



Pratiche  
intermediali

04\_2025

# Storie di visualità



*Visualità*

7

*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 4° incontro ciVIS  
*Storie di Visualità. Pratiche intermediali*  
Università di Genova, 6 maggio 2024

# Storie di visualità

04\_2025

**Pratiche intermediali**

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*



**Università  
di Genova**

© 2026 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) 978-88-3618-348-7

Pubblicato a gennaio 2026

Realizzazione Editoriale  
**GENOVA UNIVERSITY PRESS**

Via Balbi 5, 16126 Genova

Tel. 010 20951558

e-mail: [gup@unige.it](mailto:gup@unige.it)

<https://gup.unige.it>

## Indice

Premessa	9
<i>Elisa Bricco</i>	
Introduzione	11
<i>Elisa Bricco e Marie Gaboriaud</i>	

## Visual expression

Photovoice e World café: quando il linguaggio testuale e verbale incontra il visuale per la conoscenza dei fenomeni	14
<i>a cura di Nadia Rania</i>	
Incidente? Pensaci PR.IM.A!. Esperienze inter, trans e multimediali in una campagna di sensibilizzazione sociale	18
<i>a cura di Maria Linda Falcidieno</i>	
I Tarocchi divinatori come modello di costruzione di storie performative	22
<i>a cura di Nancy Murzilli</i>	

## Linguistic-visual expression

Ritratti Urbani: Espressioni Generative dell'Identità	28
<i>a cura di Irene De Natale e Nicola Corbellini</i>	
Paesaggi linguistici in film ambientati in paesi tedescofoni	32
<i>a cura di Simona Leonardi</i>	
L'improbabile incontro tra Confucio, Alan Turing e le nuove famiglie cinesi. Un'analisi semiotica della campagna pubblicitaria "Il nuovo Dao di governare la casa" per i prodotti Haier Smart Home.	36
<i>a cura di Giovanna Puppin</i>	
La pubblicazione del <i>Poème de l'Âme</i> : Félix Thiollier in soccorso di Louis Janmot	40
<i>a cura di Clément Paradis</i>	
Artefatti 'ibridi' per la visione del paesaggio urbano. La collaborazione tra testo e immagine nel progetto 'Genova Millefoglie'	44
<i>a cura di Enrica Bistagnino</i>	
Insegnare la rappresentazione attraverso 'rappresentazioni critiche'	50
<i>a cura di Valeria Piras</i>	

## Multisensory representation

Paesaggio mediale empatico <i>a cura di Tiziana Iorio</i>	56
Come l'AI sta cambiando l'accessibilità nello UI design <i>a cura di Elena Benedetto</i>	60
MAHATMA - Analisi multiscala di traiettorie umane e artificiali: modelli e applicazioni <i>a cura di Gualtiero Volpe</i>	64
Visualizzazione intermodale del testo drammatico <i>a cura di Angela Zinno</i>	68
Collezioni tascabili. Ricerche e pratiche di 3D low-cost nel Museo del Risorgimento di Genova <i>a cura di Andrea Paolini</i>	72



## Premessa

*Elisa Bricco*

Il volume raccoglie gli esiti della quarta edizione della Giornata di Studi del centro interdipartimentale sulla VISualità, dal titolo "Storie di visualità: pratiche intermediali"; una giornata di ricerca e condivisione che si è svolta il 6 maggio 2024 presso il Dipartimento Architettura e Design dell'Università di Genova.

Il tema proposto ha attivato una risposta vivace e plurale, innescando diverse linee di riflessione che bene rappresentano le specificità disciplinari del ci-VIS. 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 e sulle prospettive.

Un ringraziamento speciale va ai membri del ciVIS afferenti al Dipartimento di Lingue e Culture Moderne che hanno partecipato all'elaborazione della call – Chiara Fedriani, Marie Gaboriaud, Laura Santini – e che hanno curato la Giornata di Studi, Marie Gaboriaud e Rebecca Biallo; si ringrazia anche il Dipartimento Architettura e Design che ha ospitato l'evento.



# Introduzione

*Elisa Bricco e Marie Gaboriaud*

L'obiettivo della quarta giornata è stato sviluppare la riflessione sull'intermedialità contemporanea che si manifesta a tutti i livelli della comunicazione e della produzione artistica e dove la visualità ha uno spazio e un ruolo privilegiati.

Il volume, in continuità con i precedenti e con le finalità del ciVIS, illustra i percorsi di ricerca con un triplice obiettivo: (1) presentare e discutere storie di visualità, di ricerca e intermediazione 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.

Il punto di partenza della nostra riflessione è la constatazione che le arti e le tecniche della produzione visuale sono in costante dialogo con tutte le altre forme e dinamiche creative e comunicative che caratterizzano la società contemporanea. Inoltre è necessario per noi distinguere i due significati del termine *medium*, che si può intendere come una forma di espressione (suono, immagine fissa o in movimento, parole scritte, ecc.) o come un supporto di diffusione (libro, giornale, locandina, pagina web). Nel volume sono presentate alcune ricerche in cui si mettono in gioco i due sensi di *medium* e quindi entrambe le forme di "intermedialità", che sono spesso intrecciate (l'incontro tra suono e immagine, per esempio, obbliga a giocare sul supporto scelto, oppure la trasposizione da un testo a un film mette in gioco sia la questione del linguaggio sia quella del supporto mediatico). Il dialogo e l'intersezione tra i diversi *media* e codici, che si sviluppano su supporti diversi, sono al centro della riflessione sulla creazione di oggetti, progetti e dispositivi complessi: 'intermediali', dove ha luogo il trasferimento e la transmutazione di uno stesso contenuto da un *medium* a un altro; 'transmediali', in cui un contenuto unico si articola attraverso piattaforme diverse; 'multimediali', dove diversi contenuti appaiono materialmente in uno stesso ambiente o supporto; 'crossmediali', in cui uno stesso contenuto passa da una piattaforma o infrastruttura tecnologica a un'altra. I partecipanti alla giornata hanno proposto approfondimenti sui seguenti argomenti, che sono anche le sezioni del presente volume: Narrazioni collaborative e intermediali, Progetti intorno al paesaggio, Spostamenti urbani e intermedialità, e Mediazioni inter- e multimediali.



The background features several overlapping, semi-transparent shapes in vibrant colors: magenta, purple, red, orange, and green. The text "Visual expression" is centered in a white, bold, sans-serif font, positioned over the intersection of the purple and red shapes.

**Visual expression**

# Photovoice e World Café: quando il linguaggio testuale e verbale incontra il visuale per la conoscenza dei fenomeni

## Photovoice and World Café: when textual and verbal language meets the visual for knowledge of phenomena

Responsabile scientifico:

Nadia RANIA – Dipartimento di Scienze della Formazione - DISFOR

Gruppo di ricerca:

Ilaria COPPOLA – Dipartimento di Scienze della Formazione - DISFOR

Data: Dati di ricerca raccolti dal 2015

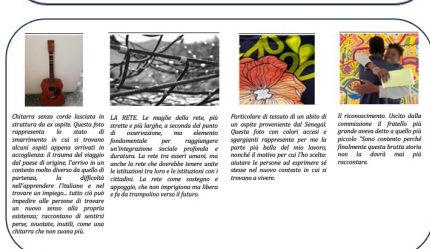


Fig. 1. Photovoice\_ambito formativo

Fig. 2. Photovoice\_dimensione simbolica\_ambito formativo

Fig. 3. Photovoice\_dimensione simbolica\_ambito professionale

Fig. 4. Stesso soggetto, diverse voci



Nell'ambito dei progetti di ricerca-azione alcuni strumenti prevedono un dialogo tra differenti forme di comunicazione. Tra questi strumenti rientrano il Photovoice e il World Café.

Il Photovoice è una tecnica di ricerca-azione partecipativa utilizzata principalmente per sviluppare *empowerment* a livello individuale e a livello di comunità e per rendere, inoltre, le comunità consapevoli del loro lavoro e promotrici di un cambiamento (Wang, 2006; Rania *et al.*, 2019). La tecnica utilizza tre differenti linguaggi, la fotografia, la scrittura e la parola, attraverso il confronto e la discussione in piccolo gruppo delle fotografie realizzate dai singoli partecipanti. In modo sinergico i tre linguaggi interagiscono e l'uno rinforza l'altro, e dove uno ha più difficoltà a trasmettere il significato l'altro lo rende più immediato e viceversa. Sono tre linguaggi diversi che si esprimono nella fase finale della tecnica attraverso la fase dell'exhibition restituendo alla comunità più ampia il percorso realizzato e le soluzioni trovate nell'affrontare un determinato tema.

Il World Café è una tecnica utilizzata anch'essa nell'ambito della ricerca-azione partecipata ma anche come tecnica formativa. Esso è realizzato con un gruppo anche molto numeroso di soggetti suddivisi in piccoli gruppi, in cui tutti i partecipanti sono considerati esperti del tema oggetto di discussione e con conoscenze esperienziali (Psaroudakis *et al.*, 2020). Questo tipo di tecnica segue un approccio dinamico e vivace e dovrebbe essere svolta in un ambiente confortevole e informale, organizzato in piccoli tavoli attorno ai quali i partecipanti (3-6 persone al massimo) ruotano tra i diversi tavoli discutendo su argomenti specifici con il supporto di cartelloni da riempire con parole o immagini.

Queste due tecniche sono state utilizzate in differenti ricerche e contesti, formativi e professionali, e per raggiungere differenti obiettivi. Lo scopo del presente lavoro è riflettere come, a partire dalle esperienze di utilizzo delle autrici, entrambe le tecniche combinino tra loro dati visuali, testuali e verbali permettendo una migliore comprensione del fenomeno oggetto di studio (Brown & Collins, 2021) e allo stesso tempo consentano ai partecipanti di esprimere attraverso canali diversi il loro pensiero e facilitare da una parte la condivisione di punti di vista diversi e dall'altra entrare in modo empatico nel mondo dell'altro in modo più immediato.

Le figure da 1 a 4 rappresentano i risultati relativi all'impiego della tecnica del Photovoice utilizzata in diversi contesti di comunità per sviluppare consapevolezza ed *empowerment* su tematiche differenti, mentre le figure 5 e 6 sono esemplificative dell'uso della tecnica del World Café, utilizzata rispettivamente in ambito formativo e professionale.

Within the framework of action-research projects, some tools involve a dialogue between different forms of communication. These tools include Photovoice and World Café.

Photovoice is a participatory action-research technique used primarily to develop empowerment at the individual and community levels and, in addition, to make communities aware of their work and promoters of change (Wang, 2006; Rania et al., 2019). The technique uses three different languages, photography, writing, and speaking, through small-group comparison and discussion of the photographs made by individual participants. Synergistically the three languages interact and one reinforces the other, and where one has more difficulty conveying meaning, the other makes it more immediate and vice versa. These are three different languages that are expressed in the final phase of the technique through the exhibition stage by giving back to the wider community the path made and the solutions found in addressing a given theme. The World Café is a technique used in participatory action research but also as a training technique. It is carried out even with a very large group of subjects divided into small groups, in which all participants are considered experts in the topic under discussion and with experiential knowledge (Psaroudakis et al., 2020). This type of technique follows a dynamic and lively approach and should be carried out in a comfortable and informal setting, organized in small tables around which participants (3-6 people maximum) rotate among the different tables discussing specific topics with the support of posters to be filled with words or pictures. These two techniques have been used in different research and contexts, educational and professional, and to achieve different goals. The purpose of the present paper is to reflect how, from the authors' experiences of using them, both techniques combine visual, textual and verbal data allowing for a better understanding of the phenomenon under study (Brown & Collins, 2021) and at the same time allow participants to express through different channels their thoughts, and facilitate, on the one hand, the sharing of different points of view and, on the other hand, emphatic entry into the other's world in a more immediate way.

Figures 1 to 4 show the results of using the Photovoice technique in various community settings to foster awareness and empowerment on different topics, while Figures 5 and 6 illustrate the use of the World Café technique, applied respectively in educational and professional contexts.





## Incidente? Pensaci PR.IM.A! Esperienze inter, trans e multimediali in una campagna di sensibilizzazione sociale

### Incidente? Pensaci PR.IM.A! Inter, trans and multimedia experiences in a social awareness campaign

Responsabile scientifico:

Maria Linda FALCIDIENO – Dipartimento Architettura e Design - DAD

Gruppo di ricerca:

Massimo MALAGUGINI – Dipartimento Architettura e Design - DAD

Maria Elisabetta RUGGIERO – Dipartimento Architettura e Design - DAD

Ruggero TORTI – Dipartimento Architettura e Design - DAD

Data: 2021-2023

Ricerca promossa da Dipartimento Politiche Antidroga della Presidenza del Consiglio dei Ministri



Fig. 1. In alto: manifesto grande affissione (300 x 600 cm). Al centro: manifesti (70 x 100 cm). In basso banner testate web: a – Sito di Polizia di Genova (3200 x 700 px); b – Genova 24 (1920 x 880 px); Il Secolo XIX/Repubblica c – (420 x 740 px), d – 1366 x 768 px; e – Genova Today (640 x 640 px)

La ricerca presentata si inquadra quale esito della vincita al bando finanziato dal Dipartimento Politiche Antidroga della Presidenza del Consiglio dei Ministri – Progetto “Incidente? Pensaci PR.IM.A!” – a cui hanno partecipato il Comune di Genova, l'Automobile Club Italiano (ACI sezione Genova) e il Dipartimento Architettura e Design.

Oggetto dello studio e delle azioni derivate è stato lo sviluppo di una campagna di sensibilizzazione sui temi delle conseguenze derivanti da abuso di alcool e droghe in relazione alla guida.

Premessa necessaria alla introduzione di quanto svolto è la riflessione su come nelle campagne di comunicazione complesse sia necessario rivolgersi allo sviluppo di azioni in ambito intermediale (con il trasferimento e trasmutazione di uno stesso contenuto da un *medium* a un altro), transmediale (articolazione di un contenuto unico attraverso delle piattaforme diverse), multimediale (compresenza ‘materiale’ di diversi contenuti in uno stesso ambiente o supporto), crossmediale (passaggio di uno stesso contenuto da una piattaforma o infrastruttura tecnologica all'altra), questo allo scopo di potenziare logiche di adeguatezza pragmatica rivolta al miglioramento dell'efficienza comunicativa in ciascuno degli ambiti scelti per la campagna in oggetto.

La ricerca si è articolata in più fasi e in particolare:

- condivisione con gli studenti del corso di Laboratorio tematico di Grafica del terzo anno (2021-2022) dei contenuti della campagna e degli elaborati richiesti e successiva selezione dei lavori più interessanti;
- rielaborazione del materiale alla luce delle azioni individuate e relative fasi;
- individuazione, quindi, di fasi e relativi linguaggi/vettori ovvero: campagna teaser con affissioni stradali, campagna social-televisiva-web e, ancora, campagna di comunicazione *ad personam* con sviluppo di prodotti editoriali specifici, realizzazione di eventi con sviluppo di *merchandizing* correlato (adesivi, *packaging* per alcol test, etc).

Questi passaggi quindi hanno portato alla elaborazione di un linguaggio visuale matrice da cui poi derivare le espressioni mutate con i differenti contesti e per i differenti supporti.

The research presented is framed as a result of the winning of the tender funded by the Department of Anti-Drug Policies of the Presidency of the Council of Ministers – Project “Incidente? Pensaci, PR. IM.A!” – in which the Municipality of Genoa, the Italian Automobile Club (ACI Genoa section) and the Architecture and Design Department participated.

The object of the study and of the derived actions was the development of an awareness campaign on the issues of the consequences deriving from alcohol and drug abuse in relation to driving.

A necessary premise for the introduction of what has been done is the reflection on how in complex communication campaigns it is necessary to address the development of actions in the intermedial field (with the transfer and transmutation of the same content from one medium to another), transmedia (articulation of a single content through different platforms), multimedia ('material' coexistence of different contents in the same environment or support), cross-media (transfer of the same content from one platform or technological infrastructure to another) in order to enhance pragmatic adequacy aimed at improving communication efficiency in each of the areas chosen for the campaign in question.

The research was divided into several phases and in particular:

- sharing with the students of the third-year Laboratorio tematico di Grafica (2021-2022) the contents of the campaign and the required papers and subsequent selection of the most interesting works;
- re-elaboration of the material in light of the identified actions and related phases;
- identification, therefore, of phases and related languages/vectors, namely: teaser campaign with street billboards, social-television-web campaign as well as ad personam communication campaign with the development of specific editorial products, realization of events with the development of related merchandizing (stickers, packaging for alcohol tests, etc.).

These steps then led to the elaboration of a visual matrix language from which to derive the expressions borrowed with the different contexts and for the different supports.

## ESITI DELLA RICERCA

La ricerca ha permesso la realizzazione di campagne di affissione stradale, sviluppo di prodotti tipografici, comunicazioni social e televisive con specifici spot e infine la creazione di più eventi mirati a incrementare la divulgazione dei contenuti.

La ricerca non è stata ancora oggetto di pubblicazione.

## I Tarocchi divinatori come modello di costruzione di storie performative

### Tarot divination as a model of performative story construction

Responsabile scientifico:

Nancy MURZILLI – Département de littérature française, francophone et comparée, UR Fablitt 7322, Université Paris 8

Data: in corso dal 2021

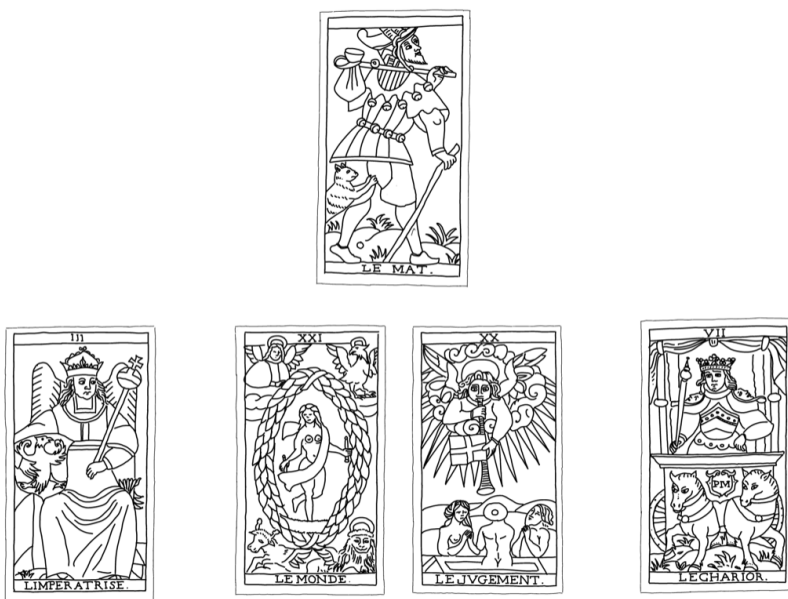


Fig. 1. David Enon, Senza titolo, 2023

Letteratura e divinazione si sono spesso incontrate: Rabelais, in *Le Tiers livre*, menziona il ricorso alla bibliomanzia per decidere il destino matrimoniale di Panurge, Madame de La Fayette, nel romanzo *La Princesse de Clèves* affida agli astrologi il destino funesto del re Henri II, Italo Calvino basa l'intera struttura del suo *Castello dei destini incrociati* sulla lettura delle carte dei tarocchi dei Visconti. Vorrei dimostrare come la consultazione dei tarocchi divinatori possa essere considerata come un modello spettacolare del funzionamento performativo dei racconti, che siano testuali e/o visivi. In questo caso, non è l'opera letteraria o artistica a essere direttamente sottoposta all'esame, ma ciò che chiamo una 'finzione ordinaria'. Una finzione ordinaria è una produzione della nostra immaginazione che interagisce con il nostro ambiente quotidiano e gli elementi che lo compongono. La mia ipotesi è che le finzioni ordinarie prodotte durante la consultazione dei tarocchi ci permettono di modellare il nostro rapporto con i racconti e il loro valore performativo. Il dispositivo cartomantico, mettendo in relazione immagini allegoriche, elementi della vita del consultante e le competenze divinatorie del tarologo, consente la costruzione di una narrazione che ha immediato effetto nella vita del consultante. Propongo di utilizzare questo modello intermediale per riflettere sia sul rapporto che abbiamo con la lettura o lo spettacolo, sia per incentivare sotto forma di gioco il nostro rapporto con le opere.

Literature and divination have often crossed paths: Rabelais, in *Le Tiers livre*, mentions the use of bibliomancy to decide Panurge's marital fate; Madame de La Fayette, in *La Princesse de Clèves*, entrusts the (tragic) fate of King Henri II to astrologers; Italo Calvino bases the entire structure of his *Castello dei destini incrociati* on the Visconti tarot cards. I would like to show how the divinatory tarot cards can be envisioned as a spectacular model of the performative functioning of narratives, whether textual and/or visual. In this case, what is subjected to examination is not the literary or artistic work, but (rather) what I term an 'ordinary fiction.' An ordinary fiction is a product of our imagination that interacts with our daily environment and its components. My hypothesis is that the ordinary fictions produced during tarot consultations allow us to model our relationship with narratives and their performative value. The cartomantic device, by relating allegorical images, elements of the consultant's life, and the divinatory skills of the tarot reader, enables the construction of a narrative that immediately takes effect in the consultant's life. I propose to use this intermedial model not only to think about the relationship we have with reading or performing, but also to stimulate, in the form of a game, our relationship with works of art.



## BIBLIOGRAFIA

L'écriture poétique en recherche-cr  ation : fa  onner des publics, exp  rimer des agirs in *L'  criture de la recherche : dimension heuristique et porosit   entre   criture de la recherche et   criture litt  raire*, Violaine Houdart-Merot (dir.), Presses Universitaires de Vincennes, 2024.

Les pouvoirs de la fiction #1, performance con l'attrice Anne-Laure Sanchez, Maison de la Po  sie, Paris, 4 avril 2023 ; Les pouvoirs de la fiction #2, Nancy Murzilli invite Pierre Bayard & Yves Citton, performance, Maison de la Po  sie, Paris, 6 giugno 2023, <https://maisondelapoesieparis.com/scene-numerique/les-pouvoirs-de-la-fiction-2/?media=0>

*Changer la vie par nos fictions ordinaires. Du tarot aux r  ves   veill  s, comment nous mettons nos avenir en jeu*, Premier Parall  le, Paris, 2023.

Fiske, S. T. (1993). *Social cognition and social perception*. Annual Review of Psychology, 44, pp. 155-194.

*Nouvelles formes de l'  criture scientifique*, con E. Bricco, A. Giaufret, M. Rossi, Stefano Vicari (dir.), *Publif@rum*, n  36, 2022.

Pratiques po  tiques valuatives : comment contribuer    l'  mergence de publics, dans *Les pratiques po  tiques et le public*, J. Barda, E. Lynch (dir.), *L'Esprit Cr  ateur*, Johns Hopkins University Press, Vol . 62, n  1, 2022, pp. 102-114.

La divination par le tarot, une pratique fictionnelle performative et secourable, dans *L'id  e d'image*, C. Piccione, A. Tagliapietra (dir.), Mimesis, 2022.

Sortir du livre. Enjeux d'une rencontre de la litt  rature avec d'autres pratiques artistiques et formes de vie, dans *Olivia Rosenthal, le dispositif, le monde et l'intime*, L. Demanze, F. Gris (dir.), Classiques Garnier, 2020, pp. 175-188.

*La litt  rature et les arts. Paroles d'  crivain.e.s*, con M. Amatulli, E. Bricco, C. Rolla, *Publif@rum*, n  30, 2019.

Formes litt  raires    l'essai. Sur l'agentivit   collective des   critures hors du livre, in *La litt  rature expos  e 2*, Olivia Rosenthal, Lionel Ruffel (dir.), *Litt  rature*, n  191, pp. 19-30.

*Pratiques artistiques interm  diales*, con Elisa Bricco (dir.), *Publif@rum*, n  29, 2018.



The background features several overlapping, semi-transparent shapes in vibrant colors: magenta, purple, red, orange, and green. The text 'Linguistic-visual expression' is centered in white, bold, sans-serif font, with the words stacked vertically. The text is positioned over the intersection of the purple, red, and green shapes.

# **Linguistic-visual expression**

## Ritratti Urbani: Espressioni Generative dell'Identità

### Urban Portraits: Generative Expressions of Identity

Responsabili scientifici:

Irene DE NATALE – Dottorato in Architettura e Design, DAD; Nicola

CORBELLINI – Dottorato in Computer Science, DIBRIS

Tutor:

Enrica Bistagnino, Maria Linda Falcidieno – Dipartimento Architettura e

Design - DAD; Gualtiero Volpe – Dipartimento Informatica, Bioingegneria,

Robotica e Ingegneria dei Sistemi - DIBRIS

Data: in corso dal 2024



Fig. 1. Collage di immagini sulla città di Genova tramite Stable Diffusion 2.1, addestrato con Custom Diffusion, a cura degli autori

L'attuale potenzialità dei software generativi *Text-To-Image* (TTI) di elaborare estemporaneamente, da una singola richiesta, molteplici immagini su, potenzialmente, qualsiasi argomento pone dei risvolti interessanti nell'ambito di una prefigurazione progettuale. Tra questi, la valenza esplorativa che offre in ambito della realizzazione di immagini. Fra i molti ambiti di applicazione, quello della rappresentazione dell'architettura e della città sta interessando molte ricerche che indagano temi legati all'estetica, all'ibridazione formale, alla sfera immaginifica, alla rappresentazione identitaria e altri ancora. In questo scenario, la ricerca qui proposta intende indagare nell'ambito della rappresentazione identitaria della città contemporanea, esplorando nell'immagine generativa la possibilità di raccontare i luoghi attraverso una varietà di rappresentazioni che riflettono effettivamente la molteplicità e la complessità che caratterizzano il contesto urbano. Il contributo si presenta come una sperimentazione sulla rappresentazione della città di Genova – come caso d'uso – proponendo narrazioni visive basate su aspetti identitari della stessa attraverso le tecniche generative. Si precisa che lo studio si limita a esaminare un solo aspetto dell'identità della città, considerando il tema dell'architettura come carattere concreto su cui poter valutare in modo più oggettivo il risultato delle immagini elaborate tramite le tecniche generative. Nello specifico, lo studio indaga, attraverso un questionario, quanto una serie di immagini delle architetture di Genova sia coerente con le aspettative di alcuni volontari, coinvolgendo sia soggetti esperti nelle discipline del progetto che no. Le immagini in esame sono generate con Stable Diffusion 2.1 [1], un modello generativo allo stato dell'arte, declinato per il caso d'uso, attraverso una tecnica di addestramento chiamata Custom Diffusion [2]. Tale tecnica permette di personalizzare il modello insegnandogli nuovi, anche molteplici, concetti partendo da poche immagini associate a una parola chiave. Questo studio preliminare evidenzia l'importanza di confrontare le potenzialità della rappresentazione generativa con le competenze e la sensibilità del progettista, orientando le fasi dell'addestramento. Inoltre, l'interdisciplinarietà risulta cruciale per affrontare queste tematiche, integrando competenze sia nell'ambito della rappresentazione dell'architettura e del design sia in quello informatico.

The current ability of generative Text-To-Image (TTI) learning models to quickly generate from a single query multiple images on, potentially, any topic, opens interesting design perspectives. These include the exploratory value it offers in the field of image-making.

Among the many fields of application, that of the representation of architecture and the city currently involves much research that investigates topics related to aesthetic, formal hybridization, the imaginative sphere, identity representation and others. In this perspective, the current research proposal aims to investigate in the context of the identitary representation of the contemporary city, exploring the possibility of narrating places in a variety of representations that reflect the actual multiplicity and complexity that characterize the urban context.

The contribution of this research is an exploratory study on the representation of the city of Genoa – as a use case – proposing visual narratives based on its identitarian traits by means of generative techniques. It is worth mentioning that this study is limited to a partial element of the identity of the city, considering only the theme of architecture as an objective and concrete character that allows evaluating more objectively the result of the images produced with generative techniques.

Specifically, this study investigates, by means of a questionnaire, to what extent a set of images displaying architectures of the city of Genoa are coherent with a group of volunteers' expectations, recruiting both experts and non-experts in the disciplines which the project revolves around. The images will be generated with Stable Diffusion 2.1 [1], a generative state-of-the-art TTI model, specifically fine-tuned for the purpose with a training technique called Custom Diffusion [2]. This technique makes it possible to customize the model by teaching it new, even multiple, concepts from a few images associated with a specific keyword. This preliminary study highlights the importance of comparing the potential of generative tools with the designers' skills and sensibility, conditioning the training phase. Moreover, interdisciplinarity emerges as a crucial aspect to address these topics, integrating expertise in both representation and computing.

## BIBLIOGRAFIA

Rombach, R., Blattmann, A., Lorenz, D., Esser, P., & Ommer, B. (2022). High-resolution image synthesis with latent diffusion models. In *Proceedings of the IEEE/CVF conference on computer vision and pattern recognition* (pp. 10684-10695).

Kumari, N., Zhang, B., Zhang, R., Shechtman, E., & Zhu, J. Y. (2023). Multi-concept customization of text-to-image diffusion. In *Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition* (pp. 1931-1941).

## **Paesaggi linguistici in film ambientati in paesi tedescofoni**

### **Linguistic landscapes in films set in German-speaking countries**

Responsabile scientifico:

Simona LEONARDI – Dipartimento di Lingue e Culture Moderne - DLCM

Gruppo di ricerca:

Ramona PELLEGRINO – Dipartimento di Lingue e Culture Moderne - DLCM



Fig. 1. da Berlin Alexanderplatz, regia Phil Jutzi, 1931, 1h 18min 26s



Le ricerche sul 'paesaggio linguistico', che si sono sviluppate a partire dagli anni Novanta, hanno mostrato come comunicazione visiva e spazio pubblico siano interconnessi, dato che lo spazio pubblico, per la sua accessibilità di fondo, costituisce un luogo privilegiato per un ampio ventaglio di forme di comunicazione visiva: testi informativi, pubblicitari, appellativi, artistici o anche trasgressivi (cioè testi affissi/apposti, ma non autorizzati) che vogliono essere percepiti e letti (Gilles & Ziegler, 2019). L'analisi dei paesaggi linguistici si può considerare quindi un ampliamento della ricerca sociolinguistica, perché da un focus sulle comunità linguistiche si passa a un'attenzione agli spazi fisici abitati ed esperiti dai parlanti e quindi all'analisi delle tracce (linguistiche) lasciate dai parlanti affinché altri le percepiscano (Blommaert, 2013).

Un allargamento del campo di indagine ai paesaggi linguistici nei film intende concentrarsi su una particolare tipologia di 'paesaggi linguistici secondari', vale a dire quelli che, oltre a essere registrati su un supporto mediale, e quindi fruibili superando confini spazio-temporali, sono inseriti in un'opera autoriale (Badstübner-Kizik, 2018; Kajszczyk, 2023). La ricerca si configura quindi da una parte come un'analisi di 'paesaggi linguistici storici', con una particolare attenzione a identificare e interpretare tracce storiche e culturali presenti nello spazio pubblico grazie al paesaggio linguistico. Dall'altra intende considerare come il paesaggio linguistico contribuisca a fare dello spazio nel film uno spazio del racconto (*Erzählraum*) e quindi esaminare l'eventuale funzione diegetica ed extradiegetica di tali paesaggi linguistici. Attenzione è data inoltre agli elementi che contribuiscono all'orientamento nello spazio del racconto, che fungono da Landmarks. In particolare, se il film è ambientato in epoche precedenti quella dell'effettiva realizzazione, come in *Fabian* oder *Der Gang vor die Hunde* (Graf, 2021), la cui vicenda si colloca nei primi anni trenta, si verifica quali elementi vengano prescelti come ancoraggio al tempo del racconto. Un ulteriore ambito di indagine riguarda la relazione tra codifica di paesaggio linguistico in un'eventuale fonte letteraria e la relativa trasposizione filmica: p.es. il paesaggio linguistico è già molto presente nell'originaria versione letteraria di *Berlin Alexanderplatz* (Döblin, 1929), ripresa e integrata con le diverse possibilità mediali da Jutzi (1931).

Research on the 'linguistic landscape', which has developed since the 1990s, has shown how visual communication and public space are linked, given that public space, due to its underlying accessibility, constitutes a privileged place for a wide range of forms of visual communication: be it information texts, advertising texts, appellative texts, artistic or even transgressive (i.e. texts that are billposted/painted, but without permission) that want to be perceived and read (Gilles & Ziegler, 2019). The analysis of linguistic landscapes can thus be seen as an extension of sociolinguistic research, as the focus shifts from the language communities to the physical spaces inhabited and experienced by speakers and thus to an analysis of the linguistic traces left by speakers for others to perceive (Blommaert, 2012).

A broadening of the field of investigation to linguistic landscapes in films intends to address a particular type of 'secondary linguistic landscapes', i.e. those that, in addition to being recorded on a medium, and thus accessible across spatial-temporal boundaries, are part of a fictional work (cf. Badstübner-Kizik, 2018; see also Kajszczarek, 2023). On the one hand, the research takes the form of an analysis of 'historical linguistic landscapes', with a particular focus on identifying and interpreting historical and cultural traces that are exposed in the public space thanks to the linguistic landscape. On the other hand, it aims to consider how the linguistic landscape contributes to making the space in the film a narrative space (*Erzählraum*) and thus to examine the possible diegetic and extra-diegetic functions of such linguistic landscapes. Furthermore, attention is given to the elements that contribute to orientation in the narrative space and serve as 'Landmarks'. Particularly in the case where the film is set in times preceding that of its actual realisation (e.g. Dominik Graf's *Fabian oder Der Gang vor die Hunde*, 2021, whose story is set in the early 1930s), it will be examined which elements are chosen as temporal anchorage to the narrative time. A further area of investigation concerns the relationship between the encoding of linguistic landscape in a literary source and the corresponding filmic transposition: e.g. the linguistic landscape, which is already present in the original version of *Berlin Alexanderplatz* (Döblin, 1929), is supplemented with different medial possibilities by Jutzi (1931).

## BIBLIOGRAFIA

Badstübner-Kizik, C. (2018). Zwischen Bild, Schrift und Film: Filmische Paraproducte und ihr fremdsprachendidaktisches Potenzial, *Informationen Deutsch als Fremdsprache*, 45(1), pp. 7-36.

Blommaert, J. (2012). *Chronicles of complexity: Ethnography, superdiversity, and linguistic landscapes*, [research.tilburguniversity.edu](http://research.tilburguniversity.edu)

Gilles, P., & Ziegler, E. (2019), Linguistic Landscape-Forschung in sprachhistorischer Perspektive: Zur Entwicklung visueller Kommunikate im öffentlichen Raum der Stadt Luxemburg im langen 19. Jahrhundert, *Zeitschrift für germanistische Linguistik*, 47(2), pp. 385-407.

## L'improbabile incontro tra Confucio, Alan Turing e le nuove famiglie cinesi. Un'analisi semiotica della campagna pubblicitaria "Il nuovo Dao di governare la casa" per i prodotti Haier Smart Home.

The improbable encounter between Confucius, Alan Turing and the new Chinese families. A semiotic analysis of the advertising campaign "The new Dao of governing the home" for the Haier Smart Home products

Responsabile scientifico:

Giovanna PUPPIN – Dipartimento di Lingue e Culture Moderne - DLCM



Fig. 1. Una delle quattro esecuzioni della campagna di pre-lancio diffusa sui social media cinesi - <http://www.goodzilla.cn/index.php/article/show/id/140.html>



Fig. 2. Screenshot della campagna audiovisiva che ritrae Confucio e Turing seduti in treno uno di fronte all'altro - <http://www.goodzilla.cn/index.php/article/show/id/140.html>

Questo contributo conduce un'analisi semiotica della campagna pubblicitaria "Il nuovo Dao di governare la casa" realizzata per i prodotti Haier Smart Home. La campagna è stata trasmessa in concomitanza con il Capodanno Cinese 2020: è stata diffusa prima in versione statica di pre-lancio poi in forma di video nella versione estesa (circa 6') sui social, ma anche come spot da 30" sulla CCTV (China Central Television). L'idea creativa che percorre i quattro episodi che la compongono è riuscita ad aggiudicarsi numerosi premi nell'ambito di festival pubblicitari nazionali, ed è stata riconosciuta di grande successo. La sua particolarità è che rappresenta un surreale incontro tra Confucio, definito «il precursore della famiglia tradizionale», Alan Turing, ovvero «il padre dell'intelligenza artificiale», e una serie di famiglie cinesi accomunate dal fatto di essere diverse da quelle tradizionali, nonché altamente tecnologiche proprio grazie ai prodotti Haier Smart Home. L'analisi semiotica permetterà di capire il senso più profondo di questa campagna che, da un lato, vuole mostrare dei nuovi modelli di famiglia cinese facendoli legittimare da Confucio e, dall'altro, vuole promuovere i prodotti Haier Smart Home posizionandoli come più innovativi rispetto alle aspettative di Turing. Tuttavia, questa pubblicità ha anche molto da dire rispetto ad altre dinamiche, come la relazione ambigua tra la Cina e l'Occidente e la 'gestione' dell'eredità culturale nazionale. 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.

This contribution carries out a semiotic analysis of the advertising campaign "The new Dao of governing the home" for the Haier Smart Home products. The campaign appeared in 2020 during the Chinese New Year and was first circulated as a pre-launch static campaign, then as a video (almost 6') via social media, as well as a 30" TV ad broadcast by CCTV (China Central Television). The creative idea behind the four episodes of the campaign was awarded several prizes in occasion of national advertising festivals and was recognised as extremely successful. Its peculiarity is that it portrays a surreal encounter between Confucius, defined as 'the precursor of the traditional family', Alan Turing, or 'the father of artificial intelligence' and a number of new Chinese families: these share the characteristic of being non-traditional and highly technological thanks to the Haier Smart Home products. The semiotic analysis will reveal the deep meaning of this campaign that, on the one hand, aims at showing new types of Chinese families that are approved by Confucius and, on the other hand, intends to promote the Haier Smart Home products by positioning them as respectful of the tradition, but also as more innovative compared to what Turing expected. Nonetheless, the campaign has much to say about other dynamics too, such as the ambiguous relationship between China and the West and the 'management' of the national cultural heritage.

## BIBLIOGRAFIA

Puppin, G. (2016), "The Master Said, The Master Sold? Uses and Misuses of the Confucius Icon in Chinese Commercial Advertising". In S. Travagnin (ed.), *Religion and the Media in China: Insights and Case Studies from the Mainland, Taiwan and Hong Kong*. London: Routledge, pp. 203-224.

## La pubblicazione del *Poème de l'Âme*: Félix Thiollier in soccorso di Louis Janmot

### Publishing the *Poème de l'âme*: Félix Thiollier to the rescue of Louis Janmot

Responsabile scientifico:

Clément PARADIS – Dipartimento di Lingue e Culture Moderne – DLCM

Laboratori coinvolti nella ricerca:

ECLLA (Saint-Étienne, France)

Finanziamento PRIN 2020 ("Il Fototesto: retoriche, poetiche e pratiche cognitive", resp. UniGe E. Bricco), Progetto assegno di ricerca: "Forme fototestuali e riparazione del trauma"

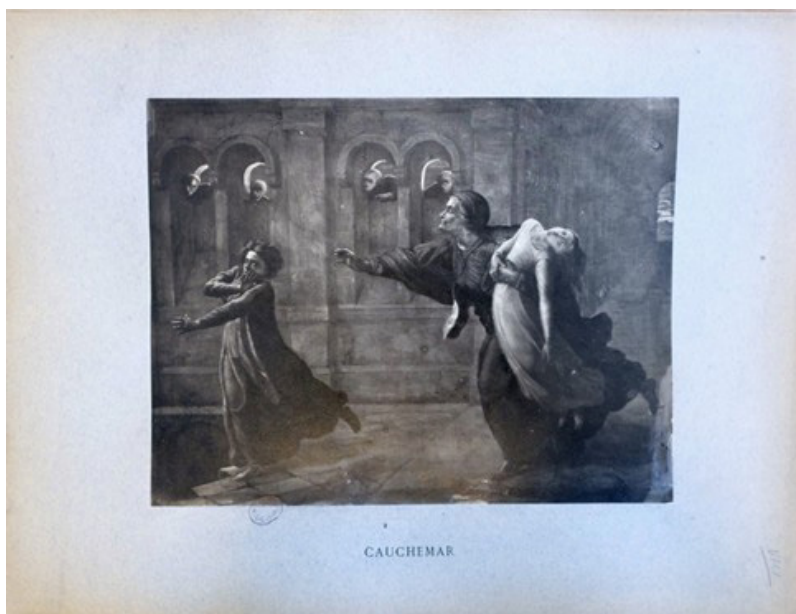


Fig. 1. Stampa al carbone di Félix Thiollier, riproduzione da Louis Janmot, *Poème de l'âme*. Ritratto dell'autore in trentaquattro fotografie al carbone dagli originali, Saint-Étienne, Théolier & Cie, 1881



Félix Thiollier (1842-1914) era noto per la sua attività editoriale e fotografica, per la sua collezione di dipinti e per le sue pubblicazioni dedicate agli archeologi e agli artisti francesi, nelle quali portò alla luce la ricchezza dell'architettura romana a Forez e in Borgogna. Fotografo ed editore prolifico, riuscì a pubblicare una quarantina di libri tra il 1881 e il 1913, dodici dei quali dedicati ad artisti come Jean-Paul Laurens o Paul Borel, con riproduzioni fotografiche dei loro dipinti su carta di lusso, con l'obiettivo di promuovere queste opere sul mercato dell'arte.

Félix Thiollier entra nel mondo dell'editoria nel 1881 con l'edizione del capolavoro di Louis Janmot *Le Poème de l'âme*. Opera di una vita, la cui composizione si estende dal 1835 al 1881 e consiste in un'opera pittorica e letteraria. Il *Poème de l'âme* è infatti composto da 18 dipinti seguiti da 16 disegni a carboncino, tutti ispirati a un lungo poema di 2.800 versi, scritto sempre da Louis Janmot, ex allievo di Ingres e precursore del simbolismo in Francia. Questo vasto insieme narra la vita di un'anima sulla Terra, incarnata in un giovane uomo, accompagnato dal suo doppio femminile. Dopo la scomparsa della sua compagna, l'opera rappresenta la vita dell'uomo rimasto solo, con cui l'artista si identificherà.

Deciso a promuovere il ciclo costruito da Louis Janmot, il collezionista d'arte e fotografo Félix Thiollier decide nel 1880 di dargli nuova vita e di realizzare la visione del pittore attraverso la pubblicazione di un libro in due volumi, uno contenente il testo scritto, l'altro con le riproduzioni fotografiche dell'insieme dei 34 dipinti e disegni. La nostra presentazione vuole ricostruire la storia di questa avventura e comprendere le motivazioni delle diverse parti in un'epoca in cui l'arte religiosa è criticata dal mercato dell'arte francese.

In his time, Félix Thiollier (1842-1914) was known for his editorial and photographic work, his painting collection and his publications concerning French archaeologists and artists in which he notably brought to light the wealth of Roman architecture in Forez and Burgundy. A prolific photographer and publisher, he managed to publish some forty books between 1881 and 1913, twelve of them dedicated to artists such as Jean-Paul Laurens or Paul Borel, featuring photographic reproductions of their paintings on luxurious paper, aiming to promote these works in the art market.

Félix Thiollier entered the publishing world in 1881 through the edition of Louis Janmot's masterpiece *Le Poème de l'âme*. The work of a lifetime, its composition spreads out from 1835 to 1881, and concerns both a pictorial and literary work. *Le Poème de l'âme* in fact consists of 18 paintings followed by 16 charcoal drawings, all inspired by a long poem of 2,800 verses, also written by Louis Janmot, former student of Ingres and precursor of symbolism in France. This vast ensemble narrates the life of a soul on Earth, embodied in a young man, accompanied by his feminine double. Following the disappearance of his companion, the work represents the life of the man left alone, with whom the artist would identify.

Intent of promoting the cycle constructed by Louis Janmot, art-collector and photographer Félix Thiollier decides in 1880 to give it a new life and accomplish the painter's vision through the publication of a two-volume book, one containing the text written by Janmot, the other featuring photographic reproductions of the whole 34 paintings and drawings. Our presentation wishes to reconstruct the history of this adventure and understand the motivation of the different parties at a time when religious art is decried in France's art market.

## ESITI DELLA RICERCA

Paradis, C. & De Christen, H. (2019-2021), *Louis Janmot, correspondance artistique*, I-II. Paris Garnier, Lettres Modernes Minard.

## Artefatti 'ibridi' per la visione del paesaggio urbano. La collaborazione tra testo e immagine nel progetto 'Genova Millefoglie'

### 'Hybrid' artefacts for the vision of the urban landscape. Collaboration between text and image in the project 'Genova Millefoglie'

Responsabile scientifico:

Enrica BISTAGNINO – Dipartimento Architettura e Design - DAD

Gruppo di ricerca:

Enrica BISTAGNINO – Dipartimento Architettura e Design - DAD

Andrea BOSIO - architetto e fotografo

Data: 2023-2024



dopo secoli di salsedine e vento  
bombardamenti  
attracchi...  
nei primi anni sessanta,  
nell'Italia democratica,  
sono stato investito da  
una trave di acciaio  
che mi ha tagliato nell'angolo Nord  
  
perchè?

Fig. 1. - Perché? Riflessione su  
Piazza Caricamento - Genova,  
2023. Testo e immagine di En-  
rica Bistagnino / Reflecting on  
Piazza Caricamento - Genova,  
2023. Text and image by Enrica  
Bistagnino

La ricerca prosegue e specifica alcune tematiche affrontate in uno studio sull'architettura del Novecento nell'ambito di una Convenzione tra il Laboratorio di ricerca Léav dell'École nationale supérieure d'architecture di Versailles (responsabili scientifici: Gabriele Pierluisi, Annalisa Viati Navone) e il Dipartimento Architettura e Design (responsabili scientifici: Enrica Bistagnino, Maria Linda Falcidieno).

La comunicazione, nelle sue differenti connotazioni – solo per ricordarne alcune: esplicita, esaustiva, enfatica, univoca o, viceversa, ambigua, aperta, interpretativa e interattiva –, sembra essere contraddistinta, da sempre, da una sorta di multimedialità.

In un percorso che si snoda in milioni di anni, suoni, segni e gesti sono progrediti in sistemi codificati di comunicazione, verbale, visuale e 'performativa', che oggi, con la continua e rapida evoluzione delle tecnologie digitali e dell'intelligenza artificiale, sono al centro di sofisticate sperimentazioni progettuali e indagini teorico-critiche di natura multidisciplinare.

In questo scenario evolutivo, il processo di trasformazione delle dinamiche tra testo e immagine, a cui in questa sede si fa riferimento, ha prodotto una serie di declinazioni possibili che, semplificando molto, sembrano consolidarsi in pratiche sostitutive o integrative dei due statuti linguistici: verbale e visivo.

Nel progetto Genova Millefoglie, che si inserisce nella cornice di una ricerca, avviata nel 2021, sui rapporti tra architettura e immagine della città nel Novecento, si vuole affrontare, proprio attraverso la realizzazione di artefatti 'ibridi', alcune questioni legate alla valenza identitaria dell'edificio storico e contemporaneo, così come del paesaggio naturale, all'interno del nucleo urbano.

Ciò, in relazione all'assunto che testi e immagini, combinati su un unico supporto in modo indissolubile, attraverso un reciproco potenziarsi, permettono di ampliare le informazioni e la percezione dei luoghi, accrescendone l'esperienza visiva e conoscitiva.

Dunque, la restituzione fotografica, nella forma di documento visivo di elementi palesi dell'oggettualità urbana, e il testo, descrittivo, interpretativo, anche immaginifico – che, volta per volta, svela qualcosa di vero, ma offuscato, marginale, apparentemente secondario, o, viceversa, ipotesi di realtà, scenari potenziali –, si concretizzano in sperimentazioni rappresentative che contribuiscono a rivelare/elaborare la multiforme stratigrafia di Genova.

Da est a ovest della città, percorrendone lo sviluppo lineare, lo sguardo affronta i salti di quota del territorio, indugiando sulle complesse forme di stratificazione. Immagini e testi su ciò che è in o fuori campo aiutano a evidenziare e scoprire una molteplicità di elementi identitari: trame orizzontali negli strati rocciosi della costa; insolite combinazioni di elementi e forme negli alzati degli edifici; volumi architettonici arrampicati gli uni sugli altri in un affascinante dialogo con la morfologia del territorio; infrastrutture organizzate in successioni verticali di segni e geometrie sorprendenti.

Tra immagini e testi, si attuano rappresentazioni identitarie vere o verosimili, dove le architetture e le porzioni di città, indipendentemente dal loro valore, stupiscono per le loro disposizioni inusuali, interpretando una bellezza contemporanea che abbraccia anche contraddizioni e criticità.

Communication, in its different connotations – just to mention a few: explicit, exhaustive, emphatic, unambiguous or, vice versa, ambiguous, open, interpretative and interactive – seems to be characterized by a kind of multimedia.

Over millions of years, sounds, signs and gestures have progressed in codified systems of communication, verbal, visual and 'performative', which today, with the continuous and rapid evolution of digital technologies and artificial intelligence, are at the center of sophisticated design experiments and multidisciplinary theoretical-critical researches.

In this evolving scenario, the process of transformation of dynamics between text and image, to which we refer here, has produced a series of possible declinations that, simplifying greatly, seem to consolidate into practices substituting or integrating the two linguistic statutes: verbal and visual.

In the Genova Millefoglie project, which is part of a research program started in 2021, on the relationships between architecture and the image of the city in the 20th century, the aim is to address, precisely through the realization of 'hybrid' artefacts, some themes linked to the identitary value of historical and contemporary buildings, as well as of the natural landscape, within the urban core.

This, in relation to the assumption that texts and images, combined on a single support in an indissoluble way, through a reciprocal reinforcement, allow to expand the information and perception of places, enhancing the visual and cognitive experience.

Thus, the photographic restitution, in the form of a visual document of evident elements of the urban objectuality, and the descriptive, interpretative, even imaginative text – which, from time to time, reveals something true, but obfuscated, marginal, apparently secondary, or, vice versa, hypotheses of reality, potential scenarios – concretize in representative experiments that contribute to revealing/elaborating the multiform stratigraphy of Genoa.

From the east to the west of the city, following its linear development, the gaze faces the elevations of the territory, focusing on the complex forms of stratification. Images and texts on what is in or out of view help to highlight and discover a multiplicity of identity elements: horizontal textures in the rocky strata of the coastline; unusual combinations of elements and forms in the elevations of buildings; architectural volumes clinging to one another in a fascinating dialogue with the morphology of the territory; infrastructures organized in vertical successions of surprising signs and geometries.

Between images and texts, true or verisimilar representations of identity take place where architecture and portions of the city, regardless of their value, impress with their unusual arrangements, interpreting a contemporary beauty that also embraces contradictions and criticality.



## ESITI DELLA RICERCA

Bistagnino, E. (2023). *Immagini [potenziali] della città*. In *Immaginari*, GUD, numero speciale. Genova: Termanini editore, pp.24-25.

Bistagnino, E. (2022). Pier Paolo Pasolini e Giuseppe Zigaina, testi e immagini per la plaquette "Dov'è la mia Patria"/Pier Paolo Pasolini and Giuseppe Zigaina, texts and images for the plaquette "Dov'è la mia Patria". In Battini C., Bistagnino E. (a cura di). *Dialoghi. Visioni e visualità. Testimoniare Comunicare Sperimentare*. Atti del 43° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/ Dialogues. Visions and visuality. Witnessing Communicating Experimenting. Proceedings of the 43rd International Conference of Representation Disciplines Teachers. Milano: FrancoAngeli, pp. 1295-1310.

Bistagnino, E., Falcidieno, M.L. (2020). From Sound to Sign. Graphic Experimenting for the Visual Transcription of Sound Expression. In Cicalò, E. (a cura di) *Proceedings of the 2nd International and Interdisciplinary Conference on Image and Imagination. IMG 2019*. Cham (Svizzera): Springer, pp. 330-339.

## **Insegnare la rappresentazione attraverso 'rappresentazioni critiche'**

### **Teaching representation through 'critical representations'**

Responsabile scientifico:

Valeria PIRAS – Dipartimento Architettura e Design - DAD

Gruppo di ricerca:

Enrica BISTAGNINO – Dipartimento Architettura e Design - DAD;

Maria Linda FALCIDIENO – Dipartimento Architettura e Design - DAD;

Maya OBER – FHNW Basilea

Contributo estratto dalla ricerca svolta nell'ambito del ciclo di dottorato 36°

Nell'epoca contemporanea complessa, caratterizzata da un incessante flusso di immagini e informazioni, l'insegnamento della progettazione di *medium/media* assume un ruolo cruciale. La domanda di ricerca, affrontata durante il percorso di dottorato di chi scrive, e raccontata in questo contributo – come insegnare a progettare la visualità in modo consapevole e critico? – si radica in questa complessità, ponendo l'accento sulle modalità con cui preparare i progettisti a rispondere alle sfide imminenti.

Le sfide sociali e culturali nell'ambito della progettazione visuale sono molteplici e interconnesse. Viviamo in una società globalizzata, dove i *media* non solo riflettono ma anche modellano norme, valori e identità. Questo impone ai progettisti la responsabilità di navigare tra stereotipi culturali, questioni di rappresentazione e la perpetuazione di narrazioni dominanti. Preparare i futuri designer a queste sfide richiede un approccio all'insegnamento che vada oltre la mera trasmissione di competenze tecniche, ma che guardi invece anche allo sviluppo di capacità di critica.

L'ipotesi di ricerca consiste nel proporre e sperimentare 'rappresentazioni critiche' come strumenti pedagogici nella formazione al design. La ricerca, aprendo uno sguardo di tipo transdisciplinare e prendendo spunto da pratiche proprie degli studi femministi e della pedagogia critica, con 'rappresentazioni critiche' si riferisce a pratiche di visualizzazione che permettano alle persone che compongono la classe di confrontarsi su quanto la propria posizione sociale e culturale possa andare a influenzare il processo progettuale della visualità. 'Rappresentazioni critiche' che prendono spunto, ad esempio, dalle pratiche di visualizzazione del privilegio (McIntosh, 1988), dalle pratiche di pensiero speculativo (Houlden & Veletsianos, 2023) o di fabulazione speculativa (Haraway, 2013) e autoetnografiche (Schouwenberg & Kaethler, 2021). La visualità quindi non solo come oggetto dell'insegnamento, ma anche come metodo pedagogico per attivare riflessione critica in merito alla progettazione della visualità stessa. Incoraggiare i discenti a riflettere sulle proprie posizioni di privilegio e sui modi in cui queste possano influenzare la progettazione visuale è fondamentale. L'uso di 'rappresentazioni critiche' come strumento pedagogico cerca quindi di innescare un pensiero critico che guiderà i futuri progettisti verso un approccio più responsabile e consapevole alla produzione visuale. Progettisti non solo tecnicamente competenti, ma anche socialmente consapevoli e culturalmente sensibili. Tale approccio educativo è stato sperimentato in occasioni, che Abdulla (2022) nominerebbe *minor gestures*, con studenti dei corsi di Design dell'Università di Genova e del Politecnico di Torino. Il contributo, pertanto, dopo un inquadramento teorico, riporterà l'esperienza delle sperimentazioni partendo da quelli che sono stati i feedback degli studenti.

In the complex contemporary age of incessant flow of images and information, teaching medium/media design takes on a crucial role. The research question, addressed during the writer's doctoral program and recounted in this contribution – how to teach visual design in an informed and critical way? – is rooted in this complexity, with an emphasis on how to prepare designers to respond to upcoming challenges.

The social and cultural challenges in visual design are multiple and interconnected. We live in a globalized society, where media not only reflect but also shape norms, values and identities. This places a responsibility on designers to navigate cultural stereotypes, issues of representation, and the perpetuation of dominant narratives. Preparing future designers for these challenges requires an approach to teaching that goes beyond the mere transmission of technical skills, but instead also looks to the development of critical skills.

The research hypothesis is to propose and experiment with 'critical representations' as pedagogical tools in design education. The research, opening a transdisciplinary gaze and taking its cue from practices peculiar to feminist studies and critical pedagogy, by 'critical representations' refers to visualization practices that allow the people who make up the class to confront how much their social and cultural position can go into influencing the design process of visibility. "Critical representations" that take their cues from, for example, visualization practices of privilege (McIntosh, 1988), speculative thinking practices (Houlden & Veletsianos, 2023), or speculative fabulation (Haraway, 2013) and autoethnography (Schouwenberg & Kaethler, 2021). Visibility then not only as an object of teaching, but also as a pedagogical method to activate critical reflection regarding the design of visibility itself.

Encouraging learners to reflect on their own positions of privilege and the ways in which these may influence visual design is crucial. The use of 'critical representations' as a pedagogical tool thus seeks to trigger critical thinking that will guide future designers toward a more responsible and conscious approach to visual production. Designers who are not only technically competent, but also socially aware and culturally sensitive.

Such an educational approach has been experimented on occasions, which Abdulla (2022) would name minor gestures, with students from Design courses at the University of Genoa and Politecnico di Torino. The paper, therefore, after a theoretical framework, will report the experience of the experiments starting from the students' feedbacks.

## BIBLIOGRAFIA

- Haraway, D. (2013). SF: Science Fiction, Speculative Fabulation, String Figures, So Far. *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, No.3. doi:10.7264/N3KH0K81 <http://dx.doi.org/10.7264/N3KH0K81>
- Houlden, S., & Veletsianos, G. (2023). Impossible Dreaming: On Speculative Education Fiction and Hopeful Learning Futures. *Postdigital Science and Education*, 5(3), Articolo 3. <https://doi.org/10.1007/s42438-022-00348-7>
- Noel, L.-A. (2021). Encountering development in social design education. *LearnxDesign 2021: Engaging with challenges in design education*. LearnxDesign 2021: Engaging with challenges in design education. [https://doi.org/10.21606/drs\\_ldx2021.04.275](https://doi.org/10.21606/drs_ldx2021.04.275)
- Schouwenberg, L., & Kaethler, M. (A c. Di). (2021). *The auto-ethnographic turn in design*. Valiz.

## ESITI DELLA RICERCA

- D'Urzo, M., Elbert, M., Ruan, J., & Piras, V. (2022). *Burning Thoughts about a Critical and Positive Design Pedagogy*. In *Exploring Tomás Maldonado*. Milano: Feltrinelli. [https://fondazionefeltrinelli.it/app/uploads/2022/11/finale\\_exploringmaldonado-compresso.pdf](https://fondazionefeltrinelli.it/app/uploads/2022/11/finale_exploringmaldonado-compresso.pdf)
- Piras, V. (2022). *Modelli pedagogici del design della comunicazione: Responsabilità e complessità*. In M. L. Falcidieno (A c. Di), *Dialoghi 2.0, tracce per ricerche sulla visualità*, Genova: Stefano Termanini.
- Piras, V. (2024). *Unlearning Design in Italy: representation as a critical medium of change*. Tesi di dottorato.



The background features several large, overlapping, semi-transparent shapes in vibrant colors: magenta, purple, red, orange, and green. The text is centered within the intersection of the purple and red shapes.

# **Multisensory representation**

## **Paesaggio mediale empatico**

### **Empathic mediascape**

Responsabile scientifico:

Tiziana IORIO – PhD Student Dottorato in Architettura e Design (XXXIX ciclo)  
- DAD

Tutor:

Enrica BISTAGNINO – Dipartimento Architettura e Design - DAD

Maria Linda FALCIDIENO – Dipartimento Architettura e Design - DAD

Data: in corso dal 2023

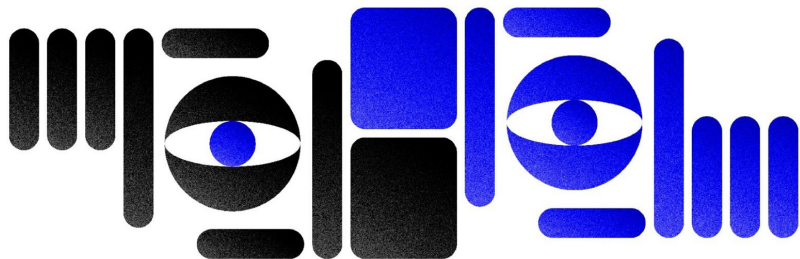


Fig. 1. Tiziana Iorio. Paesaggio mediale empatico. Autoproduzione. 2024



L'empatia, tra le sfumate accezioni, è anche definita come una connessione biologica con l'altro scaturita dall'osservazione (Rizzolatti & Sinigaglia, 2006), svolgendo un ruolo chiave nelle relazioni umane e, in generale, nelle dinamiche sociali. In questo contesto, l'azione dell'osservare è uno degli strumenti di comprensione più efficaci che l'uomo possiede poiché può attivare i nostri neuroni specchio aiutando a cogliere immediatamente il grado di attenzione, la predisposizione e lo stato d'animo dei soggetti interagenti.

Nel contesto contemporaneo, la rinnovata attenzione nei confronti delle esperienze visive viene accompagnata da un'esponentiale auto-produzione e consumo di immagini, il cui punto di forza, spinto dalle nuove piattaforme di comunicazione visiva, è il principio di collettivizzazione dei contenuti (Pinotti, 2014). Le immagini si trasformano in proprietà comuni il cui valore aumenta in modo proporzionale alla condivisibilità, che dipende a sua volta da alcuni dispositivi, strumenti digitali e intelligenze artificiali in grado di creare contenuti complessi. Con il tempo e la digitalizzazione si è infatti rilevato che i *media* si fondono e cooperano, dando vita a nuove configurazioni e forme di esperienza.

Dunque l'ambiente mediale in cui siamo immersi influenza anche il modo in cui l'empatia si manifesta poiché incarna una dualità: da un lato, rappresenta una forma statica e inerte, essendo, alcune tipologie di immagini, oggetti fisici nello spazio, e, dall'altro, manifesta una dimensione viva e dinamica che potenzia l'interazione dell'osservatore. Questo coinvolgimento tra artefatto e fruitore comprende vari elementi, tra cui fattori biologici legati al corpo, elementi soggettivi e condivisi riflessi nello sguardo dell'osservatore e una serie di contesti ambientali definiti da fattori tecnologici e sociali.

Considerato l'impatto che il *mediascape* (Appadurai, 1990) contemporaneo ha sulla nostra quotidianità e constatata l'importanza della costruzione di relazioni empatiche volte al benessere sociale condiviso, la ricerca vuole concentrarsi sul ruolo che le nuove modalità di *storytelling* visuale e di produzione mediale hanno nella progettazione di strategie volte a promuovere una visione critica delle immagini mediatriche. In questa direzione si propone di tracciare una serie di linee guida per i progettisti, seguendo un approccio olistico, multidisciplinare e critico, che supportino lo sviluppo di competenze empatiche tra i fruitori digitali.

Empathy, among its nuanced meanings, is also defined as a biological connection with the other triggered by observation (Rizzolatti & Sinigaglia, 2006), playing a key role in human relationships and in social dynamics in general. In this context, the action of observing is one of the most effective tools of understanding that humans possess since it can activate our mirror neurons helping to immediately grasp the degree of attention, predisposition and state of mind of interacting subjects. In the contemporary context, the renewed focus on visual experiences is accompanied by an exponential self-production and consumption of images, the strength of which, driven by new visual communication platforms, is the principle of content collectivization (Pinotti, 2014). Images are transformed into common properties whose value increases in proportion to shareability, which in turn depends on certain devices, digital tools and artificial intelligences capable of creating complex content. Indeed, with time and digitization, it has been found that media merge and cooperate, giving rise to new configurations and forms of experience.

So, the media environment in which we are immersed also influences the way empathy is manifested since it embodies a duality: on the one hand, it represents a static and inert form, some types of images being physical objects in space, and on the other hand, it manifests a living and dynamic dimension that enhances the interaction of the observer. This engagement between artifact and viewer encompasses various elements, including biological factors related to the body, subjective and shared elements reflected in the viewer's gaze, and a range of environmental contexts defined by technological and social factors.

Given the impact that the contemporary mediascape (Appadurai, 1990) has on our everyday lives and noting the importance of building empathic relationships aimed at shared social well-being, this research aims to focus on the role that new modes of visual storytelling and media production play in designing strategies to promote a critical view of media images. In this direction, it aims to draw a set of guidelines for designers, following a holistic, multidisciplinary and critical approach, that support the development of empathic skills among digital users.

## BIBLIOGRAFIA

- Appadurai A. (1990), Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy, *Theory Culture & Society*, 7, 295-310.
- Cometa M. (2012), *La scrittura delle immagini. Letteratura e cultura visuale*, Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Craighero L. (2017), *Neuroni specchio. Vedere è fare*, Bologna: il Mulino.
- Pinotti, A. (2011), *Empatia: storia di un'idea da Platone al postumano*, Roma: Laterza.
- Pinotti A. & Somaini A. (2026), *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Torino: Einaudi.
- Rizzato M. & Donelli D. (2013), *Io sono il tuo specchio. Neuroni specchio ed empatia*, Torino: Edizioni AMRITA.
- Rizzolatti G. & Sinigaglia C. (2006), *So quel che fai. Il cervello che agisce e i neuroni specchio*, Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Ugenti E. (2016), *Immagini nella rete: ecosistemi mediali e cultura visuale*, Milano: Mimesis.

## ESITI DELLA RICERCA

- lorio, T. (in press). Design specchio. Neuroscienza e nuove tecnologie a supporto dell'empatia riflessa. In *AlterEgo. Opportunità e limiti dell'intelligenza artificiale applicata alla ricerca*.
- Bistagnino, E., lorio, T., Piras, V. (2024), Representation as an element of activation, development, and 'reduction' of complexity in the exploratory process of 'critical design'. In G. Volpe (Ed.). *Visuality: a crossroad between humanities and technologies*. Genova: GUP Genova University Press, pp. 25-36.

## **Come l'AI sta cambiando l'accessibilità nello UI design**

### **How AI is changing accessibility in UI design**

Responsabile scientifico:

Elena BENEDETTO – Dipartimento Architettura e Design - DAD

Tutor:

Enrica BISTAGNINO – Dipartimento Architettura e Design - DAD

Maria Linda FALCIDIENO – Dipartimento Architettura e Design - DAD

Data: in corso dal 2023



Fig. 1. Photo by Killian Cartignies on Unsplash

Come è noto, il ruolo dello UI designer non consiste solo nel progettare interfacce visualmente attraenti, ma soprattutto nel realizzare sistemi usabili e accessibili.

L'attenzione sull'usabilità inizia a focalizzarsi negli anni Ottanta nell'ambito industriale dell'interazione uomo-macchina (HCI) (Badre, 2002). Xerox Alto, il primo personal computer del 1973, ha dato il via alle prime interfacce grafiche utente (GUI), aprendo la strada agli studi sull'usabilità delle interfacce digitali (Palo Alto Research Centre – PARC, 2024).

L'importanza dell'usabilità web si è consolidata nei decenni successivi, con ricerche di esperti come Jakob Nielsen e la pubblicazione di opere cardine della materia come *Designing Web Usability* (Nielsen, 1999).

Parallelamente, è cresciuto anche l'interesse per l'accessibilità web per persone con disabilità, sottolineata anche dalla legislazione statunitense e dall'interesse di figure di spicco come Tim Berners-Lee (Americans with Disabilities Act, 2024; W3C, 2024).

Tradizionalmente il processo di *design thinking* affronta queste tematiche nella fase di empatizzazione, coinvolgendo gli utenti con indagini qualitative e quantitative, consultando esperti e seguendo linee guida multidisciplinari (Brown, 2008).

Semplificando molto, possiamo quindi rilevare che gli aspetti di cui si deve tenere conto, in fase di ideazione e progetto, sono moltissimi e, in larga misura, di natura multidisciplinare, dalla medicina, alla psicologia, alla sociologia, oltre che, chiaramente, al design.

Si tratta di aspetti tutt'altro che trascurabili, come confermato durante la pandemia da COVID-19, durante la quale le nostre piattaforme si sono spesso dimostrate inadeguate creando disparità che hanno colpito soprattutto persone disabili e appartenenti a minoranze (Phillips, 2021).

Nel contesto del *new normal* che stiamo vivendo, questa ricerca vuole capire, a partire dalla letteratura disponibile, se e come l'intelligenza artificiale (AI) può inserirsi all'interno della fase di ricerca progettuale a supporto della realizzazione di un *concept* che risponda in modo migliore agli standard di usabilità e accessibilità.

Per raggiungere questo obiettivo si vuole usare una metodologia interdisciplinare che includa rappresentazione, informatica, filosofia e psicologia con un approccio, per quanto possibile sperimentale e operativo.

As it is known, the role of the UI designer is not only about designing visually appealing interfaces but, above all, about creating usable and accessible systems. Attention to usability began to emerge in the '80s within the industrial context of human-computer interaction (HCI) (Badre, 2002). The creation of the Xerox Alto, the first personal computer in 1973, marked the advent of graphical user interfaces (GUIs), opening the way to studies on the usability of digital interfaces (Palo Alto Research Centre – PARC, 2024).

Web usability became more and more important in the following decades, with research held by experts such as Jakob Nielsen, publishing milestones such as "Designing Web Usability" (Nielsen, 1999). During the same times, interest in web accessibility for people with disabilities grew, as highlighted by the US legislation and the advocacy of prominent figures like Tim Berners-Lee (Americans with Disabilities Act, 2024; W3C, 2024).

Traditionally, the design thinking process addresses these issues in the empathy phase, involving users in qualitative and quantitative research and featuring expert consultations, and adherence to multidisciplinary guidelines (Brown, 2008). Simplifying, we can observe that the aspects to consider during the ideation and design phases are numerous and multidisciplinary, coming from various domains such as medicine, psychology, sociology and, of course, design.

These aspects are far from neglectable, as we confirmed during the COVID-19 pandemic, during which our platforms were often found inadequate, creating inequalities that mostly affected disabled people and minority groups (Phillips, 2021). Within the context of the new normal we are experiencing, this research aims to understand, based on available literature, whether and how artificial intelligence (AI) can integrate into the design research phase to better support the development of a concept that meets usability and accessibility standards more effectively.

To achieve this goal, an interdisciplinary methodology will be employed, incorporating representation, computer science, philosophy and psychology, where possible, with an experimental and operational approach.

## BIBLIOGRAFIA

Americans with Disabilities Act. (2024, March 22). Americans with Disabilities Act of 1990, As Amended. Tratto da ada.com: <https://www.ada.gov/law-and-regs/ada/>

Badre, A. N. (2002, February). Shaping Web usability: interaction design in context. *Ubiquity*.

Nielsen, J. (1999). *Designing web usability: The practice of simplicity*. New riders publishing.

Palo Alto Research Centre (PARC). (2024, march 22). *Parc history*. Tratto da parc.com: <https://www.parc.com/about-parc/parc-history/>

W3C. (2024, March 22). *WAI early days*. Tratto da w3.org: <https://www.w3.org/WAI/history>

## ESITI DELLA RICERCA

Benedetto, E., Romano, G., Torre, I., Vallarino, M., (in press) "a visual comparison interface for educational videos", 2024, *AVI' 24:Proceedings of the 2024 International Conference on Advanced Visual Interfaces*. C. Consti, I. Torre, G. Volpe (eds). New York: Association for Computing Machinery.

## **MAHATMA - Analisi multiscala di traiettorie umane e artificiali: modelli e applicazioni**

### **MAHATMA - Multiscale Analysis of Human and Artificial Trajectories: Models and Applications**

Responsabile scientifico:

Gualtiero VOLPE – Dipartimento di informatica, bioingegneria, robotica e ingegneria dei sistemi - DIBRIS

Gruppo di ricerca:

Gualtiero VOLPE – Dipartimento di informatica, bioingegneria, robotica e ingegneria dei sistemi - DIBRIS

Nicola CORBELLINI – Dipartimento di informatica, bioingegneria, robotica e ingegneria dei sistemi - DIBRIS

Partner della ricerca:

Università degli Studi di Milano (prof. Davide ROCCHESSE, coordinatore del progetto), Università degli Studi di Verona (prof. Matteo BERTUCCO), Scuola IMT Alti Studi – Lucca (prof. Giorgio GNECCO)

Data: 01/10/2023-30/09/2025

Programma di riferimento della ricerca: PRIN, Bando 2022



Il progetto PRIN-2022 MAHATMA si propone di studiare le traiettorie generate dal movimento umano o artificiale fornendone rappresentazioni coerenti a diverse scale dello spazio egocentrico. Le traiettorie sono percorsi seguiti da oggetti in movimento nello spazio. I nostri sensi le percepiscono e le interpretano continuamente per permettere la sopravvivenza in ambienti popolati da agenti umani, animali e artificiali in movimento. Lo spazio prossimale è quello in cui le traiettorie esprimono un contatto diretto, il tatto è per lo più efficace e la comunicazione è intrinsecamente intima; lo spazio peripersonale è quello in cui le traiettorie riguardano le aree raggiungibili con il movimento degli arti, la comunicazione è privata o semi-privata e può avvenire acusticamente nell'ambiente o visivamente all'interno del campo visivo; lo spazio pubblico è quello in cui le traiettorie si sviluppano in un grande spazio, sono condivisibili da molte persone e di tipo uditivo e visivo. La comprensione delle traiettorie è fondamentale per estendere l'interazione sociale naturale a contesti virtuali o ibridi, ideando soluzioni tecnologiche che estendano la comunicazione a realtà miste, attraverso traiettorie naturali. A questo scopo, MAHATMA mira a sviluppare modelli matematici e computazionali delle traiettorie umane su più scale spaziali e temporali. Il progetto comprende anche modelli supramodali di traiettorie, derivati attraverso la traduzione intersensoriale per mezzo della fenomenologia sperimentale e convalidati attraverso esperimenti controllati. Il progetto si propone, in primo luogo, di sviluppare modelli spiegabili, concepiti come estensioni di modelli esistenti e basati su descrittori capaci di caratterizzare una traiettoria. Successivamente, tali modelli possono informare lo sviluppo di modelli appresi direttamente dai dati. Si prevedono applicazioni nei settori dello sport e delle arti performative, con implicazioni in diversi campi, tra cui la riattivazione motoria e la riabilitazione, supportate da stimoli culturali e artistici. In MAHATMA, il team di ricerca di Casa Paganini – InfoMus sta lavorando su due aspetti principali: (i) l'analisi e la modellazione computazionale della salienza delle traiettorie di movimento umano nello spazio peripersonale e pubblico, e (ii) l'analisi dell'interazione sociale in un'azione congiunta volta a controllare la traiettoria di un punto in uno spazio 2D, attraverso la produzione di pattern ritmici.

The PRIN-2022 MAHATMA project aims at investigating human or artificial movement trajectories by providing consistent representations of such trajectories at different scales of the egocentric space. Trajectories are paths followed by objects in motion through space. Our senses continuously detect and interpret them for surviving in environments populated by human, animal, and artificial moving agents. The proximal space is where trajectories express direct contact, touch is mostly effective, and communication is inherently intimate; the peripersonal space is where trajectories are within reach, communication is private or semi-private, and can occur acoustically all around or visually within the field of view; the public space is where trajectories unfold in a large space, are shareable within crowds, and are audio-visual. Understanding such trajectories is crucial to extend natural social interaction to virtual or hybrid settings, by devising technological solutions that would seamlessly extend communication via natural trajectories to mixed realities. To this purpose, MAHATMA aims at developing mathematical and computational models of human trajectories at multiple spatial and temporal scales. The project also encompasses supra-modal models of trajectories, derived through cross-sensory translation by means of experimental phenomenology, and validated through controlled experiments. Explainable, feature-based models are developed as extensions of existing models, and inform the development of featureless data-driven models. Applications are expected, as proofs-of-concept, in the areas of sport and performing arts, with implications in a variety of fields, including culture- and art-enabled motor reactivation and rehabilitation. In MAHATMA, the research team at Casa Paganini – InfoMus is working on two major directions: (i) analysis and computational modeling of saliency of human movement trajectories in the peripersonal and public space, and (ii) analysis of social interaction in a joint action aiming at actively controlling the trajectory of a point in a 2D space by producing rhythmic patterns.



## Visualizzazione intermodale del testo drammatico

### Intermodal visualization of dramatic text

Responsabile scientifico:

Angela ZINNO – Dipartimento Architettura e Design - DAD

Partner della ricerca:

CUT il Falcone – Teatro Universitario di Genova

Laboratori coinvolti nella ricerca:

Laboratorio permanente il Falcone – Teatro Universitario di Genova ; corso di

Visualizzazione dello Spazio Scenico – LM 12 Design Prodotto Evento - DAD

Data: 2023-2025

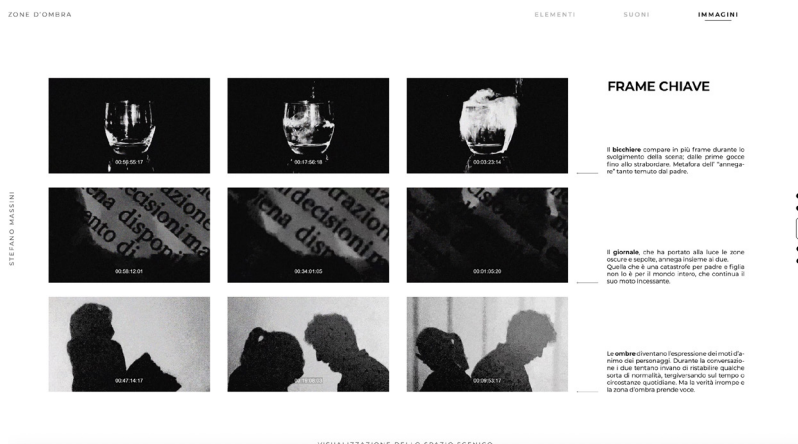


Fig. 1. Immagine tratta dall'elaborato del gruppo di lavoro Tiziana Iorio e Arianna Mustafà (2021/2022)

Il testo drammatico, inteso come «un codice testuale costituito dalla precipua struttura verticale di racconto in soggettiva con uno o più personaggi e corredato da didascalie iniziali e/o intermedie» (Zinno, 2022) rappresenta spesso il non arbitrario punto di partenza delle dinamiche metodologiche volte alla prospettiva della messa in scena.

Posto apicalmente al bivio lettore/allestitore, il testo drammatico

è attivo in varie direzioni [...] Il testo drammatico è un 'molti'; il testo è 'molte abilità'; il testo vive, si modifica; cambia le sue abilità. Descrivere un testo è descriverne la vita: le sue sottomissioni e le sue indipendenze, le sue inerzie; i suoi sonni. Anche le sue agonie, le trasfigurazioni ecc. Il testo è la traccia di un'indipendenza, è indipendente. Ma rispetto a chi o a cosa. Agli allestitori. È con loro che il testo si attua, fa; e si altera (Picchi, 1992).

In questa prospettiva di 'indipendenza' si colloca la sperimentazione introdotta nell'ambito del corso di Visualizzazione dello Spazio Scenico da me condotta, con lo scopo di identificare una possibile traiettoria rappresentativa che si ponesse in diretto rapporto con le possibilità offerte dalla intermodalità – nella misura dei codici suono/immagine/testo declinati nell'ormai intrinseca poetica della digitalità – e che potesse auspicabilmente farsi medium di lettura scenica – nell'ottica della messa in atto.

A partire dall'analisi del testo drammatico – istanze dialoganti/didascaliche/monologanti o ancora spazi fisici e spazi emozionali – i gruppi di lavoro vengono guidati nella creazione di un artefatto sonoro/visuale che produce la visualizzazione di una data zona dello spazio scenico intrinseco al testo, basandosi sulla coerenza delle linee sviluppate dal processo creativo; attraverso l'utilizzo di tecniche e tecnologie digitali di *sampling* (voce/suono/immagine) ci si pone l'obiettivo di realizzare una rappresentazione dello spazio scenico che si possa porre come mezzo ad uso registico per identificare prospettive e temperature, poetiche di scrittura scenica propedeuticamente lette e riproposte a 'base digit' ma decodificate e declinate in funzione di un preciso scarto interpretativo. Il tentativo di produrre un potenziale medium a metà strada tra il testo drammatico e la sua diretta messa in atto.

The dramatic text, as 'a textual code constituted by the specific vertical structure of a subjective story with one or more characters and accompanied by initial and/or intermediate captions' (Zinno, 2022) often represents the non-arbitrary starting point of the methodological dynamics aimed at the prospect of 'staging'. Placed apically at the reader/producer crossroads, the dramatic text

is active in various directions [...] The dramatic text is a "many"; the text is "many skills"; the text lives, it changes; change his abilities. Describing a text is describing its life: its submissions and its independences, its inertia; his dreams. Even his agonies, transfigurations, etc. The text is the trace of an independence, it is independent. But compared to who or what. To the fitters. It is with them that the text is implemented, created; and it alters (Picchi, 1992).

The experimentation introduced within the Course of Visualization of Scenic Space conducted by me, is placed in this perspective of 'independence', with the aim of identifying a possible representative trajectory that would be in direct relation with the possibilities offered by intermodality – sound/image/text codes declined in the intrinsic poetics of digitality – and which could hopefully become a medium for stage reading – tending towards staging.

Starting from the analysis of the dramatic text – dialogic/didactic/monologuing instances or even physical spaces and emotional spaces – the working groups are guided in the creation of a sound/visual artefact which produces the visualization of a given zone of the scenic space intrinsic to the text, based on the coherence of the lines developed by the creative process; through the use of digital sampling techniques and technologies (voice/sound/image) the aim is to create a representation of the scenic space that can be used as a means for directorial use to identify perspectives and temperatures, poetics of scenic writing propaedeutically read and re-proposed on a 'base digit' basis but decoded and declined according to a precise interpretative gap.

The attempt to produce a potential medium halfway between the dramatic text and its direct 'staging'.

## BIBLIOGRAFIA

- Balzola, A. (2011). *La scena tecnologica. Dal video in scena al teatro interattivo*. Roma: Dino Audino Editore.
- Barthes, R. (1982). *Il grado zero della scrittura*, Torino: Einaudi.
- Benjamin, W. (2014). *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Torino: Einaudi.
- Cascetta, A., Peja, L. (a cura di). (2003). *Ingresso a teatro: guida all'analisi drammaturgica*. Firenze: Le Lettere.
- Cruciani, F. (2010). *Lo spazio del teatro*. Roma-Bari: Laterza.
- De Marinis, M. (2002). *Semiotica del teatro*. Milano: Bompiani.
- Fazio, M., Frantz, P. (a cura di). (2019). *L'orecchio e l'occhio – lo spettacolo teatrale, arte dell'ascolto e arte dello sguardo*. Roma: Editoriale Artemide.
- Lehman, H.T. (2019). *Il teatro postdrammatico*. Imola: CuePress.
- Mango, L. (2003) *La scrittura scenica – Un codice e le sue pratiche nel teatro del Novecento*, Roma: Bulzoni.
- Monteverdi, A. M. (2020). *Leggere uno spettacolo multimediale*. Roma: Dino Audino Editore.
- Monteverdi, A. M. (2011). *Nuovi media, nuovo teatro – teorie e pratiche tra teatro e digitalità*. Milano: FrancoAngeli.
- Picchi, A. (1992). *Tracce per messinscena pirandelliane*. Sala Bolognese: Forni.
- Picchi, A. (2015). *Glossario di regia*. Lucca: La Casa Usher.
- Pinotti A., Somaini, A. (2017). *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*. Torino: Einaudi.
- Pizzo, A. (2013). *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*. Torino: Accademia University Press.
- Zinno, A. (2021). Paradigmi drammaturgici del teatro multimediale. In Migliorini, M., Poli, S. (a cura di). *L'effimero tangibile – dal reale al virtuale: arti, spettacolo e prospettive di comunicazione digitale*. Roma: GB Editoria.
- Zinno, A. (2022). *Il teatro di Stefano Massini*. Torino: Accademia University Press.

## ESITI DELLA RICERCA

- Zinno, A. (2022). *Artword. Ipotesi testuali e rappresentazioni*. Genova: Sagep.
- Zinno, A. (2023). *Voce dal sèn fuggita. Percorsi analogico digitali della voce nel teatro contemporaneo*. Tesi Dottorale - Dottorato DIGITAL HUMANITIES – Arte, Spettacolo e Tecnologie multimediali. Università degli Studi di Genova.

## Collezioni tascabili. Ricerche e pratiche di 3D low-cost nel Museo del Risorgimento di Genova

### Pocket Collections. Research and low-cost 3D practices in the Museum of the Risorgimento in Genoa

Responsabile scientifico:

Andrea PAOLINI – XXXVII ciclo di dottorato in “Digital Humanities.

Tecnologie digitali, arti, lingue, culture e comunicazione”

Referenti:

Elia CARRARA – Dipartimento di Italianistica, Romanistica, Antichistica, Arti e Spettacolo - DIRAAS

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

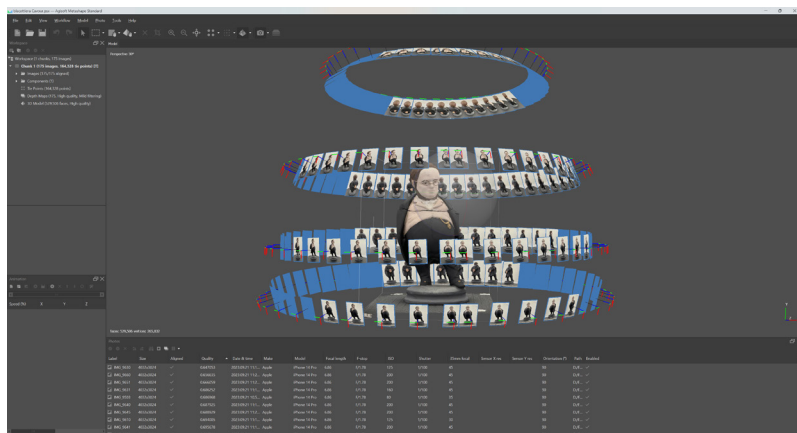


Fig. 1. La ricostruzione fotogrammetrica da smartphone con Agisoft Metashape



Nel 2018 il Quadro d'azione europeo sul patrimonio culturale riportava a chiare lettere che

Le tecnologie digitali offrono opportunità senza precedenti per migliorare l'accesso del pubblico ai beni del patrimonio culturale e consentirne la cura e il riutilizzo. Le tecnologie innovative, come la realtà virtuale o aumentata, possono altresì migliorare le esperienze delle persone nell'interazione con il patrimonio culturale, mentre gli strumenti digitali come la scansione 3D svolgono un ruolo importante nella conservazione e nel restauro dei beni del patrimonio fisico.

Disposizioni e raccomandazioni analoghe (di stampo sia ministeriale che europeo) si sono poi susseguite in maniera ininterrotta negli anni successivi, specie a causa della recente pandemia di COVID-19, che ha posto in fortissimo rilievo l'esigenza di fruizione culturale e lavoro da remoto da parte degli operatori del settore culturale. Per il museo contemporaneo l'acquisizione e il mantenimento di riproduzioni e modelli digitali delle sue collezioni non è più un'opzione: è una necessità ineludibile.

Il problema – sia gestionale che educativo – è che moltissimi musei italiani sono piccoli o piccolissimi (3.327 musei su 4.322 rispondenti, cioè quasi il 77% di essi, ha avuto meno di 10.000 visitatori l'anno secondo gli ultimi dati ISTAT). Servono strumenti e pratiche low-cost da poter inserire con continuità nella gestione ordinaria, anche al di fuori dei grossi bandi ad appannaggio di poche realtà ben organizzate.

La ricerca qui presentata, progetto di dottorato di ricerca di UNIGE sviluppata all'interno di una collaborazione con il Museo Mazziniano di Genova, cerca di affrontare nell'ottica della massima efficacia ed economicità il problema dell'acquisizione di dati e modelli tridimensionali delle proprie collezioni da parte di organizzazioni ed istituzioni culturali sprovviste di grossi budget. La ricerca ha tentato di sondare i limiti di equipaggiamenti e strumenti potenzialmente già presenti nei musei o nelle disponibilità dei suoi operatori (computer, smartphone, faretti, e pochi altri extra facilmente ammortizzabili), per giungere a realizzazioni 3D per studio, mostre virtuali, stampe in PLA per laboratori e souvenir, e *renderings* per progetti di riallestimento o anche solo per immagini scherzose da diffondere come meme.

In 2018, the European Framework for Action on Cultural Heritage reported flatly that

Digital technologies offer unprecedented opportunities to improve public access to cultural heritage assets and enable their care and reuse. Innovative technologies, such as virtual or augmented reality, can also enhance people's experiences in interacting with cultural heritage, while digital tools such as 3D scanning play an important role in the preservation and restoration of physical heritage assets.

Similar provisions and recommendations (both ministerial and European) have since followed one another uninterruptedly in the years since, especially because of the recent COVID-19 pandemic, which has placed the need for cultural enjoyment and remote work by cultural workers in very strong relief. For the contemporary museum, acquiring and maintaining digital reproductions and models of its collections is no longer an option: it is an inescapable necessity.

The problem – both managerial and educational – is that a great many Italian museums are small or very small (3,327 museums out of 4,322 respondents, or nearly 77 percent of them, had fewer than 10,000 visitors a year according to the latest ISTAT data). What is needed are low-cost tools and practices that can be seamlessly incorporated into day-to-day management, even outside the big calls for grants that are the prerogative of a few well-organized entities.

The research presented here, a UNIGE Ph.D. project developed within a collaboration with the Museo Mazziniano in Genoa, seeks to address from the perspective of maximum effectiveness and cost-effectiveness the problem of acquiring three-dimensional data and models of its collections by cultural organizations and institutions without large budgets. The research has attempted to probe the limits of equipment and tools potentially already present in museums or in the availability of its operators (computers, smartphones, spotlights, and a few other easily amortized extras), leading to 3D realizations for studios, virtual exhibitions, PLA prints for workshops and souvenirs, and renderings for refitting projects or even just for playful images to be spread as memes.



Fig. 2. La realizzazione di "mostre impossibili" nel Metaverso su Spatial.io

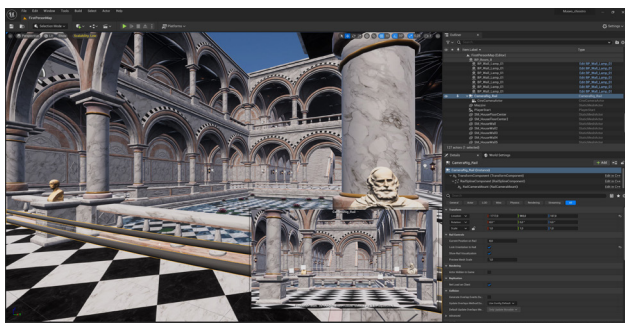


Fig. 3. Superare i vincoli architettonici e materiali del museo: realizzazione di narrative immersive con Unreal Engine



Fig. 4. Il riuso dei modelli su Blender per renderings e immagini creative

## ESITI DELLA RICERCA

Inedita; presentata alla Notte Europea dei Ricercatori – SHARPER a Genova il 29/09/2023.

*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 Johanne Desrochers, Anna Giaufret, Ferruccio Giromini, con la collaborazione di Elisa Bricco, Franco Melis, Greg Nowak, Gloria Viale, 2022; ISBN 978-88-3618-119-3, 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.
06. *Visuality: from research to public engagement*, a cura di Fabrizio Bracco, 2025; e-ISBN (pdf) 978-88-3618-324-1.
07. *Storie di visualità 04\_2025. Pratiche intermediali*, a cura del Comitato di Gestione del centro interdipartimentale sulla VISualità (E. Bistagnino, E. Bricco, A. Di Biagio, N. Rania, G. Volpe), 2026; e-ISBN (pdf) 978-88-3618-348-7.

**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; Nadia Rania DISFOR; Antonio di Biagio DISSAL; Gualtiero Volpe DIBRIS.

Questo volume documenta temi e linee di ricerca presentati nell'ambito del quarto incontro ciVIS che si è tenuto a Genova il 6 maggio 2024. Le Storie di visualità rappresentano ormai uno strumento di collaborazione e di condivisione privilegiato delle ricerche in corso da parte dei membri del ciVIS e delle persone che collaborano con loro. La lettura delle schede del volume consentiranno di conoscere la grande ricchezza e interdisciplinarietà che caratterizzano il Centro.

*This volume documents the themes and lines of research presented at the fourth meeting of ciVIS (interdepartmental centre on VISuality), held in Genoa on May 6 2024. The Stories of Visuality is now a privileged tool for collaboration and sharing of ongoing research by the members of ciVIS and the people who collaborate with them. Reading the contributions in the volume will give an insight into the great richness and interdisciplinary nature of the Centre.*

e-ISBN: 978-88-3618-348-7