzazione e Innovazione della Ricerca, 'Innovazione e internazionalizzazione della ricerca', Esperienze nazionali e internazionali tra identità e inclusività. Ferrara, 29 marzo 2023.

Geometric modeling and computer graphics

Tecniche di rilievo 3D anche come espressione artistica

3D relief techniques also as artistic expression

Responsabile scientifico:

Carlo BATTINI – Dipartimento di Ingegneria Civile, Chimica e Ambientale -
DICCA

Data: dal 2023



Fig. 1 Immagine tratta dal filmato Ghost Cell dove gli abitanti di Parigi sono rappresentati con una maglia triangolare interconnessa alla città.

Fig. 2 Immagine creata con Midjourney come risposta alla domanda "Come rappresenteresti l'intelligenza artificiale?"

Negli ultimi anni sta crescendo sempre più l'uso di tecniche e metodologie di rilevamento no contact, non solo per la facilità di ricostruire modelli 3D quasi pronti per la stampa, ma anche come sistema espressivo per l'arte che prende spunto dal dato più semplice e immediato relativo alla rappresentazione di manufatti: le nuvole di punti, così come da tutte le attuali tecnologie a disposizione del rappresentatore.

La ricerca ha come obbiettivo quello di indagare su come e in quale modo le tecnologie di rilievo di alto dettaglio vengono utilizzate per creare arte. Analizzando le sperimentazioni più famose presenti nel mondo, lo studio cerca di capire quali siano le forme espressive scelte e il messaggio che gli artisti hanno cercato di trasmettere con questi sistemi altamente tecnologici.

Tra gli esempi analizzati è presente ScanLAB Projects con 'The Falstone Country Show' realizzato nel 2013. Durante la tradizionale festa rurale del Falstone Border Shepherds Show 2013, che si tiene nelle zone rurali del Northumberland dal 1885, il gruppo di artisti ha scansionato l'evento realizzando un modello digitale completo, poi pubblicato nel loro sito internet e reso navigabile dai visitatori. Come viene descritto dagli artisti, l'idea era quella di contrapporre nuove tecnologie all'ambientazione rurale tradizionale. Il risultato ottenuto è stato quello di incuriosire i partecipanti alla festa, tanto da farli rendere partecipi attivamente come modelli per l'acquisizione 3D. ScanLAB, negli anni, ha lavorato con architetti, artisti, scienziati e televisioni con l'obbiettivo di mostrare un nuovo punto di vista della realtà attraverso le scansioni tridimensionali. All'interno del loro sito internet sono presenti animazioni video che utilizzano sistemi di rappresentazioni particolari come le animazioni tramite immagini equirettangolari che mostrano una realtà diversa e distorta, ma allo stesso tempo intrigante ed affascinante. Un esempio dei risultati che riescono a raggiungere è visibile nel progetto 'Replica / Real / Replica' realizzato per la mostra dell'EPFL Deep Fakes: Art and its Double, un video di 23 minuti, realizzato con una lente equirettangolare in formato 4K, è accompagnato da una colonna sonora e affiancato da una postazione per la visione immersiva delle acquisizioni fatte al museo The Sir John Soane di Londra.

Altri artisti studiati sono anche Antoine Delacharley con il suo filmato 'Ghost Cell', Clement Valla con il progetto pointcloud.garden e lo studio Marshmallow Laser Feast con l'uso delle nuvole di punti per la navigazione all'interno della foresta di Grizedale al centro del Lake District.

Ulteriore approfondimento riguarda l'uso dell'intelligenza artificiale come strumento di arte anche utilizzando i dati provenienti dalle strumentazioni di rilievo 3D.

In recent years the use of no-contact survey techniques and methodologies is growing more and more, not only for the ease of reconstructing almost ready-to-print 3D models, but also as an expressive system for art that takes its cue from the simplest data and immediately relating to the representation of artefacts: point clouds, as well as all the current technologies available to the representator.

The research aims to investigate how and in which way high detail survey technologies are used to create art. By analyzing the most famous experiments in the world, the study tries to understand which the forms of expression are chosen and the message that the artists have tried to convey with these highly technological systems.

Among the examples analyzed is ScanLAB Projects with 'The Falstone Country Show' made in 2013. During the traditional rural festival of the Falstone Border Shepherds Show 2013, which has been held in rural Northumberland since 1885, the group of artists scanned the event by creating a complete digital model, then published on their website and made navigable by visitors. As described by the artists, the idea was to contrast new technologies with the traditional rural setting. The result obtained was to intrigue the party participants, so much so that they made them actively participate as models for 3D acquisition. ScanLAB, over the years, has worked with architects, artists, scientists and televisions with the aim of showing a new point of view of reality through three-dimensional scans. On their website there are video animations that use particular representation systems such as animations through equirectangular images that show a different and distorted reality, but at the same time intriguing and fascinating. An example of the results they manage to achieve is visible in the 'Replica / Real / Replica' project created for the EPFL exhibition *Deep Fakes: Art and its Double*, a 23-minute video, made with an equirectangular lens in 4K format, is accompanied by a soundtrack and flanked by a station for immersive viewing of the acquisitions made at The Sir John Soane museum in London.

Other artists studied are also Antoine Delacharlerly with his film 'Ghost Cell', Clement Valla with the project pointcloud.garden and studio Marshmallow Laser Feast with the use of point clouds for navigation within the forest of Grizedale in the center of the Lake District.

Further study concerns the use of artificial intelligence as an art tool also using data from 3D survey instruments.

ESITI DELLA RICERCA

Battini C. (2023). Tecnologie di rilevamento no contact: anche espressione artistica? In stampa Battini C. (2023). 4th International and Interdisciplinary Conference on Images and Imagination Img23, 320-327.

Battini Carlo (2023). Intelligenza artificiale tra scienza e creatività. Casi studio nelle arti visive/Artificial Intelligence between Science and Creativity. Case Studies in the Visual Arts. In Cannella M., Garozzo A., Morena S. (eds.). Transizioni. Atti del 44° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/ Transitions. Proceedings of the 44th International Conference of Representation Disciplines Teachers. Milano: FrancoAngeli, pp. 2380-2393.

Data Visualization

Rappresentazioni visuali del patrimonio culturale delle arti dello spettacolo

Visual Representations of Performing Arts Cultural Heritage

Responsabile scientifico:

Roberto CUPPONE – Dipartimento di Italianistica, Romanistica, Antichistica, Arti e Spettacolo - DIRAAS (Tutor)

Responsabile scientifico (o della ricerca):

Simone DRAGONE – Dipartimento di Lingue e Culture Moderne - DLCM
Dottorato di Ricerca in Digital Humanities - Curriculum Arte, Spettacolo e Tecnologie Multimediali - XXXVI ciclo

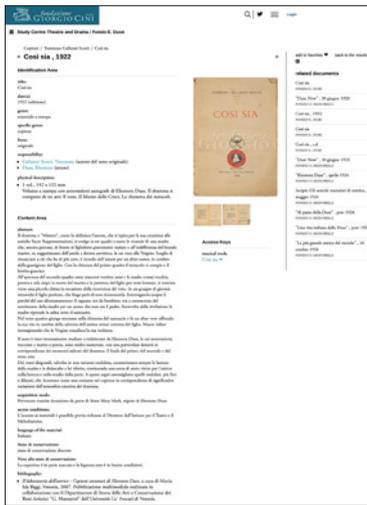


Fig. 1 A screenshot from a page presenting the data and the cover of a dramaturgy annotated by Eleonora Duse.

Fondazione Giorgio Cini Onlus / Study Centre Theatre and Drama / Fondo E. Duse (Fondazione Giorgio Cini, 2023b). © Courtesy by Istituto per il Teatro e il Melodramma - Fondazione Giorgio Cini Onlus (Venice, Italy).

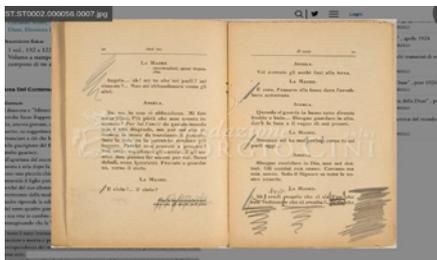


Fig. 2 The interior of Così sia (1922), dramaturgy by Tommaso Gallarati Scotti with annotations by Eleonora Duse.

Fondazione Giorgio Cini Onlus / Study Centre Theatre and Drama / Fondo E. Duse (Fondazione Giorgio Cini, 2023b). © Courtesy by Istituto per il Teatro e il Melodramma - Fondazione Giorgio Cini Onlus (Venice, Italy).

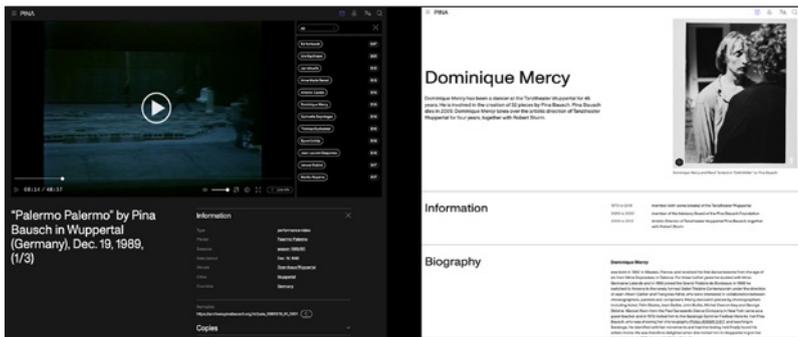


Fig. 3 Two screenshots from the Pina Bausch Archives. On the left side a video of the performance "Palermo Palermo" shot in 1989 and next to it a series of buttons that links to the pages of the actors that appear on stage while the video scrolls. On the right side an example of a page dedicated to a single actor.
 Pina Bausch Foundation – Pina Bausch Archives (Pina Bausch Foundation, 2023)
 © Courtesy by Pina Bausch Foundation (Wuppertal, Germany).

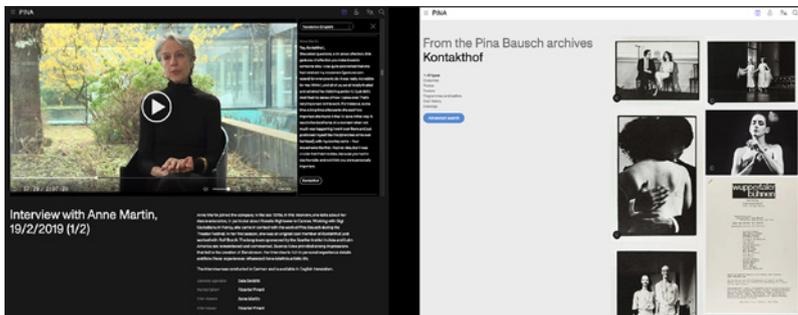


Fig. 4 On the left side a video interview released by Anne Martin in 2019: next to it a translation in English followed by a button linking the interview to the page dedicated to the performance the interviewee is talking about. On the right side an example of a page dedicated to a single performance.
 Pina Bausch Foundation – Pina Bausch Archives (Pina Bausch Foundation, 2023)
 © Courtesy by Pina Bausch Foundation (Wuppertal, Germany).

La *Convenzione per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale*, sottoscritta dall'UNESCO il 17 febbraio 2003, annovera le arti dello spettacolo tra i settori in cui il patrimonio culturale immateriale si manifesta, incentivandone la salvaguardia, la promozione, la valorizzazione e la trasmissione. Per loro natura le arti dello spettacolo costituiscono un bene culturale intangibile, in quanto l'evento spettacolare viene agito e fruito dal vivo, attraverso la relazione tra artista e spettatore, in un momento irripetibile oltre cui non rimane nulla di concreto. Tuttavia, l'evento spettacolare lascia dietro di sé delle tracce, anteriori e posteriori all'evento stesso, che possono quindi derivare sia dalle sue fasi preparatorie - quindi dalla produzione - che da impressioni e feedback raccolti dopo la conclusione.

Perché è necessario conservare queste tracce? Per chi devono essere conservate? In che modi possono essere rappresentate sul web?

La ricerca intende rispondere a queste domande attraverso un'analisi comparativa tra due archivi online, le cui metodologie di realizzazione costituiscono due modalità completamente diverse, ma allo stesso tempo funzionali, per la rappresentazione visuale del patrimonio culturale delle arti dello spettacolo. Il primo esempio è costituito dall'archivio online dell'Istituto per il Teatro e il Melodramma della Fondazione Giorgio Cini di Venezia, che, attraverso un approccio tipicamente archivistico - e avvalendosi di un software di descrizione archivistica - permette all'utente di navigare l'archivio visualizzando informazioni di peculiare importanza rispetto alla documentazione e al soggetto che l'ha prodotta.

Il secondo caso di studio si identifica nel Pina Bausch Archives che è stato realizzato sfruttando le potenzialità del web design e del web semantico. L'approccio LOD (Linked Open Data), con cui il Pina Bausch Archive è stato costruito, consente all'utente di individuare le relazioni che ogni singolo oggetto ha con gli altri oggetti rappresentati all'interno della piattaforma, e quindi di apprezzare l'archivio e gli oggetti in esso contenuti da diversi punti di vista. In conclusione, la ricerca vuole evidenziare come le tecnologie adottate nei due casi di studio qui presentati, oltre a svolgere una funzione di mediazione tra l'utente e l'archivio online, siano fondamentali per la rappresentazione visuale del patrimonio culturale delle arti dello spettacolo e costituiscano un'estensione artificiale necessaria per ricostruire il contesto di un evento spettacolare e per trasmetterne, promuoverne e valorizzarne il contenuto.

The *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*, signed by UNESCO on the 17th of February 2003, lists the performing arts as one of the sectors in which the intangible cultural heritage manifests itself, encouraging their preservation, promotion, enhancement, and transmission. By their nature, the performing arts constitute an intangible cultural asset, as the performance event is acted and enjoyed live, through the relationship between artist and spectator, in a unique moment beyond which nothing concrete remains. However, the performance event leaves behind traces, before and after the event itself, which can therefore derive both from its preparatory stages - then from the production - and from impressions and feedback collected after its conclusion.

Why is it necessary to preserve these traces? For whom should they be kept? How can they be represented on the web?

The research aims to answer these questions through a comparative analysis between two online archives, whose methodologies are completely different but, at the same time, functional for the visual representation of the cultural heritage of the performing arts.

The first example is constituted by the online archive of the Istituto per il Teatro e il Melodramma of the Fondazione Giorgio Cini in Venice, which, through a typically archival approach - and using an archival description software - allows the user to navigate the archive displaying information of particular importance concerning the documentation and the subject that produced it.

The second case study is identified in the Pina Bausch Archives that has been realized by exploiting the potential of web design and the semantic web. The LOD (Linked Open Data) approach, with which the Pina Bausch Archive has been designed, allows the user to identify the relationships that each object has with the other objects represented within the platform and then to approach the archive and the objects contained in it from different points of view. In conclusion, the research wants to highlight how the technologies adopted in the two case studies presented here, as well as acting as a mediator between the user and the online archive, are fundamental for the visual representation of the cultural heritage of the performing arts and constitute an artificial extension necessary to reconstruct the context of a spectacular event and to transmit, promote and enhance its content.

BIBLIOGRAFIA

- Bignami P. (2013). Il documento teatrale: come dove quando, in V.Bazzocchi & P. Bignami (Eds.), *Le arti dello spettacolo e il catalogo* (pp. 29-39). Carrocci.
- Bountori, L. (2017). *Archives in the Digital Age. Standards, Policies and Tools*. Elsevier.
- Carucci, P. (2021). L'ordinamento. In L. Giuva, M. Guercio (Eds.), *Archivistica. Teorie, metodi, pratiche* (pp. 137-177). Carrocci.
- Coyle, K. & Baker, T. (2009). *Guidelines for Dublin Core™ Application Profiles*. Dublin Come Metadata Initiative. <https://www.dublincore.org/specifications/dublin-core/profile-guidelines/>.
- Deleuze, G. (2010). *Che cos'è un dispositivo?* Cronopio. (Published first in 1988).
- Diwish, K. & Thull, B. (2014). Modeling and Managing the Digital Archive of the Pina Bausch Foundation. In S. Clos, R. Studer, E. Garoufallou & M.A. Sicilia (Eds.), *Metadata and Semantics Research. 8th Research Conference, MTSR 2014, Karlsruhe, Germany, November 27-29, 2014* (pp. 274-285). Springer.
- Duranti, L. (2021) Il documento archivistico, in L.Giuva, M. Guercio (Eds.), *Archivistica. Teorie, metodi, pratiche* (pp. 19-33). Carrocci.
- Fondazione Giorgio Cini. (2023, May). *Who We Are*. <https://www.cini.it/en/who-we-are>.
- . (2023a, May). *Archives*. <https://archivi.cini.it/?lang=en>.
- . (2023b, May). *Così sia, 1922*. <https://archivi.cini.it/teatromelodramma/detail/IT-CST-ST0002-000056/cosi-sia-1.html?lang=en>.
- . (2023c, May). *Fondo Eleonora Duse*. <https://archivi.cini.it/teatromelodramma/archive/IT-CST-GUI001-000004/eleonora-duse#more>.
- IFLA (2009). *Functional Requirements for Bibliographic Records. Final Report*. https://cdn.ifla.org/wp-content/uploads/2019/05/assets/cataloguing/frbr/frbr_2008.pdf.
- Lehner, S. (2014). How to Create an Archive. In M. Wagenbach & R. A. Wirth (Eds.), *Inheriting Dance. An Invitation from Pina* (pp. 75-82). Transcript Verlag.
- Manovich, L. (2002). *The Language of New Media*. The MIT Press.

[Next.js](https://nextjs.org/docs). (2023, May). *Introduction*. <https://nextjs.org/docs>.

Nilsson, M. (2008). *Description Set Profiles: A constraint language for Dublin Core™ Application Profiles*. Dublin Core Metadata Initiative. <https://www.dublincore.org/specifications/dublin-core/dc-dsp/>.

Phelan, P. (1996). *Unmarked. The Politics of Performance*. Routledge.

[React.js](https://react.dev/). (2023, May). *React. The library for web and native user interfaces*. <https://react.dev/>.

Roms, H. (2013). Archiving Legacies: Who Cares for Performance Remains? in G. Borggreen & R. Gade (Eds.), *Performing Archives / Archives of Performance* (pp. 35-52). Museum Tusulanum Press.

Schneider, R. (2011). *Performing Remains. Art and War in Times on Theatrical Reenactment*. Routledge.

Taylor, D. (2003). *The Archive and the Repertoire. Performing Cultural Memories in the Americas*. Duke University Press.

Thull, B. (2014). The Digital Pina Bausch Archive. In M. Wagenbach & R. A. Wirth (Eds.), *Inheriting Dance. An Invitation from Pina* (pp. 59-73). Transcript Verlag.

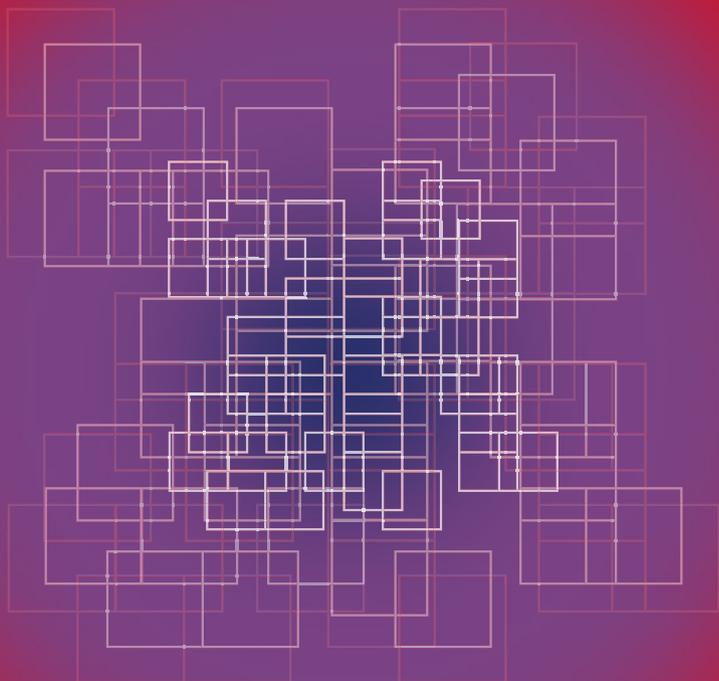
UNESCO. (2003). *Text of the Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*, Paris, October 17th, 2003, https://ich.unesco.org/doc/src/2003_Convention_Basic_Texts-2022_version-EN.pdf.

–. (2005). *The 2005 Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions*, Paris, October 20th, 2005, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000246264/PDF/246264eng.pdf.multi>.

Valacchi, F. (2015). *Diventare archivisti. Competenze tecniche di un mestiere sul confine*. Editrice Bibliografica.

Wagenbach, M. & Wirth, R. A. (2014), *Inheriting Dance. An Invitation from Pina*, Transcript Verlag.

xDams Platform. (2023, May). *What is it?* <https://en.xdams.org/xdams/what-is-it/>.



Multisensory representation

Multi-sensory interfaces

Indizi visuali di partecipazione sociale: verso un'analisi automatica

Visual clues to social participation: toward automatic analysis

Responsabile scientifico:

Gualtiero VOLPE – Dipartimento di Informatica, Bioingegneria, Robotica e
Ingegneria dei Sistemi - DIBRIS

Gruppo di ricerca:

Antonio CAMURRI, Eleonora CECCALDI, Nicola CORBELLINI, Silvia
FERRANDO, Sanket Rajeev SABHARWAL, Gualtiero VOLPE – Dipartimento
di Informatica, Bioingegneria, Robotica e Ingegneria dei Sistemi - DIBRIS

Laboratori coinvolti nella ricerca: Casa Paganini – InfoMus, DIBRIS

Gli studi e le ricerche sulla visualità convergono, ormai da anni, verso un inesorabile punto di snodo rappresentativo, incarnato dal concetto di ibridazione e multi-sensorialità. La lettura, la fruizione e l'interpretazione dell'impianto visuale di opere – performative e non – si rivelano asservite da una necessità quasi fisiologica dell'utilizzo simultaneo di sensi ulteriori. L'impatto visivo è ormai quasi non più dissociabile da declinazioni del significante in ambiti percettivi diversi che si pongono quasi al limite della ri-codificazione della realtà. Dall'olfatto alla tattilità, la percezione dell'opera visuale si connota di nuova tridimensionalità percettiva. In particolare, ciò avviene spesso attraverso l'interpolazione del senso dell'udito, offrendo il passo a interessanti percorsi di ricerca volti all'indagine su questo passaggio complesso che modula la percezione visiva in 'visione sonora', istanza già identificata dalla lungimiranza intellettuale di Aristotele, nel IV sec. a.C. (Fig. 1). In questo senso è leggibile l'innovativa opera dell'artista scultore di San Sperate in provincia di Cagliari, Pinuccio Sciola (1942-2016). A partire dagli anni Sessanta dà luogo al suo 'Giardino Sonoro', un laboratorio a cielo aperto oggi vivo spazio espositivo all'interno del quale rivivono le sue opere. Sciola maneggia la pietra. Materia iconicamente tattile connessa al senso arcaico della pre-esistenza umana. Scolpisce monoliti di basalto e calcare disegnando geometrie e trame con precisione millimetrica, generando un impatto visivo straniante. Ma il punto strategico della sua opera è la possibilità ulteriore che l'artista offre alla materia stessa; ovvero il rovesciamento di una didascalica connotazione, attraverso la declinazione in un ambito percettivo differente: la pietra scolpita da Sciola, materia di fatto immobile, statica e relegata ad una funzionalità visiva, debitamente stimolata attraverso un particolare sfregamento, risuona, rinascendo così in uno stato vitale altro (Tagliagambe, 2022). La voce intrinseca della pietra, conservata nella sua memoria atomica, produce un'esperienza sonora di notevole impatto, raddoppiando la suggestione visuale grazie al disegno sonoro generato dalle vibrazioni reiterate. La percezione visiva si fonde in questo senso, a quella uditiva. L'impatto visuale del blocco di calcare intagliato, ridotto a una serie di parallelepipedi, diviene simultaneamente un disegno sonoro e tridimensionale di timbri ed intensità multiple che richiamano la sensazione uditiva subacquea; di contro il basalto, pietra più densa, scura, dalla memoria molecolare lavica, esprime un canto che d'impronta viene visualizzato come la furente potenza del fuoco. L'opera di Sciola propone dunque un ulteriore campo di indagine: al netto di una prima declinazione della percezione visuale in uditiva, quale impatto provocherebbe un tentativo di ri-visualizzazione (auspicabilmente grafica) del percorso sonoro generato dalla pietra? Provocatoriamente, la domanda incarna la terza e conclusiva parte della ricerca sul suono, come istanza materica e ibrida percezione sensoriale.

The studies and research on visibility converge, for years now, towards an inexorable point of representative junction, embodied by the concept of hybridization and multi-sensoriality. The reading, the fruition and the interpretation of the visual system of works - performative and not - reveal themselves enslaved by an almost physiological need for the simultaneous use of additional senses. The visual impact is now almost no longer dissociable from declinations of the signifier in different perceptive areas that are almost at the limit of the re-codification of reality. From smell to tactility, the perception of the visual work is characterized by a new perceptive three-dimensionality. In particular, this often happens through the interpolation of the sense of hearing, offering the step to interesting research paths aimed at investigating this complex passage that modulates visual perception into 'sound vision'; instance already identified through the intellectual farsightedness of Aristotle, in the 4th cent. BC (Fig.1). In this sense, the innovative work of the artist sculptor of San Sperate in the province of Cagliari, Pinuccio Sciola (1942-2016), is readable. Starting from the Sixties gives rise to his 'Sound Garden', an open-air workshop now living exhibition space in which his works relive. Sciola wields stone. Iconic tactile matter connected to the archaic sense of human pre-existence. He sculpts monoliths of basalt and limestone drawing geometries and textures with millimeter precision, generating an alienating visual impact. But the strategic point of his work is the additional possibility that the artist offers to the material itself; that is, the reversal of a didactic connotation, through the declination in a different perceptive field: the stone carved by Sciola, matter of fact immobile, static and relegated to a visual functionality, duly stimulated through a particular rubbing, resonates, thus re-born in another vital state (Tagliagambe, 2022). The intrinsic voice of the stone, preserved in its atomic memory, produces a sound experience of considerable impact, doubling the visual suggestion thanks to the sound design generated by the repeated vibrations. Visual perception merges in this sense, to the auditory one. The visual impact of the carved limestone block, reduced to a series of parallelepipeds simultaneously becomes a sound and three-dimensional design of multiple timbres and intensities that recall the underwater auditory sensation; in contrast basalt, thicker stone, dark, From the molecular memory of the lava, it expresses a sign that is visualized as the furious power of fire. Sciola's work therefore proposes another field of investigation: net of a first declination of visual perception in auditory, what impact would an attempt to re-visualize (hopefully graphically) the sound path generated by the stone? Provocatively, the question embodies the third and final part of the research on sound, as a matter instance and hybrid sensory perception.

BIBLIOGRAFIA

Akata Z., et al. (2020). *A Research Agenda for Hybrid Intelligence: Augmenting Human Intellect With Collaborative, Adaptive, Responsible, and Explainable Artificial Intelligence*, *Computer*, 53(8), pp. 8-28.

Corbellini, N., Ceccaldi, E., Varni, G. & Volpe, G. (2022). *An Exploratory Study on Group Potency Classification from Non-verbal Social Behaviours*, Proc. 12th International Workshop on Human Behavior Understanding (HBU'22), accepted for publication.

Maman, L., Ceccaldi, E., Lehmann-Willenbrock, N., Likforman-Sulem, L., Chetouani, M., Volpe, G. & Varni, G. (2020), *GAME-ON: A Multimodal Dataset for Cohesion and Group Analysis*, *IEEE Access*, 8, 124185-124203.

Sabharwal, S. R., Varlet, M., Breden, M., Volpe, G., Camurri, A. & Keller, P. E. (2022). *huSync - A model and system for the measure of synchronization in small groups: A case study on musical joint action*, *IEEE Access*, 10, 92357 - 92372.

Varni, G., Mancini, M., Fadiga, L., Camurri, A. & Volpe, G. (2022). *The change matters! Measuring the effect of changing the leader in joint music performances*, *IEEE Transactions on Affective Computing*, 13(2), pp. 700-712.

Vinciarelli, A., Pantic, M. & Bourlard, H. (2009). *Social signal processing: Survey of an emerging domain*, *Image and Vision Computing*, 27(12), pp. 1743–1759.

Multi-sensory interfaces

Geometrie Sonore: la pietra vibrante di Pinuccio Sciola

Sound Geometries: the vibrating stone by Pinuccio Sciola

Responsabile scientifico:

Angela ZINNO – DIRAAS/DAD

Dottorato DIGITAL HUMANITIES – The Arts, Performing Art and
Multimedia Technologies

Laboratori coinvolti nella ricerca: Casa Paganini – InfoMus, DIBRIS

Data: 2020/2023

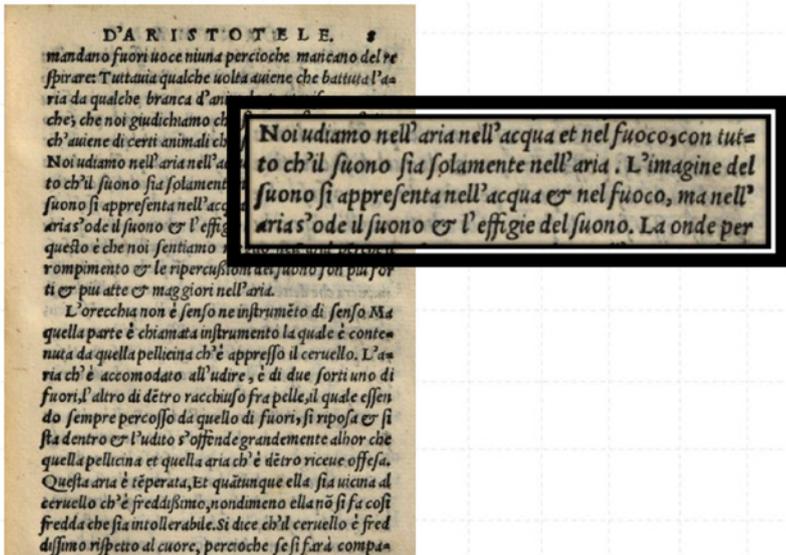


Fig. 1 Aristotele, De Anima IV secolo a.C. [Dettaglio dell'edizione 1551 – Bartholomeo detto l'Imperador. Biblioteca Nazionale Austriaca]. Fonte immagine: https://www.google.it/books/edition/L_anima/BGxWAAAACAA?hl=it&gbpv=0

Negli ultimi anni, molti lavori di ricerca hanno dimostrato le potenzialità dell'applicazione di sistemi BIM anche nel campo della conservazione degli edifici storici, promuovendo la nascita di una nuova metodologia: l'Historical o Heritage Building Information Modeling. L'HBIM, partendo dal rilievo come base della conoscenza dell'edificio, ha il vantaggio di permettere l'archiviazione di numerose informazioni in un unico modello, l'integrazione di rilievi tridimensionali molto accurati, la programmazione di interventi di conservazione e il calcolo dei relativi costi, l'estrapolazione di dati utili alla manutenzione ordinaria e in generale alla gestione dell'edificio. Informazioni eterogenee come rilievi e modelli tridimensionali, fonti documentarie, cartografiche e iconografiche, informazioni testuali, di natura sia puntuale sia areale, possono confluire in un unico database, favorendone la condisione e la gestione a più livelli da parte di molteplici operatori. La sperimentazione proposta fornisce lo spunto per riflettere sul ruolo dell'HBIM e per cercare di comprendere, analizzandole, le difficoltà, i limiti e le potenzialità che il sistema può offrire nell'ambito della conservazione. Prendendo come oggetto di studio l'Abbazia di San Matteo a Genova, verranno analizzati alcuni aspetti fondamentali nella gestione del patrimonio edilizio storico, anche alla luce della letteratura scientifica riferita all'utilizzo dell'HBIM. L'Abbazia ha avuto nel tempo una serie di trasformazioni e di restauri che hanno lasciato nelle sue strutture e superfici tracce materiali più o meno evidenti, inoltre ha problemi di conservazione non facilmente risolvibili e, per questo, è soggetta a continui monitoraggi.

Lo studio presenta il possibile uso dell'HBIM non solo per catalogare informazioni documentali ma anche per implementare un sistema dinamico di visualizzazione per il monitoraggio dell'umidità. Usando la scalabilità dei sistemi BIM e la possibilità di intrecciare le informazioni, è utile creare nuovi sistemi di interazione per la gestione e la programmazione degli interventi.

In recent years, many research studies have demonstrated the potential application of BIM systems in the field of conservation of historic buildings, promoting the creation of a new methodology: the Historical Heritage and Building Information Modeling. The HBIM, starting from the survey as the basis of building knowledge, has the advantage of allowing the storage of a lot of information in one model, the integration of highly accurate three-dimensional surveys, planning of conservation and the calculation of related costs, data mining for the ordinary maintenance and in general to the building heritage management.

Heterogeneous information such as reliefs and three-dimensional models, documentary sources, cartographic and iconographic, textual information may be merged into a single database, facilitating the sharing and management at multiple levels and by multiple operators. The proposed trial provides an opportunity to reflect on HBIM role and to try to understand, analyzing the difficulties, limitations and the potential that the system can offer in the field of conservation. Taking as the object of study the Abbey of San Matteo in Genoa, some fundamental aspects in the management of the historical building heritage will be analyzed, also in the light of the scientific literature referring to the use of HBIM. Over time, the Abbey has undergone a series of transformations and restorations that have left more or less evident material traces in its structures and surfaces. It also has conservation problems that are not easily solved and, for this reason, is subject to continuous monitoring.

The study presented the possible use of HBIM not only to catalog documentary information but also to implement a dynamic display system for humidity monitoring. Using the scalability of BIM systems and the possibility of intertwining information, it is useful to create new interaction systems for the management and scheduling of interventions.

BIBLIOGRAFIA

Tagliagambe, S. (2022). *L'arte e l'immaginazione produttiva. L'opera di Pinuccio Sciola*. Cagliari, Italia: Isolapalma Edizioni.

ESITI DELLA RICERCA

Zinno, A. (2023). *Voce dal sèn fuggita. Percorsi analogico digitali della voce nel teatro contemporaneo*. Tesi Dottorale - Dottorato DIGITAL HUMANITIES – The Arts, Performing Art and Multimedia Technologies. Università degli Studi di Genova, tutor Prof. Roberto Cuppone.

Zinno, A. (2022). *ArtWord – Ipotesi testuali e rappresentazioni*. Genova, Italia: Sagep Editori.

Extended Reality

Metaverso Educativo: insegnare all'interno di ambienti immersivi

Educational Metaverse: teaching within immersive environments

Responsabile scientifico:

Micaela ROSSI – DLCM;

Gianni VERCELLI – DIBRIS;

Daniele ZOLEZZI – DLCM

Gruppo di ricerca:

Saverio IACONO – DIBRIS

Partner della ricerca: EON Reality

Laboratori coinvolti nella ricerca: 3D Lab Factory

Il termine 'Metaverso', coniato da Neal Stephenson nel suo romanzo di fantascienza 'Snow Crash' del 1992, ha raggiunto negli ultimi anni una crescente popolarità non solo nell'ambiente tecnologico, ma anche nel dibattito pubblico. Multinazionali come Meta di Mark Zuckerberg hanno scelto di investire enormi capitali nello sviluppo di ambienti virtuali che riescano a riprodurre non solo l'aspetto del mondo reale, ma anche la socialità tra le persone che lo popolano. La possibilità di coesistere con gli altri in un luogo virtuale facilmente accessibile attraverso visori di Realtà Virtuale (Head-Mounted Display) ha portato a numerose discussioni etiche relative a tali piattaforme viste come luoghi poco regolamentati e potenzialmente pericolosi per l'individuo. Tuttavia, il Metaverso può costituire un'enorme possibilità per ristrutturare le modalità di erogazione delle conoscenze a livello scolastico e universitario portando gli studenti a condividere lezioni appositamente pensate per essere vissute in ambienti immersivi.

La creazione di un Metaverso Educativo è una diretta conseguenza dell'obiettivo del Metaverso stesso, ovvero la realizzazione del gemello digitale della nostra realtà. L'educazione è parte fondamentale della vita di ognuno di noi e grazie ai mondi virtuali disponibili su Horizon Worlds, Roblox, Rec Room ecc. le lezioni possono essere svolte in ambienti realistici e completamente esplorabili, portando gli studenti a imparare, a seconda delle necessità, all'interno di scenari potenzialmente provenienti da qualunque epoca o luogo. Il Metaverso, grazie all'utilizzo delle tecnologie dell'Extended Reality e alla possibilità di integrare nel processo formativo i principi della Gamification, può risultare il luogo ideale per poter imparare in maniera coinvolgente e divertente attraverso la sperimentazione, la possibilità di effettuare errori non dannosi e l'eliminazione di eventuali blocchi emotivi e psicologici degli studenti nel corso delle lezioni.

The term 'Metaverse', coined by Neal Stephenson in his 1992 science-fiction novel 'Snow Crash', has become increasingly popular in recent years not only in the technological environment, but also in the public debate. Multinationals such as Mark Zuckerberg's Meta have chosen to invest huge amounts of capital in the development of virtual environments that are able to reproduce not only the appearance of the real world, but also the sociality between the people who populate it. The possibility of coexisting with others in a virtual place easily accessible through Virtual Reality visors (Head-Mounted Display) has led to numerous ethical discussions regarding such platforms seen as unregulated and potentially dangerous places for the individual. However, the Metaverse can be a huge opportunity to restructure the way knowledge is delivered at school and university level by bringing students to share lessons specifically designed to be experienced in immersive environments.

The creation of an Educational Metaverse is a direct consequence of the goal of the Metaverse itself, namely the realisation of the digital twin of our reality. Education is a fundamental part of everyone's life, and thanks to the virtual worlds available on Horizon Worlds, Roblox, Rec Room, etc., lessons can be carried out in realistic and fully explorable environments, taking students to learn, as needed, within scenarios potentially from any era or place. The Metaverse, thanks to the use of Extended Reality technologies and the possibility of integrating the principles of Gamification into the learning process, can be the ideal place to learn in an engaging and fun way through experimentation, the possibility of making non-harmful mistakes, and the elimination of any emotional and psychological blocks of the students during the lessons.

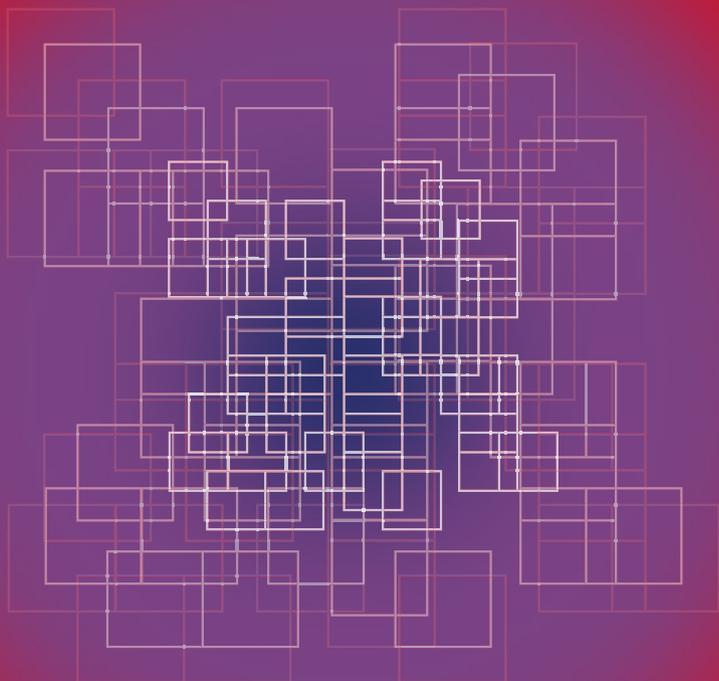
ESITI DELLA RICERCA

Iacono, Saverio, Daniele Zolezzi, and Gianni Vercelli. 'Virtual Reality Arcade Game in Game-Based Learning for Cultural Heritage.' *Augmented Reality, Virtual Reality, and Computer Graphics: 5th International Conference, AVR 2018, Otranto, Italy, June*, pp. 24–27, 2018, *Proceedings, Part II 5*. Springer International Publishing, 2018.

Vercelli, G. V., Iacono, S., Vallarino, M., & Zolezzi, D. (2021). Puzzle Battle 2.0: A Revisited Serious Game in VR During Pandemic's Period. In *Games and Learning Alliance: 10th International Conference, GALA 2021, La Spezia, Italy, December 1–2, 2021, Proceedings 10* (pp. 252-257). Springer International Publishing.

Vallarino, M., Iacono, S., Zolezzi, D., & Vercelli, G. V. (2022). Online peer instruction on Moodle to foster students' engagement at the time of COVID-19 pandemic. *IEEE Transactions on Education*, 65(4), 628-637. Rossi, M. (2021). *Visualità*. Genova, Italia: GUP Genova University Press.

Zolezzi, D., Iacono, S., Rossi, M., & Vercelli, G. V. (2022, November). XR Enhanced Learning: an A1 Level Gamified MOOC for Italian Learning. In *Conference Proceedings. Innovation in Language Learning 2022*.



Visual perception

**Neuroengineering of vision / perceptual phenomenology of vision /
esthetics and visual perception**

ARTE E RIABILITAZIONE. Note per una metodologia di selezione degli artefatti visivi, funzionali alla riabilitazione pediatrica nell'età evolutiva

ART AND REHABILITATION. Notes for a methodology for the selection of visual artefacts, functional in paediatric rehabilitation in developmental age

Beatrice INTERMITE – Dipartimento di Architettura e Design - DAD

Relatrice:

Enrica BISTAGNINO – Dipartimento di Architettura e Design - DAD

Correlatori:

Professore Paolo MORETTI, direttore UOC Medicina Fisica e Riabilitazione dell'Ospedale pediatrico Gaslini di Genova

Professoressa Sofia FISCON, terapeuta neuro e psicomotricista dell'età evolutiva

Professore Antonio CAMURRI

Professore Alessandro CASTELLANO

Professore Nicola FERRARI

Data: Ottobre 2020-Dicembre 2021

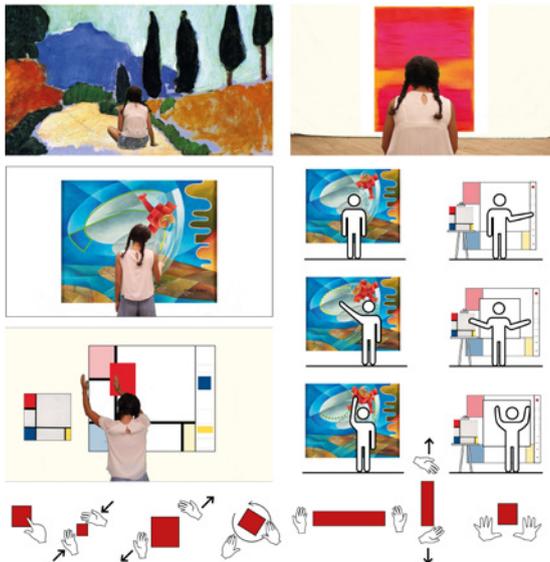


Fig. 1. Percorso di individuazione di artefatti funzionali e di schematizzazione dei processi di fruizione visiva (Elaborazione dell'Autrice, 2021)

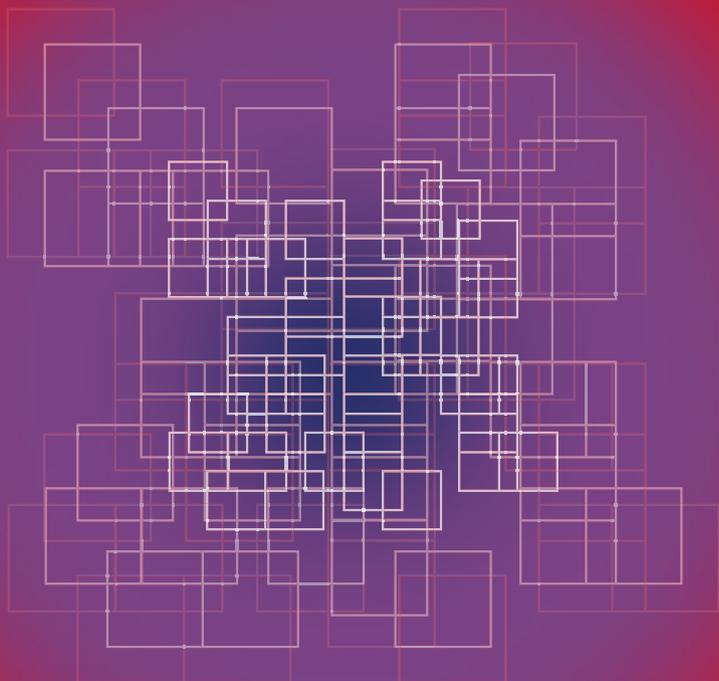
Dagli studi condotti dalla neuroestetica, alla scoperta dei neuroni specchio, si è arrivati a comprendere che, nell'esperienza estetica il nostro cervello non rimane indifferente alla bellezza di certe immagini, al punto da risultarne beneficamente influenzato. Non solo, a livello di attivazione del sistema neuronale motorio, fare un gesto, osservarlo o immaginarlo e, aspetto ancora più straordinario, la verifica dell'attivazione dello stesso sistema in relazione alla visione di segni, anche statici, conseguenti ad atti motori (Stern, Gallese, 2019) sono alla base di studi sulle potenzialità dell'interazione visiva, attraverso artefatti di immagine, in ambito medico-terapeutico, particolarmente nelle pratiche di riabilitazione motoria e cognitiva.

Con riferimento a quanto sopra esposto, si vuole presentare i primi risultati di uno studio svolto in collaborazione con il personale del Dipartimento di Medicina Fisica e Riabilitazione dell'Istituto Pediatrico Giannina Gaslini di Genova, sull'uso di opere visive e/o audiovisive nei contesti terapeutici pediatrici per soggetti con tetraparesi grave e moderata e con emiparesi moderata. In questo ambito, l'apporto del design della comunicazione, in particolare delle competenze teorico-critiche e tecnico-operative sull'immagine, è stato prioritariamente orientato a ipotizzare alcuni criteri di base per la selezione di artefatti visivi funzionali alla stimolazione neurale legata al movimento. La metodologia di indagine si è basata sull'analisi preliminare della visione e del movimento nei soggetti pediatrici normo-funzionali e degli effetti di potenziamento / perfezionamento del gesto motorio determinati dall'interazione con artefatti visivi. Successivamente l'analisi è stata orientata a soggetti pediatrici con tetraparesi grave e moderata e con emiparesi moderata, dei quali sono state studiate le caratteristiche della patologia legate soprattutto al movimento degli arti e alla vista. Rispetto ai bambini con emiparesi moderata, sono stati studiati criteri di selezione di immagini funzionali al miglioramento/recupero della fluidità e della precisione gestuale dell'arto superiore, della bimanualità e della simmetria gestuale. Grazie a queste linee guida di selezione il terapeuta viene guidato nella scelta corretta dell'immagine che va a sollecitare nel bambino le parti fisiche e cognitive da riabilitare. I risultati sono stati verificati dal personale medico dell'Istituto Pediatrico Giannina Gaslini di Genova.

From the studies conducted by neuroaesthetics, to the discovery of mirror neurons, we have come to understand that, in aesthetic experience, our brain does not remain indifferent to the beauty of certain images, to the point of being beneficially influenced by them. Not only that, at the level of activation of the motor neuron system, between making a gesture, observing it or imagining it and, even more extraordinary, the verification of the activation of the same system in relation to the vision of signs, even static ones, consequent to motor acts (Stern, Gallese, 2019) are at the basis of studies on the potential of visual interaction, through image artefacts, in the medical-therapeutic field, particularly in motor and cognitive rehabilitation practices. With reference to the above, we would like to present the first results of a study carried out in collaboration with the staff of the Department of Physical Medicine and Rehabilitation of the Giannina Gaslini Paediatric Institute in Genoa, on the use of visual and/or audiovisual works in paediatric therapeutic contexts for subjects with severe and moderate tetraparesis and with moderate hemiparesis. In this context, the contribution of communication design, in particular the theoretical-critical and technical-operational skills on the image, was primarily oriented towards hypothesising some basic criteria for the selection of visual artefacts functional to movement-related neural stimulation. The investigation methodology was based on the preliminary analysis of vision and movement in normo-functional paediatric subjects and the strengthening/improvement effects of the motor gesture determined by interaction with visual artefacts. Subsequently, the analysis was oriented towards paediatric subjects with severe and moderate tetraparesis and with moderate haemiparesis, whose pathology characteristics related mainly to limb movement and vision were studied. With respect to children with moderate hemiparesis, image selection criteria were studied that were functional for the improvement/recovery of upper limb fluency and gestural accuracy, bimanuality and gestural symmetry. Thanks to these selection guidelines, the therapist is guided in the correct choice of image to stimulate in the child the physical and cognitive parts to be rehabilitated. The results were verified by the medical staff of the Giannina Gaslini Paediatric Institute in Genoa.

BIBLIOGRAFIA

- Arnheim R., (2000). *Arte e percezione visiva*, Milano: Feltrinelli Editore.
- Craighero L., (2017). *Neuroni Specchio*. Bologna: Il Mulino.
- Della Cagnoletta M., (2018). *Arte terapia. La prospettiva psicodinamica*. Roma: Carocci Faber.
- Gallese V., (2015). *L'empatia degli spazi. Architettura e neuroscienze*. Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Giannoni p., Zerbino L., (2004). *Fuori schema. Manuale per il trattamento della paralisi cerebrali infantili*. Springer Verlga Editore.
- Kandel, E., (2017). *Arte e neuroscienze*. Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Kramer E., (1977). *Arte come terapia nell'infanzia*. Firenze: la Nuova Italia Editrice.
- Maffei L., Fiorentini A., (2008). *Arte e Cervello*. Bologna: Zanichelli Editore.
- Preece J., Rogers, Sharp H., Rogers Y., (2016). *Interaction design, beyond human-computer interaction*. United Kiingdom: Wiley
- Savino A, De Clemente O., (2020). *Neuroestetica. Bellezza, arte e cervello*. Palermo: Nuova Ipsa Editore.
- Stern D. e Gallese V., (2019). *Una nuova alleanza tra psicoterapia e neuroscienze. Dall'intersoggettività ai neuroni specchio*. Milano: FrancoAngeli.
- Zeki S., (2003). *La visione dall'interno. Arte e cervello*. Torino: Bollati Boringhieri Editore.



Visual expression

Visual storytelling: painting, photography, cinema, cartoon

Benessere e malessere nei luoghi per i giovani adulti

Well-being and discomfort in places for young adults

Responsabile scientifico:

Nadia RANIA – Dipartimento di Scienze della Formazione - DISFOR

Gruppo di ricerca:

Ilaria COPPOLA – Dipartimento di Scienze della Formazione - DISFOR

Chiara FISCONE – Dipartimento di Scienze della Formazione - DISFOR

Data (durata): due mesi



Luoghi di benessere: la natura che accoglie, foto realizzata da G1P2 (2022)*



Luoghi di benessere: Stare bene, appropriarsi di un luogo, foto realizzata da G3P4 (2022)



Luoghi di benessere: un luogo per il corpo e per la mente, foto realizzata da G5P1 (2022)



Luoghi di malessere: Irrequietezza, foto realizzata da G4P5 (2022)



Luoghi di malessere: No alla discarica per i nostri rifiuti, foto realizzata da G1P4 (2022)



Luoghi di malessere: degrado e abbandono, foto realizzata da G2P3 (2022)

*G1P2(2022) = Gruppo1Partecipante2 (foto realizzata nel 2022)

La pandemia causata dalla diffusione del COVID-19 ha avuto un importante impatto sul benessere psicologico delle persone, in particolare degli adolescenti e dei giovani adulti (Rania *et al.* 2022a; Rania *et al.* 2022b), rendendo necessario trovare delle strategie efficaci per supportare i giovani nel tollerare l'incertezza associata a questo evento e a sostenerli nelle loro difficoltà nell'ambito educativo e verso il futuro (Commodari, 2020).

La ricerca azione partecipata che si intende presentare, si è posta l'obiettivo di indagare quali fossero i luoghi di benessere e malessere di giovani adulti e di sviluppare empowerment individuale e di comunità come strategia per rinforzare il loro benessere attraverso l'individuazione di soluzioni possibili partecipate che coinvolgano loro stessi e la comunità di cui fanno parte.

Il progetto ha previsto l'utilizzo del Photovoice (Wang *et al.* 1994), metodologia di ricerca che si basa sull'art-based method per promuovere il cambiamento della comunità. I principali obiettivi del Photovoice consistono nel coinvolgimento attivo dei partecipanti attraverso la creazione e condivisione di foto, una riflessione critica sui punti di forza e le debolezze della loro comunità, l'esibizione finale con il coinvolgimento dei policy makers e della comunità locale. Sono stati coinvolti circa 30 giovani adulti (90% femmine), con un'età media di 23 anni residenti nell'Italia Nord-Occidentale.

È stato organizzato un incontro di presentazione della tecnica, dove successivamente i partecipanti sono stati divisi, casualmente, in 5 gruppi di 5-7 soggetti per realizzare le diverse fasi del Photovoice, ossia scatto delle foto individuali rispetto al tema proposto (i luoghi di benessere e malessere), discussione di gruppo e preparazione dell'evento finale di restituzione alla comunità.

I ricercatori, attraverso un processo di triangolazione dei dati visivi (foto scattate individualmente) e testuali (commenti alle foto e trascrizioni delle discussioni di gruppo) hanno analizzato i materiali con l'ausilio del software Nvivo 9 (2010), seguendo l'approccio della grounded theory. Alla luce dell'analisi del contenuto verranno poi presentati i principali risultati emersi rispetto ai luoghi del benessere e malessere, emozioni vissute e soluzioni individuate in un'ottica di empowerment individuale e di comunità.

The COVID-19 pandemic produced important consequences on the psychological well-being, especially for adolescents and young adults (Rania *et al.* 2022; Rania *et al.* 2022). For these reasons, it is necessary to find effective strategies to support young people in tolerating the uncertainty and facing their difficulties related to the educational field and to the future (Commodari, 2020). The participatory action research we intend to present investigated the places of well-being and malaise of young adults and aimed to promote individual and community empowerment as a strategy to strengthen young adults well-being by identifying possible shared solutions individually and collectively. The project involved the use of Photovoice (Wang *et al.* 1994), a research methodology based on 'art-based method' aiming to promote a community change. The main objective of the Photovoice consists in involving the participants through the creation and sharing of photos, to make a reflection on the strengths and the weaknesses of their community and to organize a final exhibition with the involvement of policy makers and the local community.

30 young adults (90% females) were involved, with an average age of 23 years, residing in the North-Western part of Italy.

One meeting was organized to present the technique and subsequently the participants were randomly divided into 5 groups of 5-7 subjects to create the different phases of the Photovoice: taking individual photos related to the proposed theme (the places of well-being and malaise), group discussion and preparation of the final event and exhibition.

The researchers, through a process of triangulation of visual data (photos taken individually) and textual data (comments to photos and transcripts of group discussions), analyzed the materials with the help of the Nvivo9 software (2010), following the approach of Grounded theory.

Main results related to the emotions and the places of well-being and malaise as well as the solutions identified by the participants will be presented considering the individual and community empowerment.

ESITI DELLA RICERCA

Dai risultati emerge come i partecipanti abbiano definito i luoghi di benessere come accoglienti, emotivamente connessi e legati allo sport e i luoghi di malessere come luoghi di degrado, che generano insicurezza e inquinati. Successivamente per ogni luogo che genera malessere hanno proposto soluzioni in un'ottica di empowerment individuale e di comunità.

Commodari, E., & La Rosa, V. L. (2020). Adolescents in quarantine during COVID-19 pandemic in Italy: perceived health risk, beliefs, psychological experiences and expectations for the future. *Frontiers in psychology*, 2480.

Rania, N., Coppola, I., Brucci, M., & Pinna, L. (2022)a. Enhancing empowerment in young adults during the COVID-19 era in Italy through the Photovoice technique. *Current Psychology*, 1-14.

Rania, N., Pinna, L., & Coppola, I. (2022)b. Living with COVID-19: Emotions and health during the pandemic. *Health Psychology Report*, 10(1).

Wang, C., & Burris, M. A. (1994). Empowerment through photo novella: Portraits of participation. *Health education quarterly*, 21(2), 171-186.

Visual storytelling: painting, photography, cinema, cartoon

L'Assunta del Camposanto di Pisa. La riscoperta di un capolavoro perduto

The *Assumption* of the Camposanto of Pisa. The rediscovery of a lost masterpiece

Responsabile scientifico:

Margherita ORSERO – Florida International University

Partner della ricerca:

Università degli Studi di Genova

Université de Lausanne

Opera della Primaziale Pisana

Virtual Projects

Data (durata): 2016-2018



fig.1 - L'Assunta di Stefano Fiorentino con colorazione digitale del 2018 attraverso la realtà aumentata.



fig. 2 - Ricollocazione dei frammenti dell'Assunta sopravvissuti all'incendio del Camposanto del 1944.

Era il 27 luglio del 1944 quando uno spezzone incendiario colpì il Camposanto di Pisa cambiandone per sempre la storia. Il disastroso incendio provocò cadute degli intonaci e sciolse le lastre di copertura in piombo del tetto che colarono sulle pareti dipinte da alcuni dei più talentuosi allievi di Giotto. I frammenti di affresco caduti a terra vennero raccolti, sistemati in casse e spediti a Roma all'Istituto Centrale per il Restauro. Da allora in molti ci hanno messo le mani tentando di salvare il salvabile, ma l'impresa sembrava impossibile e le casse con i frammenti superstiti rientrarono a Pisa nel 1954 per essere dimenticate fino al 2016. Nel settembre di quell'anno si è iniziato, infatti, ad esaminare il contenuto delle 24 casse conservate nei depositi dell'Opera della Primaziale Pisana con la speranza di riuscire a trovare qualche frammento di un'opera che aveva suscitato nuovo interesse nella ricerca storico-artistica, ma che sembrava essere completamente perduta: l'Assunta di Stefano Fiorentino. All'apertura della prima cassa apparirono subito alcuni frammenti dell'Assunta e il lavoro di triage sui frammenti, in collaborazione con l'Opera Primaziale, parte all'istante seguendo le linee guida adottate per il recupero della cappella Ovetari di Padova e della Basilica di Assisi. Come unica testimonianza dell'affresco resta una serie di fotografie in bianco e nero, così, l'unico aiuto per risalire ai colori è dato dagli schizzi di Giovanni Battista Cavalcaselle conservati alla Biblioteca Marciana di Venezia. Nonostante l'incredibile ritrovamento, i frammenti riconosciuti non sembrano essere abbastanza e appare sempre più evidente l'impossibilità di eseguire un restauro di tipo tradizionale. Si decide, così, di optare per una ricostruzione virtuale sulla base delle fotografie storiche, dei frammenti recuperati e dei disegni ottocenteschi di Cavalcaselle. In collaborazione con la società milanese Virtual Projects si è partiti con l'effettuare una colorazione digitale dell'affresco, per poi proseguire con lo sviluppo di un'applicazione (demo) per dispositivi mobili che – oltre ad offrire una serie di contenuti didattici – permetta di rivedere l'Assunta (in b/n o a colori) sulla parete al fianco degli altri affreschi. L'opera di Stefano Fiorentino è l'unico tassello mancante della complessa decorazione pittorica del Camposanto e l'esperienza della Realtà Aumentata risulta essere l'unico strumento che permetta una lettura globale del programma decorativo ideato nel Trecento.

It was July 27 1944 when an incendiary piece struck the Camposanto of Pisa, changing its history forever. The disastrous fire caused the plaster to fall and the lead covering plates of the roof to melt, which dripped onto the walls painted by some of Giotto's most talented pupils. The fresco fragments that fell to the ground were collected, placed in boxes and sent to Rome to the Istituto Centrale per il Restauro. Since then, many people have tried to save what could be salvaged, but the challenge seemed impossible and the crates with the surviving fragments returned to Pisa in 1954 to be forgotten until 2016 in the depot of the Opera della Primaziale Pisana. In September of that year, the examination of the contents of the 24 trunks began with the hope of finding some fragments of the Assumption by Stefano Fiorentino. This was an artwork that had aroused new interest in historical-artistic research, but which it seemed to be completely lost. Upon opening the first box, some fragments of the Assumption immediately appear and the triage work on the fragments immediately begins – in collaboration with the Opera Primaziale – following the guidelines adopted for the recovery of the Ovetari Chapel in Padua and the Basilica of Assisi. The only remaining photographs date back to 1944 and therefore in black and white. The only help to trace the fragments is given by the drawings of Giovanni Battista Cavalcaselle who had patiently annotated the colors of the fresco. Despite this incredible discovery, the recognized fragments are not enough to allow a clear reading of the fresco. A virtual reconstruction was therefore chosen: based on historical photographs, recovered fragments and nineteenth-century drawings of Cavalcaselle kept in the Biblioteca Marciana in Venice. In collaboration with the Milanese company Virtual Projects, we started with the digital coloration of the artwork and next step was the development of an application for mobile devices in order to review the Assumption (in b / w or color) on the wall next to the other frescoes as well as offering a range of educational content. Stefano Fiorentino's work is the only missing piece of the complex pictorial decoration of the Camposanto and the Augmented Reality appears to be the only tool that allows a global reading of the decorative program conceived in the XIV century.

ESITI DELLA RICERCA

Baraldi P, Bensi, P. (2006). Alterazioni delle materie coloranti nelle pitture murali prodotte dalle alte temperature: fonti storiche ed indagini scientifiche, in Salvati dalle fiamme. Gli interventi su edifici ed oggetti d'arte danneggiati dal fuoco, atti della giornata di studi a cura di G. Jean, Lugano 6 ottobre 2006, pp. 15-30.

Bertolini, L. & Bucci, M. (1960). Camposanto monumentale di Pisa. Affreschi e sinopie. Pisa, Italia: Opera della Primaziale Pisana.

Bonacini, E. (2020). I musei e le forme dello storytelling digitale. Roma, Italia: Aracne.

Brandi, C. (1963). Teoria del Restauro. Torino: Einaudi.

Luigini, A. & Panciroli, C. (2018). Ambienti digitali per educare all'arte e al patrimonio. Italia, Milano: Franco Angeli

Mandarano, N. (2019). Musei e media digitali. Roma, Italia: Carocci.

Orsero, M. (2020). La parete dipinta sulla piazza e Stefano. Sequenze, strati pittorici, incongruenze, atti del convegno Journeys of the Soul. Multiple topographies in the Camposanto of Pisa, a cura di M. Bacci, D. Ganz e R. Meyer, (Pisa, 1-2 settembre 2016), Roma, Italia: Edizioni della Normale, pp. 129-142, 212-216.

Torti, R. (2012). Comunicazione e rappresentazione. I linguaggi on demand. Firenze, Italia: Alinea.

Visual and textual expression / Visual storytelling: painting, photography, cinema, cartoon

L'umana medicina: glossario illustrato. Le emozioni delle parole

Human medicine: an illustrated glossary. The emotions of words

Responsabile scientifico:

Gaia LEANDRI – Dipartimento Architettura e Design - DAD

Data (durata): Gennaio 2023 – Giugno 2023

La ricerca è una sottoarticolazione della borsa post doc in corso dal titolo:
'Ideazione dell'immagine e neurofisiologia: l'apporto creativo e gli strumenti per la comunicazione visiva.'

Responsabile scientifico:

Prof. R. TORTI – Dipartimento Architettura e Design - DAD

Durata: Gennaio 2023 – Aprile 2023



Leandri G., Percezione visiva, 2023

L'uso di albi illustrati per la facilitazione dell'apprendimento nelle scuole, in particolare nella scuola primaria, non è nuovo a chi si occupa di linguistica, pedagogia e psicologia applicata. Lo strumento dell'immagine in supporto al testo è ormai da qualche anno indagato in numerose ricerche, che – nella maggior parte dei casi – hanno dimostrato come un approccio considerato 'ludico' sia preferibile per stimolare attenzione e assimilazione nei giovani studenti (Barichello, 2021; Zecirovis, 2021).

Accanto ad una ormai sperimentata agevolazione dell'apprendimento del codice linguistico, della memorizzazione e dell'arricchimento lessicale, si è notato quanto coinvolto sia il fattore emotivo suscitato dall'immagine, sollecitato in egual modo in bambini e adulti a livello prevalentemente inconscio (Campagnaro, 2012). Tali considerazioni sono storicamente note ad artisti e insegnanti, eppure rimaste confinate a sporadici esperimenti (Luigini, Vattano, 2019). Quindi perché limitare l'uso delle arti visive al concetto di 'ludico' o 'didascalico' nei testi di grande divulgazione?

Bertrand Russell affermava: «Il linguaggio serve a tre scopi: 1) indicare i fatti, 2) esprimere lo stato di colui che parla, 3) alterare lo stato dell'ascoltatore» (Russell, 1963).

È in questa chiave di lettura, e da precedenti esperimenti (Leandri, 2022), che nasce *L'umana medicina: glossario illustrato*. Uscendo dai canoni tradizionali del dizionario – inteso come elenco testuale –, dell'enciclopedia – testo e immagini esemplificativi di una definizione – e del racconto illustrato – in cui il disegno è il potente strumento di traduzione fantastica della storia –, si è scelto un metodo di divulgazione che sfugge a queste tre definizioni classiche, e al tempo stesso le combina. Il glossario affronta i complessi temi della medicina, che si intrecciano con la fisiologia del nostro corpo e della nostra mente, la psicologia, la storia, i protagonisti, le antiche e le nuove scoperte, parlando di quella che davvero è l'umana medicina. Le immagini a corredo di ogni definizione sono interpretazioni dell'autore, in cui il legame con la parola è da cercare su più livelli, da quello semantico a quello puramente emotivo. Strumento di diffusione della conoscenza per eccellenza, questo primo esperimento sul glossario si propone di utilizzare il linguaggio più universale possibile, quello di tratti e colori volti a rafforzare l'imprimersi nella memoria e nel sentito di un segno unico, come unica è la parola.

The use of picture books to facilitate learning in schools, especially in primary school, is very well known to those involved in linguistics, pedagogy and applied psychology. The tool of the image in support of the text has been investigated for some years now in numerous types of research, which - in most cases - have shown how an approach considered 'playful' is preferable for stimulating attention and assimilation in young students (Barichello, 2021 ; Zecirovis, 2021). Alongside the already validated facilitation of learning the linguistic code, memorization and lexical enrichment, it has been noted that the emotional factor aroused by the image is involved, stimulated equally in children and adults at a predominantly unconscious level (Campagnaro, 2012). These considerations are historically known to artists and teachers, yet remained confined to sporadic experiments (Luigini, Vattano, 2019).

So why limit the use of visual arts to the concept of 'playful' or 'didactic' in popular texts?

Bertrand Russell stated: «Language serves three purposes: 1) to indicate facts, 2) to express the state of the speaker, 3) to alter the state of the listener» (Russell, 1963).

It is in this interpretation, and from previous experiments (Leandri, 2022), that 'Human Medicine: an illustrated glossary' was born. Going beyond the traditional canons of the dictionary - intended as a textual list -, of the encyclopedia - definitions explained with words and images - and of the illustrated story - in which the drawing is the powerful tool of imaginative translation of the story -, the method chosen escapes these three classic definitions, and at the same time combines them. The glossary addresses the complex themes of medicine, which are intertwined with the physiology of our body and mind, psychology, history, protagonists, ancient and new discoveries, to talk about what is truly the 'human' medicine. The images linked to each definition are the author's interpretations, in which the link with the word is to be sought on several levels, from the semantic to the purely emotional. An instrument of dissemination of knowledge par excellence, this first experiment on the glossary aims to use the most universal language possible, of strokes and colours, to strengthen the imprinting on the memory and the sense of a unique sign, as unique is the word.

BIBLIOGRAFIA

- Barichello, A. (2021). *From head to tail. L'albo illustrato come facilitatore per l'acquisizione del lessico inglese alla scuola primaria*. Tesi di laurea quinquennale. Dipartimento di Filosofia, Sociologia, Pedagogia e Psicologia Applicata – FISPPA, Relatore: Benedetta Garofolin. Padova.
- Campagnaro, M. (2012). *Narrare per immagini. Uno strumento per l'indagine critica*. In Pinto Minerva, F., Loiodice, I. (a cura di). *I saperi della formazione*, 18. Lecce: Pensa Multimedia.
- Leandri, G. (2022). *Dear London*. In Zinno, A. (2022) *Artword*. Genova: Sagep.
- Luigini, A., Vattano, S. (2019). *Actuality of Art Education at the Beginning of XX Century in East Europe. Graphic Constructions Through Gestaltung and Formenlehre in Figurative Creativities Teaching Pathways*. In Marcos Carlos, L. (a cura di) *Graphic Imprints: The Influence of Representation and Ideation Tools in Architecture*, Proceedings of the International Congress of Graphic Design in Architecture, EGA 2018.
- Russell, B. (1963). *Significato e verità*. Traduzione di Luca Pavolini. Milano : Longanesi.
- Reina, S. (2022). *Nuove parole: la ricchezza dell'albo illustrato* Bachelor thesis, Scuola universitaria professionale della Svizzera Italiana (SUPSI), Dipartimento Formazione e Apprendimento. Relatore: Luca Cignetti. Manno.

ESITI DELLA RICERCA

Pubblicazione nel numero speciale 'gud – sinapsi', giugno 2023

SEMINARI per i corsi di dottorato in Architettura e Design, APRILE 2023

Visual storytelling: painting, photography, cinema, cartoon

Il crollo

The collapse

Responsabile scientifico:

Federico RAHOLA – Dipartimento di Scienze della Formazione - DISFOR

Gruppo di ricerca:

Massimo CANNARELLA – Dipartimento di Scienze della Formazione - DISFOR

Enrico FRAVEGA – Dipartimento di Scienze della Formazione - DISFOR

Laboratori coinvolti nella ricerca: Laboratorio di Sociologia Visuale

Data (durata): agosto 2018 – settembre 2020

Il crollo è un documentario di Massimo Cannarella ed Enrico Fravega che mette a fuoco il vissuto delle persone sfollate in conseguenza del crollo del Ponte Morandi di Genova. Utilizzando metodi propri della sociologia visuale, autori e abitanti di Via Porro hanno collaborato per decidere i temi da affrontare e il tono del documentario, le modalità e i luoghi delle interviste e gli eventi importanti da raccontare.

Le riprese sono iniziate il giorno stesso del crollo e sono continuate per circa diciotto mesi. Gli autori hanno frequentato quasi quotidianamente i luoghi e i quartieri intorno al ponte Morandi, e hanno iniziato a sviluppare una riflessione insieme agli sfollati, cercando di rimanere al di fuori dell'immediatezza giornalistica. Il documentario intende raccontare un'esperienza collettiva nel suo svolgersi, fino al ritorno ad una differente normalità.

Sono stati realizzati diversi momenti di dialogo collettivo, laboratori narrativi in cui le persone rimaste senza casa ragionavano e si confrontavano liberamente su temi lanciati dai due autori. Il percorso è iniziato circa sei mesi dopo il crollo, quando tutte le persone avevano trovato qualche forma di sistemazione abitativa semi-stabile, attraverso la demolizione del ponte Morandi e arriva a raccontare la ricerca di un ritorno a una normalità: chi ha cambiato quartiere, chi è rimasto nello stesso e chi non riesce più a immaginarsi in nessun luogo.

Il documentario, centrato sui diversi vissuti dello sgombero e del passaggio a una nuova fase della vita, mostra quanto l'abitare una casa e un luogo sia un'esperienza emotivamente intensa e porta a riflettere sull'esperienza di rottura sperimentato dagli sfollati.

Under the Morandi Bridge, hundreds of people used to live in buildings stuck between the concrete pylons holding it up. *The Collapse* narrates the Morandi Bridge tragedy from the standpoint of these people. It is the choral narration of a sudden and violent biographical caesura. We can listen the stories of the displaced people in their making, from the first days after the event when they was in the first temporary accommodations, through the demolition of the bridge, up to the housing, and existential, choices, and dilemmas, opening the displaced people lives to new perspectives, and future. The testimonies of the displaced people daily experiences reveal the everyday and apparently banal experience of inhabiting a house, being part of a community settled in a small neighbourhood; one fragment out of the many of which our cities are made.

'The collapse' is a participatory documentary. The film production was based on the development of a self-reflection of the displaced people on their condition; the whole process was carried out jointly by authors and former residents of Via Porro, through a recursive dynamic of discussion and of collective elaboration.

These choral interviews have been accompanied by a constant attendance of the neighbourhood concerned, and this allowed the authors to record the evolution of the consequences on the displaced people existences; from the day of the collapse to the reconstruction of the new bridge.

The direction alternates between two different narratives - one more dialogical and the other purely visual - to make accessible the emotional side of the events experienced. The subject of the documentary is not merely the Morandi Bridge collapse; rather it is the depth of a biographical caesura caused by a collective tragedy, and the scars this event has left on the lives of the displaced people.

Visual storytelling: painting, photography, cinema, cartoon

L'astrazione e la sua popolarizzazione

The abstraction and its popularization

Responsabile scientifico:

Alessandro FERRARO (Dottore di ricerca in Studio e Valorizzazione del patrimonio storico-artistico, indirizzo: Storia dell'arte contemporanea) – Dipartimento di Antichità, Filosofia e Storia - DAFIST

Tutor:

Paola VALENTI – Dipartimento di italianistica, romanistica, antichistica, arti e spettacolo - DIRAAS

Massimo CANNARELLA – Dipartimento di Scienze della Formazione - DISFOR

Enrico FRAVEGA – Dipartimento di Scienze della Formazione - DISFOR

Laboratori coinvolti nella ricerca: Laboratorio di Sociologia Visuale

Durata: 2019 – 2023



Sylvie Fleury, *Mondrian Dresses on Racks*, 1993/2016, Three Mondrian dresses, three clothes racks, three hangers, dimensions variable (225 x 300 x 160h), Uhoda Collection. Photo credit: © Sylvie Fleury Studio

Parte integrante del mio progetto di ricerca dottorale *L'astrazione come condizione storica: un approccio critico alla storia dell'astrazione*, questo studio mira a decostruire il concetto di 'arte astratta' alla luce della sua crescente popolarizzazione. Dall'ipertrofia del mercato pseudo-artistico di surrogati kitsch di opere astratte – agende e taccuini con l'immane *Composizione VIII* di Vasilij Kandinskij, carte da parati con le geometrie di Sol Lewitt, borse con il tipico pattern geometrico di Piet Mondrian – fino al grande successo di opere create con AI (si pensi alle opere digitali di Refik Anadol *Machine Hallucinations*), appare sempre più evidente quanto sia fondamentale nel dibattito contemporaneo sulle immagini non figurative considerare l'astrazione in senso iconologico, non più solo iconografico. Per comprendere tale cambiamento di paradigma è pertanto necessario analizzare non soltanto gli esiti alti, nel senso tradizionale del termine, legati all'astrazione contemporanea (dagli *Spin Paintings* di Damien Hirst fino alle tele di David Ostrowsky e al cosiddetto *Zombie Formalism*), ma soprattutto problematizzare l'ubiqua diffusione 'pop' delle immagini non-figurative – in particolare in contesti online e sui social media, si pensi ad esempio alle *#ebaypaintingchallenges* o alla popolarizzazione dell'arte astratta su fumetti, giornali e riviste di divulgazione destinati al grande pubblico. Recentemente ho avuto modo di approfondire la cosiddetta 'afterlife' delle opere di Piet Mondrian, tra i pionieri dell'astrazione novecentesca, la cui eredità artistica esercita ancora oggi un ineludibile effetto culturale di lunga durata difficilmente categorizzabile secondo le tradizionali categorie storiche: dalla riproduzione come souvenir da museo di sue opere iconiche come *Victory Boogie-Woogie* (1942-44) fino all'ironico citazionismo contemporaneo di sue tele da parte di artisti concettuali come John Baldessari o Rafaël Rozendaal, questa ricerca problematizza l'identità oggettuale e simbolica di tale produzione culturale per mettere in evidenza il legame di complementarità diretta tra avanguardia e kitsch nella storia visuale dell'astrazione. L'esito di tale ricerca è da intendersi come parte integrante del progetto editoriale dal titolo *Representing and Understanding Abstraction Today* (di prossima pubblicazione, autunno 2023), miscellanea che ospiterà saggi e interventi di esperti, artisti, storici dell'arte e curatori.

Conceived as part of my doctoral research project *Abstraction as a historical condition: a critical approach to the history of abstraction*, this study aims to deconstruct the concept of 'abstract art' in light of its increasing popularization. From the hypertrophy of the pseudo-artistic market of kitsch surrogates of abstract works – diaries and notebooks with Wassily Kandinsky's ubiquitous *Composition VIII*, wallpapers with Sol Lewitt's geometric patterns, bags with Piet Mondrian's typical geometric pattern – up to the great success of works created with AI (e.g. Refik Anadol's digital works *Machine Hallucinations*), it is becoming increasingly evident how fundamental it is in the contemporary debate on non-figurative images to consider abstraction in an iconological sense, no longer through an iconographic point of view. In order to understand such a paradigm shift, it is therefore necessary to analyze not only the 'higher' outcomes, in the traditional sense of the term, related to abstraction (from Damien Hirst's *Spin Paintings* to David Ostrowsky's canvases and so-called *Zombie Formalism*), but above all to problematize the ubiquitous 'pop' diffusion of non-figurative images - particularly in online and social media contexts, for instance the *#ebaypaintingchallenge* extremely widespread all over the internet. Recently, I had the opportunity to delve into the so-called afterlife of the works of the famous Dutch artist Piet Mondrian, one of the pioneers of 20th century abstraction, whose artistic legacy still exerts an inescapable long-lasting cultural effect that is difficult to categorize according to traditional historical categories: from the museum souvenir production of his iconic works such as *Victory Boogie-Woogie* (1942-44) to the ironic contemporary quotationism of his canvases by conceptual artists such as John Baldessari or Rafaël Rozendaal, this research problematizes the objectual and symbolic identity of such cultural production in order to highlight the direct complementary link between avant-garde and kitsch in the visual history of abstraction. The outcome of this research is to be understood as an integral part of the publishing project entitled *Representing and Understanding Abstraction Today* (forthcoming, autumn 2023), an edited volume made up by essays and interventions from experts, artists, art historians and curators.

ESITI DELLA RICERCA

Ferraro, A. (pubblicazione prevista per il 2023). *Representing and Understanding Abstraction Today*. Milano, Italia: Magütt Publishing. Con interventi di John M. Armleder, Pamela Breda, Alessandro Ferraro, Francesca Gavin, Peter Halley, Travis Jeppesen, Richard Milazzo, Martin Mugar, Elena Giulia Rossi, Pamela Scorzin, Paola Valenti, Isabel Wünsche.

Visual storytelling: painting, photography, cinema, cartoon

Il fototesto: memoria, traumi e cognizione

The Phototext: rhetoric, poetics and cognition

Responsabile scientifico:

Elisa BRICCO - Dipartimento di Lingue e Culture Moderne - DLCM

Gruppo di ricerca:

Marie GABORIAUD – Dipartimento di Lingue e Culture Moderne - DLCM

Roberto FRANCAVILLA – Dipartimento di Lingue e Culture Moderne - DLCM

Laura QUERCIOLO – Dipartimento di Lingue e Culture Moderne - DLCM

Chiara ROLLA – Dipartimento di Lingue e Culture Moderne - DLCM

Margareth AMATULLI – Università di Urbino Carlo Bo

Silvia RIVA – Università di Milano

Partner della ricerca: Università di Palermo, Università di Catania, Università di Parma

Data 2022-2025

Programma di riferimento della ricerca

PRIN 2020

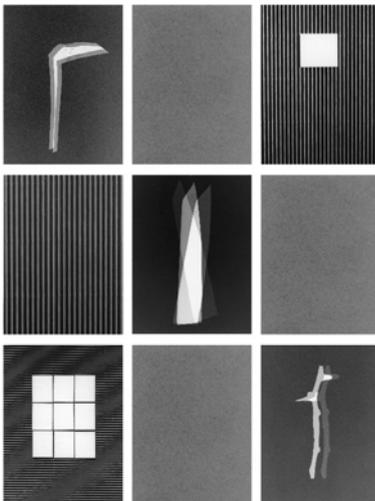


Fig. 1 Suzanne Doppelt, *Le Pré est vénéneux*, Paris, P.O.L., 2007, pagina interna (senza numero di pagina)

L'Unità Locale del PRIN 2020 studierà la produzione foto-testuale nel contesto delle culture francofone, polacche e lusofone, con particolare riferimento alla scrittura del trauma. L'obiettivo è riflettere sui percorsi di creazione di fototesti da parte di autori mossi da esigenze personali e/o collettive nel contesto della riparazione di eventi traumatici. Questi scritti, di finzione, autobiografici e documentari, saranno interrogati a partire da approcci tematici centrati sulle cause originarie del trauma: eventi storici che hanno avuto impatti sia collettivi che individuali, atti di terrorismo, catastrofi naturali, crisi economiche, pandemie, migrazioni/deportazioni, ma anche abusi o eventi personali che hanno comportato sparizioni, perdite e lutti. Partiremo dal presupposto che gli autori trattano la narrazione dolorosa di eventi/traumi al fine di superarli e che l'atto creativo può essere considerato come una tappa nel processo di superamento della situazione difficile e mirare alla riparazione (Cometa, 2017). In questa prospettiva, la scrittura e il dispositivo fotografico fanno parte di processi che portano talvolta a esperienze di cura e di rielaborazione, al fine di raggiungere la resilienza e l'autonomia. Queste strategie comprendono anche lavori finalizzati a mettere in discussione i discorsi stabiliti, i paradigmi nazionali, le memorie collettive, spesso imposte dall'alto, le politiche storiche anche basate su 'immagini' concrete del passato. I lavori si articoleranno intorno a due approcci trasversali: una riflessione sulle questioni legate al recupero della memoria attraverso l'atto creativo e una riflessione sull'uso della fotografia come strumento di messa in scena della memoria e di ricostruzione del passato mnemonico. Sulla base di queste ipotesi di base, sarà realizzata una mappatura della produzione foto-testuale artistica-letteraria in un contesto multilingue. Infine, il corpus sarà interrogato sulla base dei temi del trauma. Due esempi saranno presentati durante la giornata CiVis: la ricostruzione delle vicende drammatiche legate alla Shoah presentate nel volume *209 rue Saint-Maur* di Elisabeth Zylenski (2019) dove la storia di un palazzo fa da sfondo alla narrazione delle vicende umane dei suoi abitanti (Bricco) e la messa in scena dei dolori del mondo umano e naturale in due fototesti poetici di Suzanne Doppelt, *Le Monde est beau, il est rond, e Le Pré est vénéneux* (Gaboriaud).

The Genovese Local Unit of PRIN 2020 will study the phototextual production in the context of francophone, Polish, and Lusophone cultures, with a particular focus on the writing of trauma. The aim is to reflect on the creation processes of phototexts by authors driven by personal and/or collective needs in the context of repairing traumatic events. These fictional, autobiographical, and documentary writings will be interrogated starting from thematic approaches centered on the original causes of trauma: historical events that have had collective and individual impacts, acts of terrorism, natural disasters, economic crises, pandemics, migrations/deportations, but also abuses or personal events that have led to disappearances, losses, and mourning. We will start from the assumption that authors deal with the painful narration of events/traumas to overcome them and that the creative act can be considered as a step in the process of overcoming the difficult situation and aiming for repair (Cometa, 2017). In this perspective, writing and the photographic device are part of processes that sometimes lead to experiences of care and re-elaboration, to achieve resilience and autonomy. These strategies also include works aimed at questioning established discourses, national paradigms, collective memories, often imposed from above, historical policies also based on concrete 'images' of the past. The works will be articulated around two transversal approaches: a reflection on issues related to the recovery of memory through the creative act and a reflection on the use of photography as a tool for staging memory and reconstructing mnemonic past. Based on these basic hypotheses, a mapping of artistic-literary photo-textual production in a multilingual context will be carried out. Finally, the corpus will be interrogated based on the themes of trauma. Two examples will be presented during the CiVis day: the reconstruction of the dramatic events related to the Shoah presented in the volume *209 rue Saint-Maur* by Elisabeth Zylenski (2019) where the story of a building serves as a backdrop to the narration of the human events of its inhabitants (Bricco) and the poetic depiction of the human and natural sufferings presented in two books of Suzanne Doppelt, *Le Monde est beau, il est rond*, and *Le Pré est vénéneux* (Gaboriaud).

ESITI DELLA RICERCA

Organizzazione della Giornata di studio «Nouvelles perspectives pour l'étude du phototexte (Gênes-Bordeaux)», Genova, 15/2/2023 (cfr. <https://argec.hypotheses.org/3020>)

Bricco, E. (2023). Raccontare la memoria coloniale: sguardi multipli su un archivio fotografico. *Novecento Transnazionale*, 7, https://rosa.uniroma1.it/rosa03/novecento_transnazionale/article/view/18315.

Bricco, E. (2023). Contro l'amnesia: il patchwork della memoria di Marianne Rubinstein. R. Danese, *Amnesie d'autore*: Roma, Carocci, 2024.

Bricco, E. (2023). La reconstruction de la mémoire de la Shoah dans le phototexte contemporain.

Bricco, E. (2023). «Le microphototexte en Italie» intervento alla giornata di studio «Nouvelles perspectives pour l'étude du phototexte (Gênes-Bordeaux)»

FrancaVilla, R. *Quel che il mare non vuole - Paesaggio e Letteratura in Portogallo'*. Milano; Mimesis.

FrancaVilla, R. Progetto di residenza presso Missione Estetica Senhora da Penada | Direzione Gerês - Residenza di pensiero e creazione, obiettivo di creazione di un fototesto.

Gaboriaud. M. «Le phototexte et l'anthropocène», intervento alla giornata di studio «Nouvelles perspectives pour l'étude du phototexte (Gênes-Bordeaux)»

Rolla, C. (2023). «Un dispositivo inter- e transmediale al servizio di una nuova coscienza ecologica: Camille de Toledo e Le fleuve qui voulait écrire» in «Antropocene: proposte artistiche per sviluppare un pensiero critico», E. Bricco, C. Rolla, Arabeschi, 21, 2023, <http://www.arabeschi.it/>.

Visual and textual expression

Dietro l'angolo, la nostra Africa

Our Africa, round the corner

Responsabile scientifico:

Luca QUEIROLO PALMAS – Dipartimento di Scienze della Formazione - DISFOR

Maddalena Bartolini – CNR - IRCrES

Partner della ricerca:

George KOUAGANG – Laboratorio di Sociologia Visuale

Alberto CERCHI – Spazio IdeaD'Arte

Elisabetta BOZZO – abitante centro storico

Anna VERUGGIO – abitante centro storico

Questa ricerca partecipata nasce dall'esperienza di un laboratorio collettivo ideato e voluto come risposta ad alcuni conflitti e tensioni presenti in un angolo del centro storico di Genova. Un'apparente terra di nessuno che è invece un territorio denso di storie che vengono spesso banalizzate dal discorso pubblico con retoriche securitarie. Come interagire con questo territorio instabile e sensibile? L'idea iniziale è stata quella di creare un progetto di ricerca/azione (Lewin 1949), metodo che mira a comprendere le complessità di un contesto specifico trasformandole in azioni per produrre cambiamento e avviare processi trasformativi tra gli attori sociali e l'ambiente circostante. Per fare questo, si è deciso di usare le metodologie dell'etnografia e della sociologia visuale (Queirolo, Stagi, 2012) capaci di immergersi in un contesto urbano per narrarlo da dentro. In particolare l'alleanza tra abitanti e il Laboratorio di sociologia visuale dell'Università di Genova, ha messo il seme per ideare un progetto che mettesse al centro l'arte, la scrittura e l'uso di immagini come linguaggi espressivi privilegiati di una specifica interazione sociale. Ed è nella unicità e nell'irrepetibilità di questa situazione che è stato attivato un processo di comprensione e conoscenza reciproca (Spradley, 1980). L'approccio della microsociologia è entrato in relazione circolare con il territorio per creare un gruppo di lavoro interdisciplinare e interculturale. Un processo relazionale che si è fondato sull'interdipendenza dei soggetti che hanno voluto costruire significati comuni con la scrittura, la narrazione e l'immagine. Grazie al desiderio di utilizzare questi linguaggi è nata la collaborazione con lo spazio Idea d'arte che è presto diventato il luogo dove incontrarsi e conoscersi attraverso sperimentazioni artistiche, capaci di far emergere vissuti e storie 'dall'Africa' attraverso un metodo creativo ed avvincente. In questo laboratorio 'situato' ogni partecipante è entrato e uscito dal percorso liberamente, contribuendo alla narrazione in modo parziale e soggettivo. Dopo diversi anni il laboratorio si è trasformato nell'elaborazione di un racconto visuale e narrativo.

This ethnographic research stems from the experience of a collective workshop intended as a response to certain conflicts and tensions present in a corner of the historical centre of Genoa. An apparent no man's land that is instead a territory rich in stories often trivialised by public discourse with securitarian rhetoric. How to interact with this unstable and sensitive territory? the initial idea was to create a research/action project (Lewin 1949), a method that aims to understand the complexities of a specific context by transforming them into actions to produce changes and initiate transformative processes between social actors and the surrounding environment. The narrative methodologies of ethnography and visual sociology have been chosen to understand an urban context in order to narrate it from the inside. In particular, the alliance between the inhabitants and the Visual Sociology Laboratory of the University of Genoa sowed the seeds for the creation of a project that would focus on art, writing and the use of images as expressive languages of a specific social interaction. The microsociology approach entered into a circular relationship with the territory to create an interdisciplinary and intercultural working group. This relational process was based on the interdependence of subjects who wanted to construct common meanings through writing, storytelling and images of Africa. After several years, the workshop turned into the elaboration of a visual narrative.

BIBLIOGRAFIA

Lewin, K. (1946). Action Research and Minority Problems, in LEWIN, G. W. (ed.) (1948) Resolving Social Conflict. New York: Harper and Row.

Queirolo, L.; Stagi L. (2015). Fare sociologia visual. Immagini, movimenti e suoni nell'etnografia. Trento: Personal dreamers

Spradley J.P. (1980). Participant Observation. New York: Holt, Rinehart and Winston

Visual and textual expression

**Rappresentazioni critiche per educare
a un design *parziale***

Critical representation to educate *partial* design

Responsabile scientifico:

Valeria PIRAS – Dottoressa di ricerca in Design, Dipartimento Design e
Architettura - DAD

Tutor:

Enrica BISTAGNINO – Dipartimento Design e Architettura - DAD

Maria Linda FALCIDIENO – Dipartimento Design e Architettura - DAD

Maya Ober (FNHW)

In letteratura, quando si parla di pluriversal design (Escobar, 2018), ci si riferisce a quella produzione scientifica relativa alla disciplina che sostiene che, a differenza di quanto creduto dall'epoca del modernismo a oggi, non debba e possa esistere un unico metodo progettuale definito come neutrale e assoluto. Questa riflessione getta le sue basi in quella visione ontologica del design, secondo la quale tutto ciò che viene progettato, ri-progetta indirettamente anche noi stessi (Willis, 2006; Winograd & Flores, 2008; Fry, 2017), ovvero coloro che interagiranno con il progetto e l'ambiente in cui esso viene inserito. Storicamente il design, infatti, proprio tramite questa concezione universalistica e neutrale della disciplina, si è fatto in realtà complice di strutture oppressive, perpetuando un modello consumista, dinamiche di potere e privilegio (Mareis & Paim, 2021) sia negli artefatti prodotti, sia nei modelli pedagogici tramandati nelle scuole moderne del design. Queste revisioni critiche gettano le basi a livello epistemologico in quella che donna Haraway ha definito 'conoscenza situata' (Haraway, 1988) applicata a un'osservazione e decostruzione della disciplina del design e dell'educazione al design. Una visione situata e parziale della pratica e dell'insegnamento del design. Questa ricerca si concentra in particolare sull'analisi critica del contesto educativo e pedagogico del design, osservando quanto nella produzione letteraria scientifica critica appena citata, sia centrale il ruolo della rappresentazione. Identificando e mappando casi studio prevalentemente presenti nel contesto statunitense, del nord Europa e del Sud del Mondo, si osserva quanto riflessioni critiche e sperimentazioni, soprattutto a livello formativo, non siano presenti in maniera rilevante nel contesto italiano. Si prova quindi a capire se e come introdurre nel discorso nazionale queste tematiche, attraverso alcune sperimentazioni didattiche incentrate su attività di rappresentazione e visualizzazione della complessità e della critica al design.

In the literature, when we speak of pluriversal design (Escobar, 2018), we refer to that scholarly production related to the discipline that argues that, unlike what has been believed from the era of modernism to the present, there should not and can be a single design method defined as neutral and absolute. This reflection lays its foundations in that ontological view of design, according to which everything that is designed indirectly re-designs ourselves as well (Willis, 2006; Winograd & Flores, 2008; Fry, 2017), that is, those who will interact with the project and the environment in which it is placed. Historically, design, in fact, precisely through this universalistic and neutral conception of the discipline, has become complicit in oppressive structures, perpetuating a consumerist model, dynamics of power and privilege (Mareis & Paim, 2021) both in the artifacts produced and in the pedagogical models handed down in modern design schools. These critical revisions lay the groundwork at the epistemological level in what woman Haraway has called 'situated knowledge' (Haraway, 1988) applied to observation and deconstruction of the discipline of design and design education. A situated and partial view of design practice and design education. This research focuses specifically on critical analysis of the educational and pedagogical context of design, observing how central the critical scholarly literary production just mentioned is the role of representation. By identifying and mapping case studies predominantly found in the U.S. context, Northern Europe, and the Global South, we observe how critical reflections and experimentations, especially at the educational level, are only present to a great extent in the Italian context. Therefore, an attempt is made to understand whether and how to introduce these issues into the national discourse through some educational experiments focused on activities of representation and visualization of complexity and design critique.

ESITI DELLA RICERCA

Sperimentazioni:

Giugno 2022. Workshop 'Mimic Simulare e Speculare', Spazio Eufemia, Milano Design Week, con Federica Delprino (PhD Candidate UniGe DaD) e Giovanna Tagliasco (PhD e Professorssa a Contratto)

Novembre e Dicembre 2022. Workshop 'Scuola del Non Sapere', all'interno del Laboratorio di Comunicazione Visiva, modulo Linguaggi Visivi Contemporanei, corso magistrale in Design del Prodotto e dell'Evento, Dipartimento Architettura e Design, UniGe, con Prof.ssa Enrica Bistagnino (Docente ordinaria UniGe, DaD), in collaborazione con CivicCity.

Dicembre 2022. Workshop 'Che genere di font?', all'interno del Laboratorio di Grafica per il Prodotto, corso di Laurea in Design del Prodotto e della Nautica, Dipartimento Architettura e Design, UniGe, con Prof. Alessandro Castellano (PhD e Professore a contratto UniGe, DaD) e Daniela Noel (Dottorssa magistrale in Design, presso UniGe, DaD).

Marzo 2023. Workshop 'LaboratorioZero', presso Costruire Bellezza, Politecnico di Torino, con Marco D'Urzo (PhD candidate Polito) e Nicolò Di Prima (PhD e Research Fellow Polito).

Pubblicazioni:

D'Urzo, M., Elbert, M., Ruan, J., & Piras, V. (2022). Burning Thoughts about a Critical and Positive Design Pedagogy. In *Exploring Tomás Maldonado* (Feltrinelli). Feltrinelli. https://fondazionefeltrinelli.it/app/uploads/2022/11/finale_exploringmaldonado-compresso.pdf

Piras V. (2021). CAPS LOCK. pp.25-27. In GRAPHICUS - ISSN:0017-3436

Piras V. (2021). Discomfort in Visuality. DOI:10.1184/r1/17071172. pp.415-420. In Texts of Discomfort Interactive Storytelling Art - ISBN:9781794880719

Piras V. (2021). La rappresentazione come azione: il caso del Cinema Nazionale di Molassana a Genova, in 'GUD'

Sguardi (2021), pp. 272-277

Conferenze internazionali:

Colitti, S., Licaj, A., Piras, V. (2022). Biases. *A non-method for the Anticipation*. International conference 'Anticipation 2022' 4 Novembre 2022

Ilebole, S., Piras, V. (2022). *Gender glasses to look at design field*. International Conference 'GenderEx' Istanbul, 18, 19 Giugno 2022

Piras, V. (2021). *Intersectionality in Visual Design Education*. MILIEU International Conference 'Women, disability and inclusion' 15 Dicembre 2021

Tesi di laurea:

lorio, T. (2021). *Think about Things*. Tesi di Laurea in Design del Prodotto e della Nautica, Sessione di Laurea Luglio 2021. Relatore: Enrica Bistagnino, correlatore Varia Piras.

Field Research:

Visiting PhD student at Make/Sense PhD Program at Critical Media Lab, and at Intersectional Lab, Basel Academy of Art and Design, FHNW

Visual and textual expression

Dietro lo schermo: adolescenza, sessualità, e violenza di genere online

Behind the screen

Responsabile scientifico:

Emanuela ABBATECOLA – Dipartimento di Scienze della Formazione -
DISFOR

Gruppo di ricerca:

Mariella POPOLLA – Dipartimento di Scienze della Formazione - DISFOR/

Dipartimento di scienze politiche e internazionali - DISPI

Massimo CANNARELLA- Laboratorio di Sociologia Visuale Unige

Partner della ricerca:

Comune di Genova, Fondazione San Paolo (finanziatore)

Laboratori coinvolti nella ricerca:

Laboratorio di Sociologia Visuale Unige/Laboratorio About Gender Unige

Data (durata): 24 mesi (2020-2021)

Verranno presentati i risultati di una ricerca condotta a Genova tra il 2020 e il 2021 che mirava a capire cosa accadesse, appunto, 'dietro lo schermo' agli/alle adolescenti, concentrandosi, in particolare, sui processi di costruzione delle maschilità e delle femminilità online e sulle forme e le caratteristiche assunte dalla violenza di genere sul web. Tutte le attività e i prodotti finali del progetto hanno visto i/le ragazzi/e coinvolti/e nella ricerca come protagonisti/e assoluti/e, facendo ruotare tutto attorno alle loro riflessioni e ai loro talenti. In questo quadro il progetto ha previsto diverse attività e metodologie di ricerca, tra le quali:

a) netnografia per monitorare e osservare l'interazione sia su pagine web aperte e gruppi sui principali social network che su gruppi chiusi/secreti che diffondono contenuti sessisti e violenti; b) focus group con adolescenti per produrre cinque brevi video per specifici canali di social media (es: tik-tok, storie di Instagram, Youtube).

Gli output della ricerca che verranno presentati sono:

- a) un account Instagram non interattivo dedicato alla diffusione dei risultati della ricerca sotto forma di post
- b) sette brevi video per specifici canali di social media (es.: tik-tok, storie di Instagram, Youtube)
- c) materiali didattici (vademecum) scritti dal gruppo di ragazzi dedicati al target specifico degli adulti, quali: famiglie/genitori; lavoratori sociali; insegnanti.

The paper focuses on the results of a research conducted in Genoa between 2020 and 2021, which aimed to understand what happened, in fact, 'behind the screen' to adolescents, focusing, in particular, on the processes of construction of masculinity and femininity online and on the forms and characteristics assumed by gender violence on the web. All the activities and final products of the project saw the students involved in the research as absolute protagonists, making everything revolve around their reflections and their talents. In this context, the project has foreseen several research activities and methodologies, including:

a) netnography to monitor and observe interaction both on open web pages and groups on the main social networks and on closed/secret groups that spread sexist and violent content; b) focus groups with adolescents to produce five short videos for specific social media channels (eg: tik-tok, Instagram stories, Youtube).

The outputs of the research that will be presented are:

- a) a non-interactive Instagram account dedicated to the dissemination of research results in the form of posts
- b) seven short videos for specific social media channels (eg: tik-tok, Instagram stories, Youtube)
- c) educational materials (vademecum) written by the group of children dedicated to the specific target of adults, such as: families/parents; social workers; teachers.

ESITI DELLA RICERCA

Per quanto riguarda i focus group, i principali risultati della ricerca ci indicano:

- difficoltà a riconoscere la violenza online
- postura di accettazione «te lo aspetti; succede»
- maggiore accettazione se agita da conoscenti
- voglia di sperimentare
- diffidenza verso il mondo adulto
- richiesta di luoghi e spazi di confronto senza la presenza di persone adulte
- strategie per limitare la pressione sociale a conformarsi a determinati modelli
- difficoltà a trovare modelli alternativi maschili
- utilizzo intermittente dei social network come strategia
- nel gruppo 17-19 tendenze maggiormente conformiste e «di controllo» verso persone più giovani.

Dal punto di vista della netnografia, invece, l'osservazione su Telegram ha prodotto i seguenti risultati:

- fase 1: scambio materiali «libero»
- fase 2: scambio materiali «in privato»
- relazione con onlyfans
- materiale pedopornografico
- copione ricorrente: legami familiari.

Su Facebook:

- diminuzione scambio di materiali «privati»
- scarsa moderazione
- sezione «commenti» come luogo rivelatore
- insulti ed espulsione voci (poche) dissonanti
- insulti sessisti e omofobi come «collante» e come «sanzione»

E, infine, su Instagram:

- contatti in dm
- maggiore varietà di modelli e di reazioni
- tendenza a possedere molteplici profili per «pubblici» differenziati
- campagne di shitstorming verso profili di attiviste
- attivismo social
- user mediamente giovani

BIBLIOGRAFIA

- Abbatecola, M. (2021) Revenge Porn o D.I.V.I.S.E? Proposta per cambiare un'etichetta sessista, *About Gender -International Journal on Gender Studies*, Vol. 10, N°19, pp. 401-413
- Bagattini D., Popolla M. (2018). *Decimo rapporto sulla violenza di genere in Toscana. Le porte aperte. Percorsi di uscita dalla violenza tra risorse individuali e lavoro dei Centri Antiviolenza e delle Istituzioni*. Firenze: Regione Toscana.
- Bakardjieva, M. (2005). *Internet society: The Internet in everyday life*. Sage.
- Burkett, M. (2015). Sex(t) talk: A qualitative analysis of young adults' negotiations of the pleasures and perils of sexting. *Sexuality and Culture*, 19, 835-863. doi:10.1007/s12119-015-9295-0
- Dekeseredy, W, Schwartz, M. (2016). Thinking Sociologically About Image-Based Sexual Abuse: The Contribution of Male Peer Support Theory. *Sexualization, Media, & Society*. 2. 10.1177/2374623816684692.
- Dobson, A. S., & Ringrose, J. (2016). Sext education: Pedagogies of sex, gender and shame in the
- Dodero, C. (2012) 'Hunter Moore Makes a Living Screwing You,' *Village Voice*
- Doel, M. A. & Clarke, D. B. (1999). 'Virtual Worlds: Simulation, Suppletion , S(education and Simulacra'. In M. Crang, P. Crang & J. May (Eds.), *Virtual Geographies: bodies, space and relations* (pp. 261-283). New York: Routledge. doi:10.1080/14681811.2015.1050486
- Eikren, E., Ingram-Waters, M. (2016). Dismantling 'You Get What You Deserve': Towards a Feminist Sociology of Revenge Porn. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, No. 10. doi:10.7264/N3JW8C5Q
- Fleschler Peskin M, Markham CM, Addy RC, Shegog R, Thiel M, Tortolero SR. Prevalence and patterns of sexting among ethnic minority urban high school students. *Cyberpsychol Behav Soc Netw*. 2013;16(6):454-459.
- Franks MA (2016) 'Revenge porn' reform: A view from the front lines. *Florida Law Review*, University of Miami Legal Studies Research Paper No. 16-43
- Gong, L, Hoffman, A., (2012) Sexting and Slut-Shaming: Why Prosecution of Teen Self-Sexters Harms Women. *Georgetown Journal of Gender & The Law* 13(2): 577-589.
- Hallet, R. E. & Barber, K. (2014). Ethnographic Research in a Cyber Era. *En Journal of Contemporary Ethnography*, 43(3), 306-330.
- Hasinoff, A. (2013) Sexting as Media Production: Rethinking Social Media and Sexuality. *New Media and Society* 15(4): 449-465
- Hasinoff, A. (2015) *Sexting Panic: Rethinking Criminalization, Privacy, and Consent*, University of Illinois Press.
- Hayles, N. K. (1999). *The condition of virtuality. The digital dialectic: New essays on new media*, 68-95.
- Heim, M. (1993). *The metaphysics of virtual reality*. New York: Oxford University Press.

- Hine, C. (2000). The virtual objects of ethnography. *Virtual ethnography*.
- Langlois, G., Slane, A. (2017): Economies of reputation: the case of revenge porn, *Communication and Critical/Cultural Studies*, DOI:10.1080/14791420.2016.1273534
- Lenhart, A. et al, (2016) Online Harassment, Digital Abuse, and Cyberstalking in America. http://datasociety.net/pubs/oh/Online_Harassment_2016.pdf.
- Lippman, J.R., Campbell, S. W. (2014) Damned If You Do, Damned If You Don't... If You're a Girl: Relational and Normative Contexts of Adolescent Sexting in the United States, *Journal of Children and Media*, 8:4, 371-386, DOI: 10.1080/17482798.2014.923009
- Maple, C., Short, E., & Brown, A. (2011). *Cyberstalking in the United Kingdom: An analysis of the ECHO pilot survey*. University of Bedfordshire.
- Maurizi, E., Bagattini, D. (2021) Sexting: Miniskirt in Cyberbullying? A different way to prevent and combat gender-based violence at school', Book of Abstract 2nd International Conference of Scuola Democratica, June 2-5, 2021
- McGlynn, C., Rackley, E. & Houghton, R. Beyond 'Revenge Porn': The Continuum of Image-Based Sexual Abuse. *Fem Leg Stud* 25, 25–46 (2017). <https://doi.org/10.1007/s10691-017-9343-2>
- Nguyen, D. T., & Alexander, J. (1996). The coming of cyberspacetime and the end of the polity. *Cultures of Internet: Virtual spaces, real histories, living bodies*, 99-124.
- PEW RES. CTR.: INTERNET & TECHNOLOGY <http://www.pewinternet.org/2014/10/22/online-harassment/> [<https://perma.cc/63JP-2T76>].
- Rankin, B. (2013) 'Women on 'revenge porn' sites describe their pain, humiliation as lawsuit moves forward. Retrieved ' from schoolyards of tagged and exposed. *Sex Education*, 16, 8-21. <http://www.beaumontenterprise.com/news/article/Women-on-revenge-porn-sites-describe-their-4213364.php>
- Scott R. Stroud (2014) The Dark Side of the Online Self: A Pragmatist Critique of the Growing Plague of Revenge Porn, *Journal of Mass Media Ethics: Exploring Questions of Media Morality*, 29:3, 168-183
- Singer, J. B., & Ashman, I. (2009). 'Comment is free, but facts are sacred': User-generated content and ethical constructs at the Guardian. *Journal of Mass Media Ethics*, 24(1), 3–21.
- Staudé-Müller, F., Hansen, B., & Voss, M. (2012). How stressful is online victimization? Effects of victim's personality and properties of the incident. *European Journal of Developmental Psychology*, 9(2), 260-274. villagevoice.com/news/hunter-moore-makes-a-living-screwing-you-6435187
- Walker, K., Sleath, E., (2017) A systematic review of the current knowledge regarding revenge pornography and non-consensual sharing of sexually explicit media, *Aggression and Violent Behavior*, doi: 10.1016/j.avb.2017.06.010
- West, C., Zimmerman, D.H. (1987), *Doing Gender*, «*Gender and Society*», 1, pp- 125-151
- Wilson, S. M., & Peterson, L. C. (2002). The anthropology of online communities. *Annual review of anthropology*, 449-467

Visual and textual expression

Not Alone. Comunicazione visiva e salute mentale

Not Alone. Communication and mental health

Responsabili scientifici della ricerca:

Enrica BISTAGNINO – Dipartimento Architettura e Design - DAD

Maria Linda FALCIDIENO – Dipartimento Architettura e Design - DAD

Gruppo di ricerca:

Enrica BISTAGNINO, Maria Linda FALCIDIENO, Andrea BOSIO, Alessandro CASTELLANO, Irene DE NATALE, Valeria PIRAS – Dipartimento Architettura e Design - DAD

Partner della ricerca: Personale del Centro di Salute Mentale del Distretto 11 della ASL3 Genovese (Tecnici della Riabilitazione Psichiatrica, Psicologi e Medici Psichiatri). Referenti: 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

Convenzione di Ricerca tra il dipartimento Architettura e Design e il Centro di Salute Mentale del Distretto 11 della ASL3 Genovese



Progetto NOT ALONE. Concept per prodotti di comunicazione sulla salute mentale e sui servizi di supporto realizzato nell'ambito del Laboratorio di Comunicazione Visiva – prof.ssa Enrica Bistagnino, prof. Andrea Bosio, prof. Alessandro Castellano, dott.ssa Valeria Piras (Corso di Laurea in Design Prodotto Evento, a.a. 2021-22). Studentesse: Alice Acquisgrana, Valentina Massari, Arianna Matassini. Concept selezionato per lo sviluppo di una campagna di comunicazione che prevede la realizzazione di prodotti a stampa (per affissione e distribuzione), prodotti digitali (audiovisivi on/offline), social media.

I dati relativi al monitoraggio dei disturbi mentali evidenziano che il manifestarsi dei primi sintomi avviene prevalentemente in età giovanile, nel 10-20% dei casi entro i 24 anni (secondo i dati dell'Organizzazione Mondiale della Sanità). Questa precoce insorgenza di disagio e l'uso di sostanze sono una grave causa di disabilità nei giovani, a cui possono seguire, in età adulta, disturbi mentali gravi. Un'azione importante, in questa direzione, è quella di ampliare l'accesso degli adolescenti ai servizi di salute mentale per favorire un intervento precoce e ristabilire, nella persona, un adeguato funzionamento globale, con riflessi positivi sul piano individuale e sociale.

In relazione a questo scenario, è stata avviata la convenzione di ricerca tra il Centro di Salute Mentale del Distretto 11 della ASL3 Genovese e il Dipartimento Architettura e Design (Unige) con l'obiettivo di elaborare una strategia di comunicazione e di azioni per rendere più efficace l'informazione sulla salute mentale e sui servizi di cura, per favorire un cambiamento culturale e ridurre lo stigma pubblico e interiorizzato da parte dei giovani.

La ricerca è articolata in due fasi principali: la prima, avviata nel 2021, è rivolta a definire i linguaggi e i codici per la realizzazione di prodotti di comunicazione visiva e audiovisiva funzionali a intercettare, informare e sensibilizzare i giovani con il fine di aiutarli nel riconoscimento dei sintomi e di orientarli a intraprendere percorsi di cura; la seconda, avviata nel 2022, è rivolta alla realizzazione di un programma pilota di co-progettazione di spazi per servizi di accoglienza, dialogo e informazione che abbiano una diffusione capillare sul territorio, con conseguenti riflessi anche sul piano della rifunzionalizzazione di spazi urbani e della riqualificazione sociale. In particolare, attraverso la collaborazione tra personale ASL e dAD si intende ideare l'allestimento di porzioni di fabbricati e microspazi dismessi (resi disponibili da enti pubblici) rispettivamente per servizi stanziali (prima accoglienza) e itineranti (informazione e sensibilizzazione). In tal senso, è fondamentale l'elaborazione di un progetto di brandizzazione degli spazi, soprattutto negli elementi di interfaccia con l'esterno, e di confort percettivo. Considerando che lo spazio fisico ha un ruolo attivo nell'orientare i comportamenti dei potenziali fruitori, attraverso la cooperazione con gli operatori sanitari si intende progettare set cromatici che possano indurre un sollievo psico-fisico, e un sistema di metafore visive per rappresentare un'ampia gamma di emozioni e comportamenti.

Data monitoring mental disorders show that the onset of the first symptoms occurs mainly in young people, in 10-20% of cases within the age of 24 (according to World Health Organization). This early onset of distress and substance use is a serious cause of disability in young people, which can develop in severe mental disorders in adulthood.

An important action in this direction is to expand the adolescents' access to mental health services to encourage early intervention and re-establish adequate global functioning in the person, with positive effects on individual and social level.

Related to this scenario, a research agreement was launched between the Mental Health Center of District 11 of the Genoese ASL3 and the Department of Architecture and Design (Unige) with the aim of developing communication strategies to make more effective information on mental health and care services, to promote a cultural change and reduce the public and internalized stigma on the part of young people.

The research is divided into two main phases: the first, started in 2021, is aimed at defining languages and codes for the creation of visual and audiovisual communication products functional to intercept, inform and raise awareness among young people with the aim of helping them in recognizing the symptoms and to direct them to undertake treatments; the second, started in 2022, is aimed at the creation of a pilot program for the co-design of spaces for reception, dialogue and information services having a capillary diffusion throughout the territory, with consequent repercussions also in terms of re-functionalization of urban spaces and social redevelopment.

Particularly, through ASL and dAD staff cooperation, the intention is to design the set up of abandoned buildings portions and of micro-spaces (both of them made available by public bodies) respectively for permanent (first reception) and itinerant (information and awareness) services. In this sense, branding spaces is fundamental, especially in the interface elements with the outside, and of perceptive comfort. Considering that physical space has an active role in directing potential users' behavior, through cooperation with health professionals we intend to design chromatic sets that can induce psycho-physical relief, and a system of visual metaphors to represent a wide range of emotions and behaviors.

ESITI DELLA RICERCA

'Raccontare le emozioni. Riconoscere e accogliere la fragilità' progetto a cura del dAD e ASL3 Genovese, presentato nell'ambito del Festival della Scienza 2022 'Linguaggi'.

Mostra dei concept di progetto elaborati nel Laboratorio di Grafica per il Prodotto (Corso di Laurea in Design del Prodotto e della Comunicazione) e nel Laboratorio di Comunicazione visiva (Corso di Laurea in Design Prodotto Evento), a cura di Enrica Bistagnino, Irene De Natale. Progetto di Allestimento Irene De Natale. 20 ottobre – 01 novembre 2022. Galleria Gaspare de Fiore, Stradone Sant'Agostino (dAD), Genova.

Bistagnino E., De Natale I., Leandri G. (2022). 'Linguaggi e codici di comunicazione visiva per la rappresentazione del disagio giovanile'.

Partecipazione al 49° CONGRESSO NAZIONALE DI PSICHIATRIA - GENOVA: 12/15 Ottobre 2022

SIMPOSIO 'Nuove strategie di prevenzione e modelli di comunicazione per la presa in carico di giovani adulti' | 15 Ottobre.

Visual Metaphors

I colori del rischio

The colors of risk

Responsabile scientifico:

Fabrizio BRACCO – Dipartimento di Scienze della Formazione - DISFOR

Carlo CHIORRI - Dipartimento di Scienze della Formazione - DISFOR

Antonella PRIMI - Dipartimento di Scienze della Formazione - DISFOR

Gruppo di ricerca:

Cinzia MODAFFERI; Michele MASINI; Tommaso Francesco PICCINNO – VIE srl.

Programma di riferimento della ricerca

PRIN 2017-2020 Mitigazione del rischio ambientale: letture geostoriche e governance territoriale

Progetto Proterina-3Èvolution Programma Italia-Francia Marittimo 2014-2020

Per la comunicazione ai cittadini del rischio idrogeologico/idraulico è stato attivato un sistema di allerta che si basa su codici colore, dal verde al rosso, legati a 4 diversi scenari di rischio. I cittadini ricevono notifica, tramite diversi sistemi di comunicazione, del livello di rischio previsto nelle prossime ore, per due tipologie di fenomeni: allerta temporali e allerta per piogge diffuse. Il ricorso alla metafora semaforica è stato un passo avanti rispetto alla precedente classificazione utilizzata dalla Protezione Civile, basta sul sistema binario 'allerta 1' e 'allerta 2', di non immediata comprensione. Tuttavia, il sistema con codice colore presenta alcune potenziali criticità, la più rilevante delle quali è l'utilizzo della stessa scala (4 livelli da verde a rosso), per due fenomeni atmosferici diversi (temporali e piogge diffuse). I cittadini potrebbero non conoscere le differenze fra i due fenomeni e soprattutto non sapere che il livello massimo di rischio per i temporali è l'arancione, mentre il massimo per le piogge diffuse è il rosso. Per indagare questi aspetti sono state condotte 52 interviste con i cittadini residenti in zone a rischio elevato per alluvioni, nella Val Bisagno, a Genova. Si sono poste domande circa la conoscenza del sistema di allerta meteo e del codice colore, nonché opinioni in merito all'affidabilità del sistema. Più della metà dei partecipanti (n = 36) ha risposto di conoscere il sistema di allerta, tuttavia, solo il 59.6% di loro riesce a darne una descrizione adeguata. Gli altri partecipanti o non nominano i colori, o li nominano sbagliati, oppure si riferiscono al vecchio sistema di allerta basato sui numeri. Successivamente è stato richiesto ai partecipanti, di riferire il significato dei colori. Dall'analisi testuale delle risposte, emerge un legame fra colore e gravità, rischio e pericolo. In particolare, i lemmi 'arancione' e 'rosso' sono associati a termini relativi alla chiusura di spazi pubblici, mentre il giallo è legato a fenomeni non significativi e il verde non viene associato all'allerta. La percezione di affidabilità del sistema si attesta su valori medi, con riferimento ai molti falsi allarmi che sono emessi senza motivo. I risultati invitano a un maggiore investimento nella comunicazione ai cittadini per aiutarli a interpretare correttamente le informazioni relative a un fenomeno complesso come quello del rischio idrogeologico.

The communication to citizens of the hydrogeological / hydraulic risk, is based on an alert system based on color codes, from green to red, linked to 4 different risk scenarios. Citizens are notified, through different communication systems, of the level of risk expected in the coming hours, for two types of phenomena: thunderstorm alert and alert for widespread rainfall. The use of the traffic light metaphor was a step forward compared to the previous classification used by the Civil Protection, based on the binary system 'alert 1' and 'alert 2', not immediately understandable. However, the color-coded system presents some potential criticalities, the most relevant of which is the use of the same scale (4 levels from green to red), for two different atmospheric phenomena (thunderstorms and widespread rains). Citizens may not know the differences between the two phenomena and above all do not know that the maximum level of risk for thunderstorms is orange, while the maximum for widespread rain is red. To investigate these aspects, 52 interviews were conducted with citizens residing in areas at high risk for floods, in Val Bisagno, in Genoa. Questions were asked about the knowledge of the weather warning system and the color code, as well as opinions about the reliability of the system. More than half of the participants (n = 36) responded that they knew the alert system, however, only 59.6% of them managed to give an adequate description. The other participants either do not name the colors, or name them wrong, or refer to the old number-based alert system. Subsequently, participants were asked to report the meaning of the colors. From the textual analysis of the answers, a link emerges between color and severity, risk and danger. In particular, the lemmas 'orange' and 'red' are associated with terms related to the closure of public spaces, while yellow is linked to non-significant phenomena and green is not associated with the alert. The perception of reliability of the system stands at average values, with reference to the many false alarms that are issued for no reason. The results call for greater investment in communication to citizens to help them correctly interpret information relating to a complex phenomenon such as hydrogeological risk.

ESITI DELLA RICERCA

Modafferi, C., Bracco, F., Piccinno, T., Masini, M., Chiorri, C., Morando, M., Ferraris, L., (2018). La percezione del rischio, dal contesto all'azione: uno studio pilota nell'area genovese. Poster presentato alla Conferenza AISC-MidTerm-2018, Levels of Cognition, Genoa, 25-27 June 2018.

Collana *Visualità*

01. *Storie di visualità*, a cura del Comitato di Gestione del Centro Interdipartimentale sulla visualità (E. Bistagnino, E. Bricco, F. Bracco, A. Di Biagio, G. Volpe), 2021; e-ISBN (pdf) 978-88-3618-069-1.
02. *Vicoli e Ruelles: rappresentazioni dello spazio urbano nel fumetto tra Italia e Québec / représentations de l'espace urbain dans la bande dessinée entre l'Italie et le Québec / representations of urban space in italian and québécois comics*, a cura di / dirigé par / edited by Johanne Desrochers, Anna Giaufret, Ferruccio Giromini, con la collaborazione di / avec la collaboration de / with the collaboration of Elisa Bricco, Franco Melis, Greg Nowak, Gloria Viale, 2022; ISBN 978-883618-119-3, e-ISBN (pdf) 978-88-3618-120-9.
03. *Storie di visualità 02_2022. La visualità all'intersezione delle discipline umanistiche e tecnologiche*, a cura del Comitato di Gestione del Centro Interdipartimentale sulla visualità (E. Bistagnino, E. Bricco, F. Bracco, A. Di Biagio, G. Volpe), 2022; e-ISBN (pdf) 978-88-3618-195-7.
04. *Visuality: a crossroad between humanities and technologies*, a cura di Gualtiero Volpe, 2024; e-ISBN (pdf) 978-88-3618-262-6.
05. *Storie di visualità 03_2025. Tra ricerca e partecipazione*, a cura del Comitato di Gestione del Centro Interdipartimentale sulla visualità (E. Bistagnino, E. Bricco, A. Di Biagio, N. Rania, G. Volpe), 2025; e-ISBN (pdf) 978-88-3618-316-6.

Comitato di Gestione del ciVIS è composto da un delegato per ciascuno dei dipartimenti fondatori.

ciVIS – centro interdipartimentale sulla VISualità: Enrica Bistagnino dAD; Elisa Bricco LCM; Antonio Di Biagio DiSSal; Nadia Rania DiSFor; Gualtiero Volpe DIBRIS.

Il presente volume illustra temi e linee di ricerca presentati nell'ambito del terzo incontro ciVIS (centro interdipartimentale sulla VISualità) che si è tenuto il 16 maggio 2023. La giornata seminariale era intitolata "*Storie di visualità: tra ricerca e partecipazione*". L'obiettivo di questo evento, in continuità con le edizioni precedenti e le finalità del centro è stato triplice: (1) presentare e discutere storie di visualità, di ricerca e partecipazione partendo dalle esperienze vissute dai membri del Centro, (2) individuare ambiti di applicazione e ricadute partecipative sui territori e con i territori, (3) stimolare nuove collaborazioni tra discipline sociali, umanistiche e tecnologiche da sviluppare nell'ambito del Centro.

e-ISBN: 978-88-3618-316-6