

GENOVA 2029 UNA CITTÀ A MISURA DI BAMBINA/O?

CONCORSO DISEGNO GENOVA 2019 [IV EDIZIONE]
ideato e promosso da Enrico Testino

a cura di Enrica Bistagnino e Maria Linda Falcidieno



Rappresentazione e comunicazione

16

Collana diretta da / *Series directed by:*

Maria Linda Falcidieno
(*Università di Genova*)

Comitato scientifico / *Scientific committee:*

Francesca Fatta
(*Università di Reggio Calabria - Presidente Unione Italiana per il
Disegno*)

Jörg Schröder
(*Università di Hannover - Germania*)

Angela Garcia Codoner
(*Università Politecnica di Valencia - Spagna*)

Pilar Chias
(*Università di Alcalà - Spagna*)

Enrica Bistagnino
(*Università di Genova*)

Giovanni Galli
(*Università di Genova*)

Manuel Gausa Navarro
(*Università di Genova*)

GENOVA 2029 UNA CITTÀ A MISURA DI BAMBINA/O?

CONCORSO DISEGNO GENOVA 2019 [IV EDIZIONE]

INIZIATIVA IN OCCASIONE DELLA CELEBRAZIONE
DEI 30 ANNI DALLA CONVENZIONE ONU SUI
DIRITTI DELL'INFANZIA E DELL'ADOLESCENZA
NEW YORK - 20 NOVEMBRE 1989

Ideato e promosso da Enrico Testino

Catalogo a cura di
Enrica Bistagnino e Maria Linda Falcidieno





è il marchio editoriale / *editorial brand* dell'Università di Genova



Illustrazione in copertina di Cinzia Ratto, 2014
Cover illustration by Cinzia Ratto, 2014

Progetto grafico e impaginazione del libro a cura di:
Mirko Sostegni e Ruggero Torti
Book layout by: Mirko Sostegni e Ruggero Torti

© 2020 GUP

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



Alcuni diritti sono riservati.

Realizzazione Editoriale
GENOVA UNIVERSITY PRESS
Via Balbi, 6 - 16126 Genova
Tel. 010 20951558 - Fax 010 20951552
e-mail: gup@unige.it
<http://gup.unige.it>

ISBN: 978-88-3618-032-5 (versione eBook)

Finito di stampare / *Printed on* Luglio 2020

CATALOGO DELLA MOSTRA
dipartimento Architettura e Design
19 - 22 novembre 2019, Genova

– **Progetto di UNO di Enrico Testino (www.smackcomics.it)**

– **con il Patrocinio di:**

Ordine degli Architetti, Pianificatori, Paesaggisti, Conservatori di Genova (www.ordinearchitetti.ge.it)



– **in collaborazione con:**

Blue Monkey Studio (www.bemystudio.com)

Comune di Genova (www.comune.genova.it)

Coordinamento Per I Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza Pidida Liguria (www.pididaliguria.it)

Costa Edutainment spa (www.costaedutainment.it)

Dipartimento Architettura e Design Università di Genova (<https://architettura.unige.it/>)

Fondazione Labò (www.fondazioneelabo.it)

Jonas Onlus Genova (<https://www.jonasonlus.it/sedi-nazionali-jonas/sede-jonas-genova.html>)

Palazzo Ducale di Genova (www.palazzoducale.genova.it)

Scuola Chiavarese del Fumetto (<http://scuolachiavaresedelfumetto.com/>)

Scuola Internazionale di Comics di Genova (<https://www.scuolacomics.com/sede/genova/>)



Fondazione Mario e Giorgio Labò



– **Media partner:**

Radio Babboleo (www.babboleo.it)

Il Secolo XIX (www.ilsecoloxix.it)



IL SECOLO XIX

– **Partner tecnico:**

Abacopromo Ge-Pegli - stampa e grafica (www.abacopromo.it)

Abacopromo Ge-Pegli
stampa e grafica

– **Sponsor:**

Basko (www.basko.it)



Giuria:

Serena Bertolucci - Direttore Fondazione Palazzo Ducale, PRESIDENTE

Laura Livi - Blue Monkey Studio

Silvia Pericu - Docente Unige

Paola Gambaro - Fondazione Labò

Gianfranco Marcucci - Presidente Jonas Genova

Luca La Spisa - Coordinamento Ligure per i Diritti dell'Infanzia e Adolescenza

Enrico Bertozzi - Direttore Scuola Chiavarese del Fumetto

Mario Checchia - Direttore Scuola Internazionale di Comics di Genova

I concorrenti potevano partecipare con massimo due lavori ognuno, inviati via mail, realizzati in qualunque tecnica grafica, in bianco e nero o a colori. Il formato doveva essere "A4", orientato in senso orizzontale, o di misura superiore o inferiore al formato "A4" mantenendo le proporzioni del formato stesso o formato quadrato.

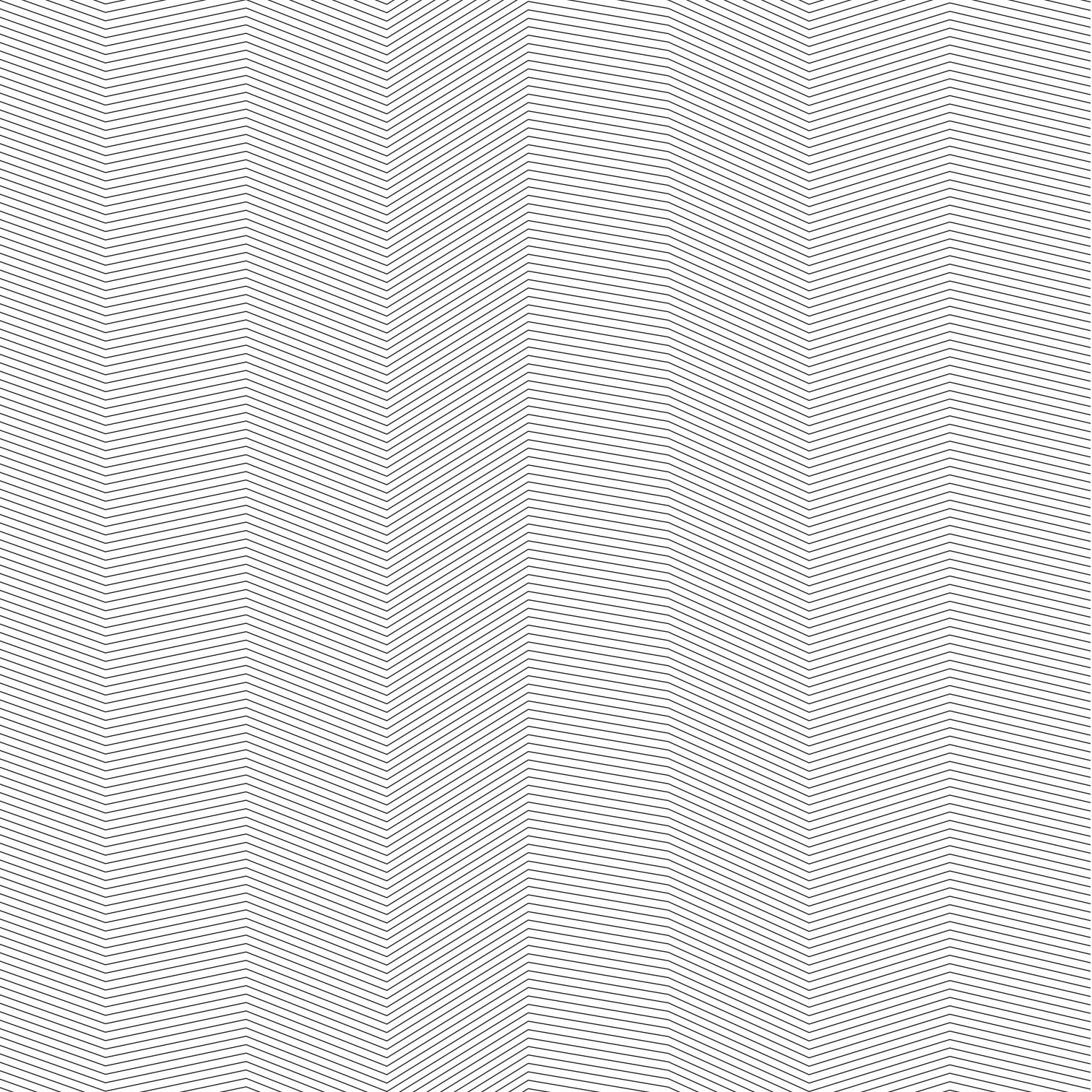
I giurati, dopo una preselezione realizzata da referenti delle realtà organizzatrici, hanno espresso una votazione da 0 a 10.

I 20 lavori che hanno ottenuto il punteggio più alto sono entrati nella selezione del concorso più i menzionati, se non già presenti tra quelli selezionati.

I vincitori sono quelli che hanno ottenuto maggior punteggio.

INDICE

L'ILLUSTRAZIONE COME FOGLIO D'ISTRUZIONI PER IL FUTURO <i>Enrico Testino</i>	11
I DIRITTI DELL'INFANZIA E DELL'ADOLESCENZA FRA TECHNÉ E ARTÉ <i>Juri Pertichini (Pididà Liguria)</i>	15
ORIENTARE LA SCELTA CON LA DOPPIA LENTE DEI DIRITTI E DELL'ESTETICA <i>Luca La Spisa (Pididà Liguria)</i>	21
CARA ILLUSTRAZIONE <i>Enrica Bistagnino</i>	23
IL VALORE DEL CONCORSO COME ESPERIENZA DIDATTICO-APPLICATIVA <i>Maria Linda Falcidieno</i>	29
GENOVA 2029 UNA CITTÀ A MISURA DI BAMBINA/O L'ILLUSTRAZIONE, UNA PASSIONE POSSIBILE? <i>Cinzia Ratto</i>	35
ARCHITETTURA SENZA ARCHITETTI <i>Luca Mazzari</i>	43
APPUNTI SULL'IMMAGINE: ANALOGICO O DIGITALE? <i>Ruggero Torti</i>	47
PROGETTI SELEZIONATI E PREMIATI	53



L'ILLUSTRAZIONE COME FOGLIO D'ISTRUZIONI PER IL FUTURO

Sempre di più, nella storia odierna del mondo, si è imposta come “Costituzione” planetaria la Dichiarazione dei Diritti Umani e tutte le “carte” che evidenziano, tutelano, promuovono i Diritti Umani Universali.

Nel 1989, a New York, all'ONU veniva promulgata la Dichiarazione ONU sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza che non solo identifica ed esprime tutta la gamma di temi su cui attivare e verificare il rispetto dei Diritti verso l'Infanzia ma deve diventare anche la “bussola”, il riferimento per nuove leggi, ordinamenti, progettazioni che tengano conto dell'età dell'Infanzia e Adolescenza.

Deve quindi essere di ispirazione per tutto, anche nel progettare e pensare una città, nel creare spazi che diano futuro e abitabilità fisica, culturale, sociale ai bambini/e ai ragazzi/e.

Immaginare è il primo passo del realizzare. È il momento della libertà creativa, in direzione di una determinata idea, alimentata con il carburante del desiderio.

L'illustrazione è uno dei modi di esprimere una visione, risultante di questa “procedura” umana.

È uno degli strumenti antropologici, dell'uomo, per rappresentare in una “mappa” visiva, attraverso i segni, una intenzione e una direzione. Una “mappa” che è contemporaneamente concettuale, sentimentale, tecnica.

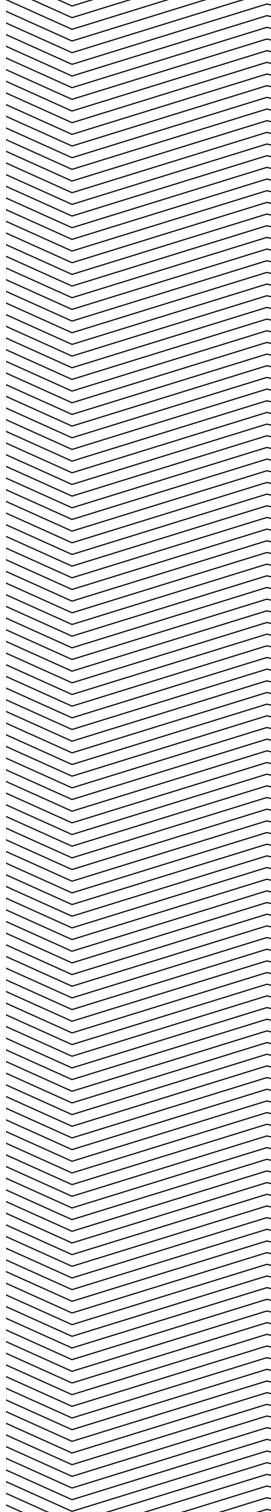
Genova è una città che sta conoscendo un lungo periodo di forti difficoltà e trasformazioni. È tra le regioni più anziane del mondo, ha cambiato in maniera radicale parte della propria identità negli ultimi decenni e sta cercando

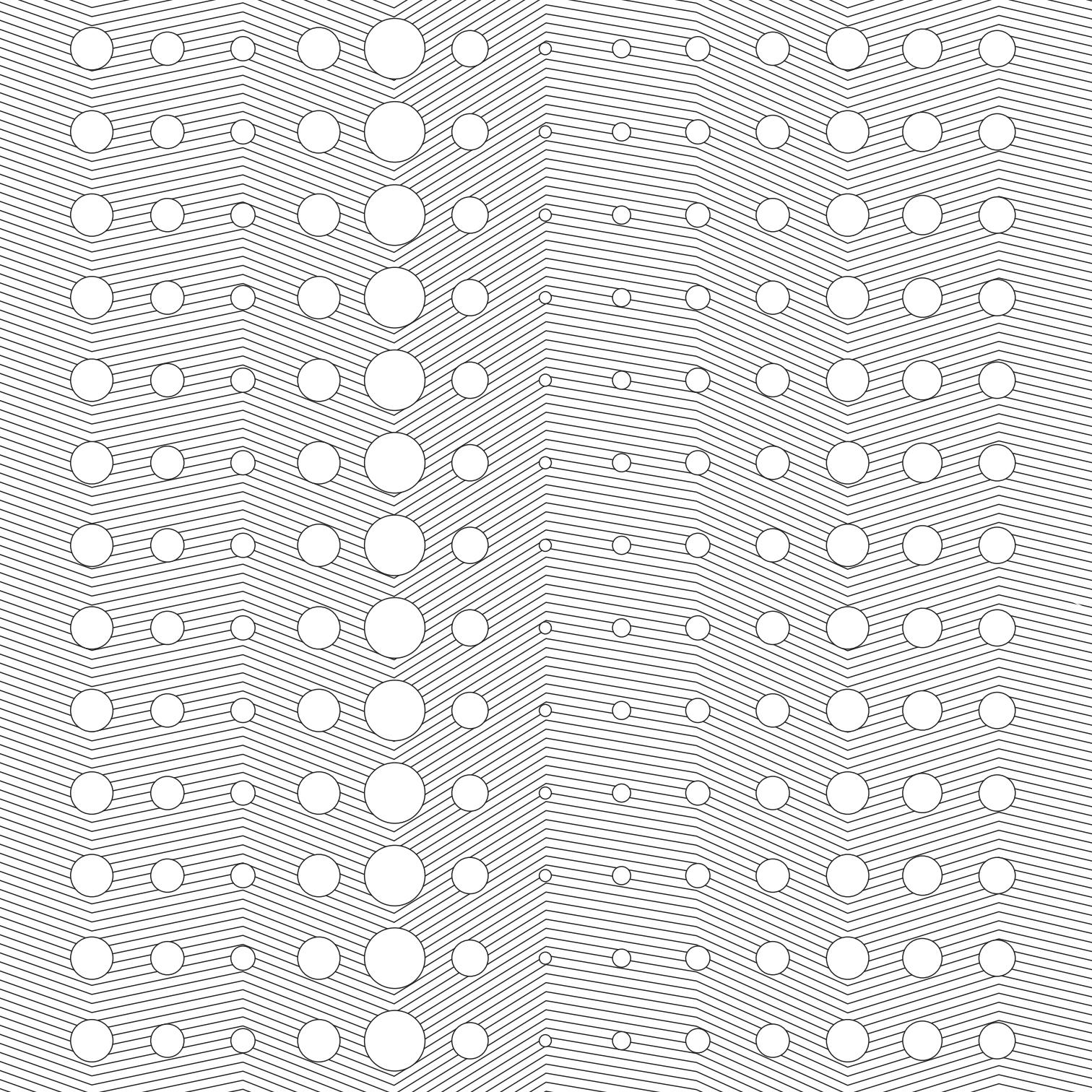
energie, idee, forze per una ulteriore rigenerazione. Gli ultimi, tragici, avvenimenti cittadini hanno evidenziato ed espresso ancora di più i rischi e le fatiche di questa fase storica. Genova, ora, ha più che mai bisogno di vitalità. È una città che, per ripartire, ha bisogno di essere, di nuovo, immaginata.

Contemporaneamente Genova, come in tutta la propria storia, si sta reinventando e calibrando sul presente. Basti pensare alla vocazione turistica, impensabile 30 anni fa, che è diventata una delle identità fondanti cittadine. In mezzo a queste tensioni opposte abbiamo un territorio urbano che sta conoscendo ampie zone di ripensamento, cambiamento, opportunità per il futuro. In questa trasformazione Genova può, e deve, trovare spazio per il benessere futuro dei propri cittadini. E dare spazio all'infanzia è il miglior modo per indirizzare una città verso un futuro vitale. Proprio per partecipare a questa esigenza d'immaginare la città, in questa edizione del concorso Disegno Genova, abbiamo unito realtà di 3 ambiti: del mondo dell'illustrazione e fumetto, dell'urbanistica e architettura, del mondo dell'educazione e Diritti dell'infanzia. L'intento è stato di celebrare il 30° anniversario della Dichiarazione dei Diritti dell'Infanzia e Adolescenza con la creazione di un dispositivo concorsuale che potesse stimolare ed accogliere idee dagli artisti.

Idee per una città a misura di bambini e, quindi, di tutti.

Enrico Testino - "UNO"





I DIRITTI DELL'INFANZIA E DELL'ADOLESCENZA FRA TECHNÉ E ARTÉ

Se all'origine delle radici della nostra filosofia e delle nostre parole, quelle che utilizziamo per descrivere il mondo e muoverci in esso, ciò che oggi potremmo chiamare "arte" e "tecnica" avevano esattamente lo stesso etimo (techné), peraltro - a seconda delle tradizioni mitologico/culturali - donate all'uomo dagli Dei o connaturate nel rapporto stesso fra Umano e Divino (che poi in fondo era la natura), se ancora oggi in Cina l'ideogramma di tecnica significa al tempo stesso arte, mistero e processo, dobbiamo sicuramente al grande inganno cartesiano della differenziazione "ad arte" (ma quanto "tecnica"!) fra mente e anima, corpo e cervello, una delle cause che hanno portato a distinguere mondi che distinti non possono essere. Nulla - neanche oggi - nell'arte è disgiunto dalla tecnica e viceversa, seppur in modo diverso: la tecnica, intesa come insieme di procedure standardizzate volta a realizzare qualcosa, ha bisogno dell'intuizione e del continuo accomodamento "artistico" (altrimenti, per dire, il profilo dei mobili, delle macchine e dei vestiti non cambierebbe nel tempo); l'arte, intesa come processo creativo continuo, ha bisogno di "usare le tecniche", sempre e senza eccezioni.

Mutatis mutandis, i Diritti Umani - e fra questi quelli dell'Infanzia e dell'Adolescenza - sono (ah, quanto sarebbero) più comprensibili se si ricuce lo strappo cartesiano. I Diritti non hanno una fonte esterna. Li abbiamo codificati noi, quelli moderni, dopo la II Guerra Mondiale. È un "sentimento" paragonabile solo alla Guernica di Picasso che porta direttamente all'art. 1 della Dichiarazione Universale

dei Diritti Umani, a quel “ogni persona umana nasce libera e uguale”. Non è un caso, sava san dir, che tutte ma proprio TUTTE le dittature odiano l’arte; dove non ci sono diritti manca l’arte e/o è avversata. Dove l’arte è soppressa, ecco quello è un indicatore di mancanza di diritti.

Nella nostra storia recente, attraverso un processo “tecnico” - nel senso di “applicativo” - le Dichiarazioni e i Principi sui Diritti dovettero diventare “norma applicabile”, esperibile, sperimentabile. Da qui nascono le Convenzioni e i Trattati fra gli Stati. Da qui, con un percorso lungo che non viene in questa sede ripercorso (si vedano per ogni evenienza i documenti contenuti nei materiali e documenti disponibili su www.pididaliguria.it/formazione, che riportano sia i testi dei diritti umani - e dei bambini - sia la storia e gli strumenti applicativi che li caratterizzano) nasce la Convenzione ONU sui Diritti dell’Infanzia e dell’Adolescenza, promulgata dall’Assemblea Generale delle Nazioni Unite il 20 Novembre 1989 e ratificata in Italia con la Legge n. 176 del 27 maggio 1991. Dunque i diritti dei bambini e dei ragazzi, delle bambine e delle ragazze fino a 18 anni sono una legge in Italia, così come lo sono in TUTTI gli stati del mondo, tranne gli USA (che però hanno “firmato” la carta). I diritti sono quindi una “norma”; cosa ci potrebbe essere di più “tecnico”, di meno soggetto all’interpretazione? Di meno “aleatorio”, proprietà superficialmente ascritta all’arte? Non lo sono, invece. E non solo perché non è vero che l’arte sia “aleatoria” (piuttosto è una collezione immensamente variabile di codici, cia-

scun codice dovendo essere coerente in se stesso ovvero in rottura con un modello pre-esistente, il che è sempre un modo di proporre un codice). Ma anche e soprattutto perché i Diritti sono una tavolozza. I colori sono dati (i 54 articoli della Convenzione sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza) ma poi, con questi colori, si possono creare (o no) paesaggi interi, via via in evoluzione. I Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza, in particolare, “devono” essere applicati con rigore e con fantasia perché chiamano in causa un diverso approccio culturale, di base, che considera i bambini e i ragazzi “cittadini di ora”, del nostro presente e non “il nostro futuro”. Significa immaginarli con noi, tra noi, con legittimità e diritto (appunto!) e quindi modificare i comportamenti, le norme, le misure amministrative, la scuola, la famiglia, le relazioni. Significa assumere che devono muoversi, spostarsi, dire la loro opinione, essere coinvolti, protetti, etc. Un eminente giurista negli anni '90 (Alfredo Carlo Moro) disse che la Convenzione ONU sui diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza è una “pedagogia dello sviluppo umano” perché propone un modo nuovo di vedere le relazioni umane, tutte le relazioni umane fra tutti gli esseri umani!

Immaginare cosa significa trasportare questi diritti nel concreto della vita quotidiana e – nel nostro caso – sulla “città” è un esercizio che chiama in causa la techné nel suo più ampio significato: conoscere il tema, cercare un'intuizione, descrivere (letteralmente) un quadro, comunicare una proposta comprensibile.

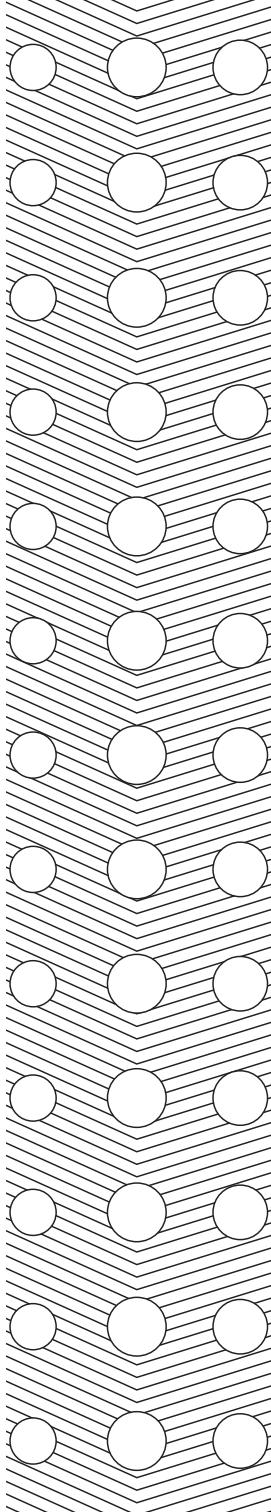
In questa azione i medium dell'illustrazione e del fumetto sono immediati e potenti strumenti; la nostra tradizione italiana non vede purtroppo significative e diffuse esperienze in tal senso (si pensi ai 4 volumi Comic Art sui Diritti Umani di quasi 30 anni fa, che sul web sono non a caso nella categoria "antiquariato"!)

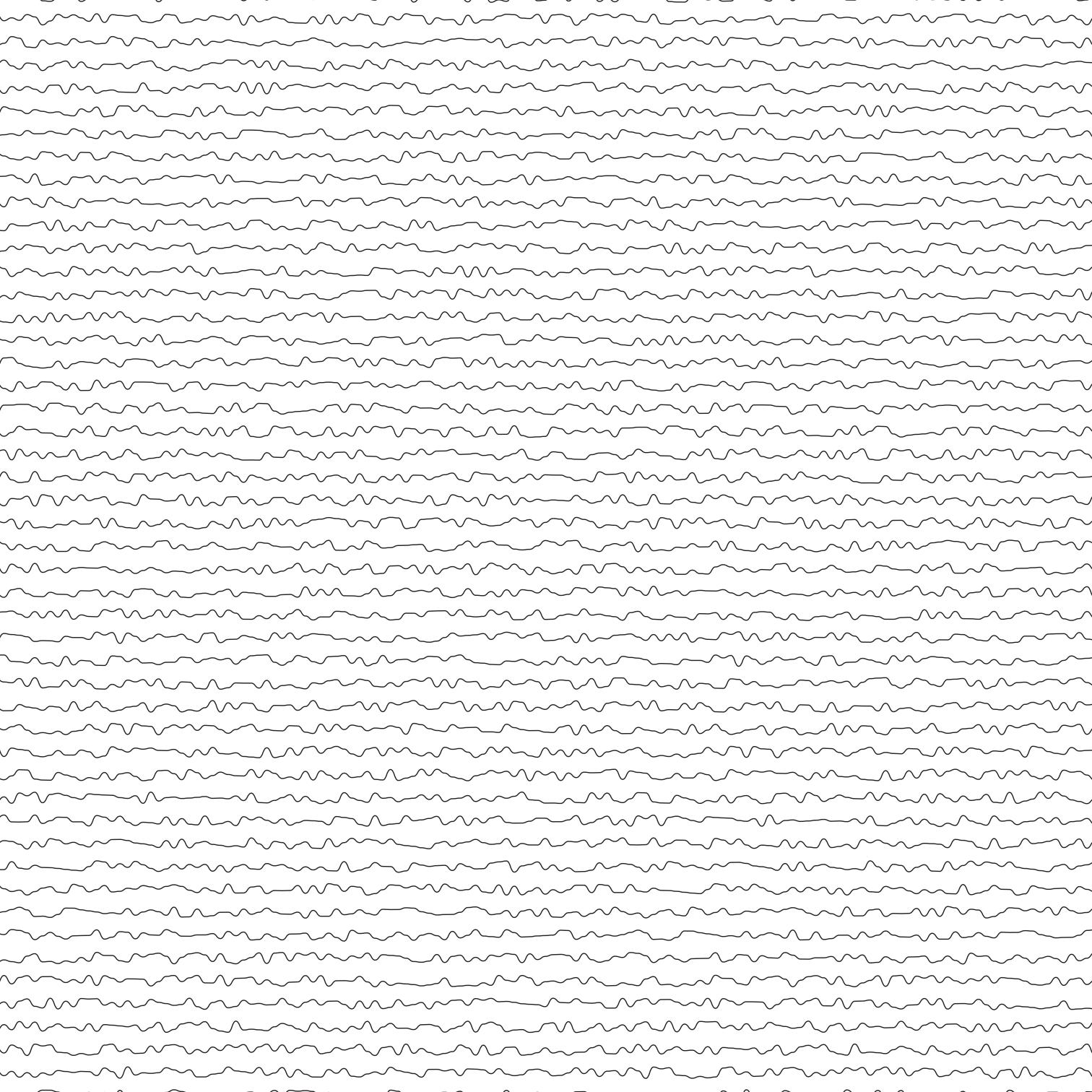
anche se è normale veicolare i diritti con illustrazioni di vario tipo.

Per questa ragione è importante l'iniziativa proposta di pensare Genova tra 10 anni "città amica" e "dei diritti". Significa ideare, appunto, un quadro - letteralmente e metaforicamente.

Questo processo, che lega significato e significante è quello che noi chiamiamo Arte. Dedicare l'arte ai diritti ci fa riscoprire la tecnica con cui possiamo attuarli.

Juri Pertichini - Pididà Liguria





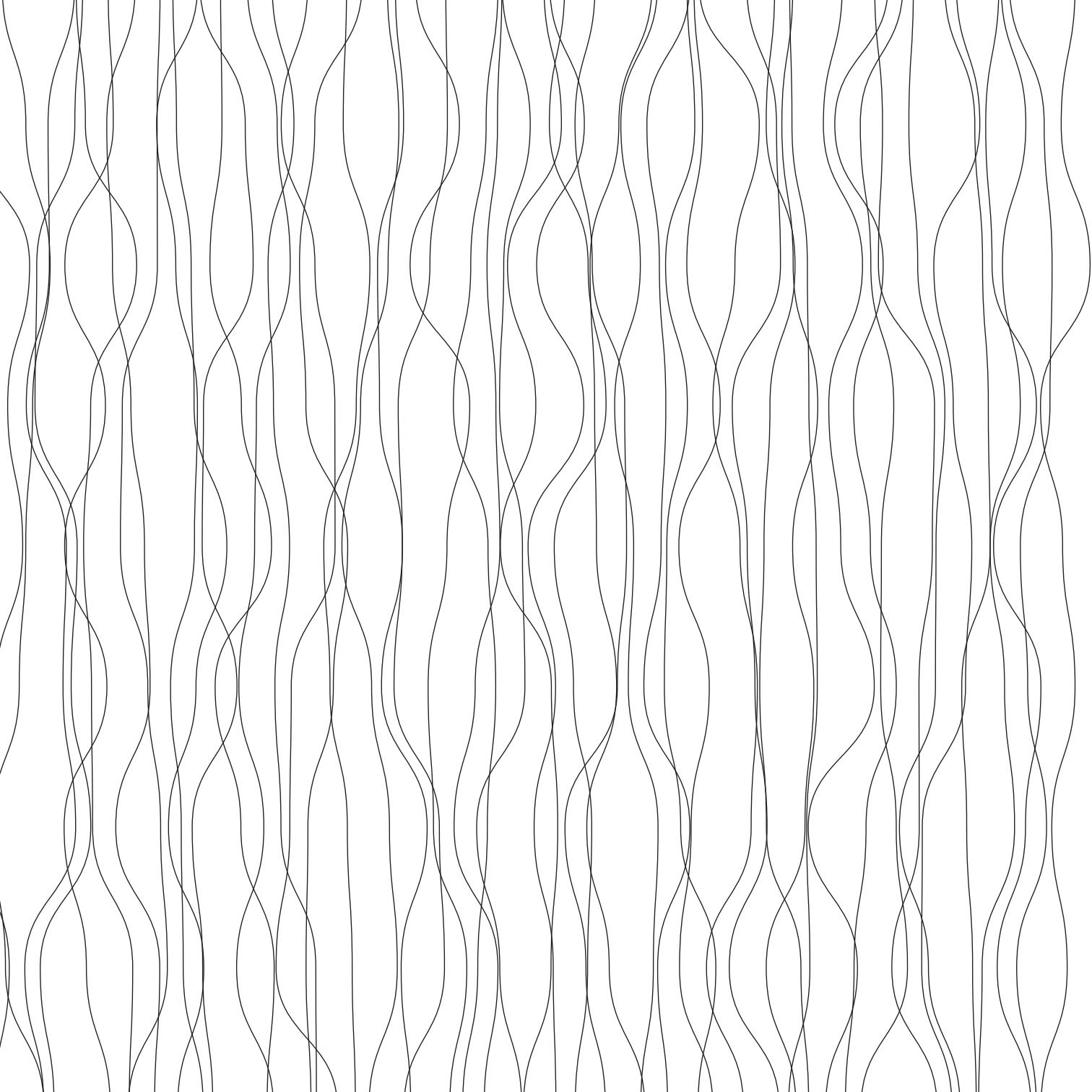
ORIENTARE LA SCELTA CON LA DOPPIALENTE DEI DIRITTI E DELL'ESTETICA

Partecipare ai lavori di una giuria ti fa mettere in gioco; per giocare a giudicare l'arte, che sia illustrazione o qualunque altra forma di espressione occorre necessariamente partire dalla concettualizzazione del perimetro della scelta, un equilibrio ovviamente artificiale e, per sua natura, soggettivo. È vero che l'arte sta nello sguardo ma è anche vero che le illustrazioni i disegni e i fumetti (splendide forme d'arte) hanno, in questo caso, un compito preciso: comunicare un messaggio e farlo su più livelli di comprensione. Come scegliere quali illustrazioni immaginano "meglio" Genova futura città a misura di bambine e bambini?

Abbiamo scelto due grandi categorie: efficacia della comunicazione del tema e qualità del prodotto. Per ogni categoria abbiamo scelto tre semplici domande: "si comprende qual è il messaggio?", "fa emergere nodi o questioni fondamentali?", "pone nuove domande e riflessioni?", "la composizione è equilibrata in termini di volumi e colori?", "le scelte narrative e compositive sono coerenti con il messaggio?", "che tipo di impatto, complessivamente, produce?"

Ma non è scienza, è arte. Definire perimetri aiuta ma bisogna fidarsi del proprio istinto e, soprattutto questo è un consiglio ai giovani artisti partecipanti: il talento era presente in tutti gli elaborati, un concorso è un gioco ma fidatevi della vostra arte!

Luca La Spisa - Pididà Liguria



CARA ILLUSTRAZIONE

L'infanzia e la città, la città di Genova, sono le due connotazioni del tema proposto dal concorso "Genova 2029, una città a misura di bambina/o".

Quasi un ossimoro, se pensiamo che la popolazione della nostra città è la più "vecchia" d'Europa, che segnala, da subito, l'urgenza di sostenere, nella complessità che Genova sta vivendo, lo sviluppo armonico dell'infanzia e il rispetto dei suoi diritti.

Il concorso, quindi, è stato proposto ai partecipanti, come occasione per orientare la sensibilità e incoraggiare l'adozione di comportamenti privati e pubblici che possano riverberarsi sulla città per migliorarla in funzione dei bambini e dei ragazzi del futuro.

Con riferimento a questa finalità, l'illustrazione, intesa nella sua accezione più ampia, dal disegno, alla fotografia, dalla grafica al fumetto, ecc., risulta un medium espressivo particolarmente pertinente, e per diverse ragioni.

In primis, perché si associa istintivamente all'infanzia, a quel mondo dove il disegno, attraverso una grande varietà di tecniche e linguaggi - per esemplificare da quelli immaginifici a quelli realistici, da quelli poetici a quelli didascalici -, è medium di comunicazione che agisce su differenti piani: educativo, informativo, ludico, ecc. spesso anche intrecciandoli.

In secundis, perché è un gesto che potremmo dire di condivisione immediata e semplice con coloro che sono al centro della riflessione stessa. Infatti parlare dei bambini tramite l'illustrazione significa usare una forma di linguag-

gio a cui possono accedere agevolmente, indipendentemente dal livello di maturità verbale.

Ricordiamo, infatti, che nella stessa espressione “infanzia”, riferita alla fase evolutiva compresa indicativamente tra i diciotto mesi e gli otto anni, è espressa una caratteristica fondamentale della comunicazione dei bambini, condizionata da competenze verbali assenti o in fase di acquisizione – dal latino *infans*, composto da *in*, che ha funzione negativa, e dal participio presente del verbo *fari*, “parlare”, significa “che non parla” –, che implica il ricorso a modalità di espressione compensative, fra cui, appunto, il disegno. Infine l’illustrazione risulta una forma di rappresentazione particolarmente efficace anche per realizzare effetti retorici di natura visiva che ben si addicono all’arricchimento semantico dei contenuti rappresentati.

Gli esiti del concorso, proposti nella mostra che ha avuto luogo presso il dipartimento Architettura e Design dal 19 al 22 novembre 2019, hanno evidenziato un’interessante varietà di sguardo nell’interpretare i tre elementi concorsuali – la città, l’infanzia, e il futuro –, nel modo di coniugarli e di raffigurarli.

Le visioni alludono talvolta ad azioni progettuali che suggeriscono una concreta ri-modellazione degli spazi della città – in certi casi denotati in modo generico, in altri, invece, connotati al punto da essere immediatamente riconoscibili – in funzione dei bambini; in altri casi, si tratta di illustrazioni immaginifiche che, nelle iperboli spesso messe in atto dalla rappresentazione, riaffermano il tema del con-

corso del quale diventano una sorta di potente eco visivo. In queste immagini, la dimensione narrativa della città e delle sue architetture viene utilizzata per raccontare storie di bambini che, giocando tra/con gli edifici, prendono confidenza con i luoghi dello spazio urbano. Viene invocata una relazione che rimanda all'opportunità di uno scambio tra la città e i suoi "giovani" abitanti, alla necessità di pensare la città considerando l'infanzia e i suoi diritti.

L'analisi delle opere evidenzia, poi, un articolato utilizzo di metodi e tecniche di rappresentazione che, producendo una significativa varietà di immagini, valorizzano differenti aspetti del tema concorsuale.

Vedute aeree permettono di abbracciare con lo sguardo gli angusti spazi del centro storico di Genova, segnalando la complessità urbana con la quale il ripensamento della città, in funzione dell'infanzia, deve confrontarsi; visioni prospettiche dal basso, da un lato, enfatizzano la dimensione della città segnalando anche gli effetti di percezione da parte dei bambini, dall'altro, potenziano, nella deformazione formale delle architetture, visioni fantastiche dove segni dell'immaginazione si sovrappongono ai dati di realtà trasfigurandola; altre volte la prospettiva centrale sottolinea le azioni che i bambini rappresentati compiono nel costruire la loro città; in altri casi, multi-prospettive compresenti nella stessa immagine propongono visioni metafisiche di natura concettuale; e ancora, in qualche caso, l'ibridazione di differenti metodi di rappresentazione favorisce l'identificazione di gerarchie compositive e

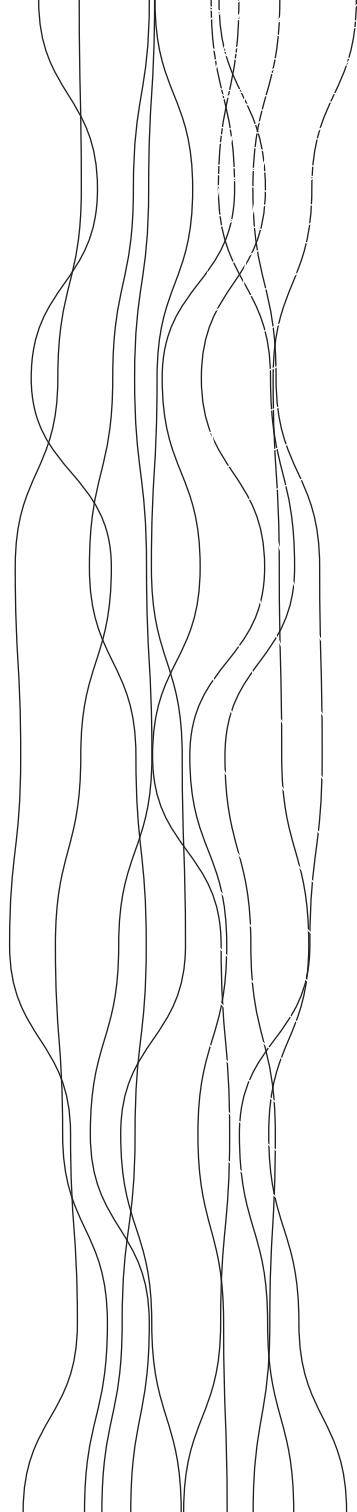
semantiche fra gli elementi dell'immagine; infine, alcune rappresentazioni scomposte in segmenti narrativi, propongono storie in cui i bambini assumono il ruolo di emittente diretto della comunicazione.

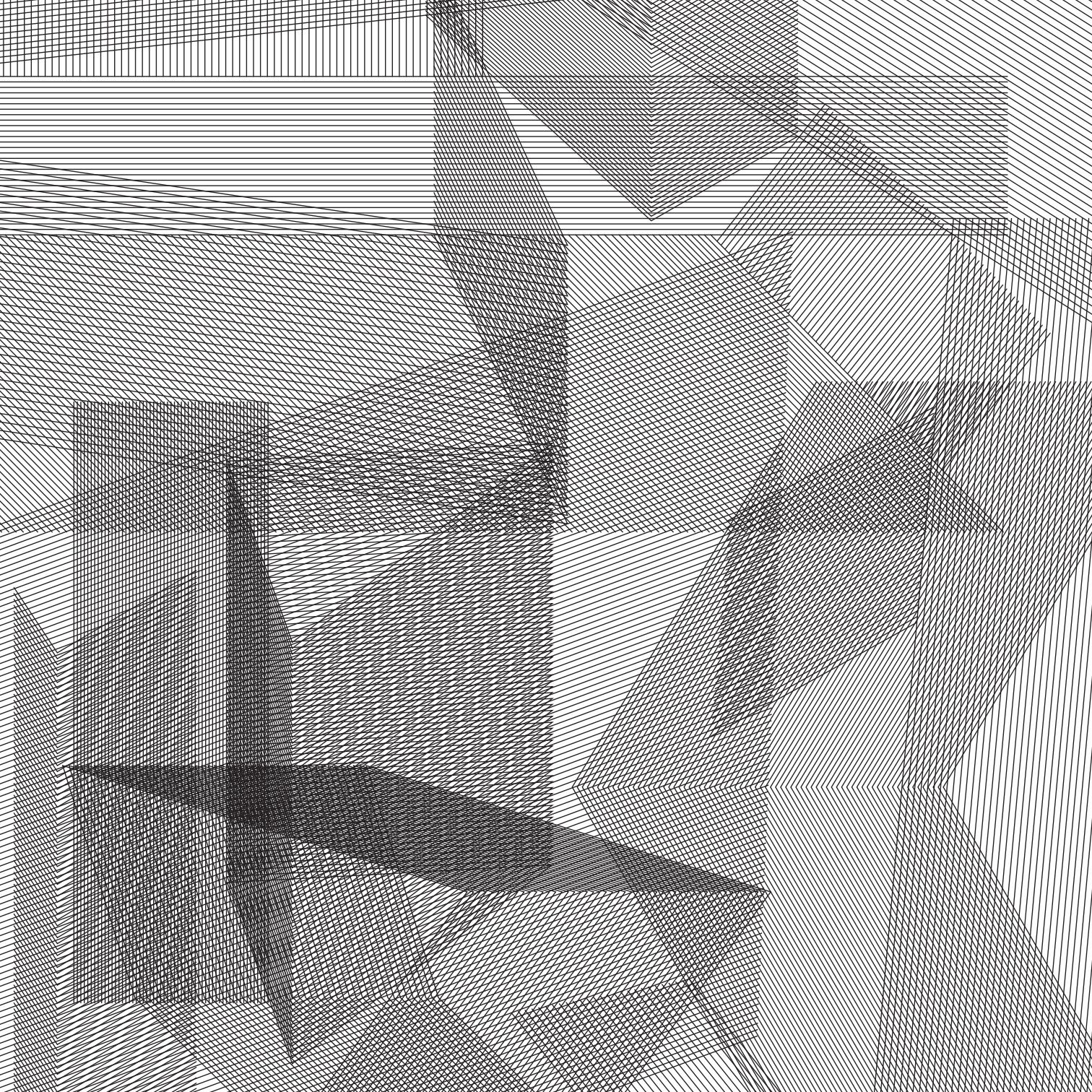
Tutto ciò viene enfatizzato dal ricorso a cromatismi con valore simbolico - come ad esempio il blu, un colore profondo, pacato, rassicurante che denota un guardare al futuro con serena aspettativa -, oppure con valore di contrasto rispetto a uno scenario denotato dal bianco e nero che rappresenta l'estraneità della città contemporanea nei confronti delle necessità dell'infanzia; o ancora troviamo tonalità più forti che danno nuova vita alle architetture alludendo simbolicamente al rinnovamento della città in funzione dell'infanzia.

Infine è interessante notare anche il rafforzamento determinato dagli elementi di testo che, quando presenti, dialogano con l'immagine contribuendo in modo significativo alla costruzione di senso.

Ancora una volta, quindi, cara illustrazione, la varietà di tecniche, metodi e linguaggi che nella tua libertà espressiva si rigenerano continuamente, ha permesso di rappresentare differenti idee e sensibilità, proponendo, tra realismo e immaginazione, visioni per un futuro possibile dove i nostri bambini e la nostra città cresceranno insieme.

Enrica Bistagnino - Docente Unige in Disegno





IL VALORE DEL CONCORSO COME ESPERIENZA DIDATTICO-APPLICATIVA

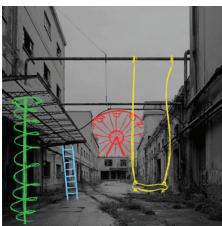
Il tema del concorso è sempre una indubbia esperienza positiva per gli Studenti universitari, che si trovano di fronte alla richiesta di specifici argomenti, cui dare risposte altrettanto specifiche; di norma, ciò avviene per temi proposti da Aziende o Enti pubblici e, quindi, rispondenti a contenuti anche molti diversi tra loro, che vanno - rispettivamente - dall'approccio economico-commerciale a quello sociale e di servizio: in breve, si tratta pur sempre di "muovere e promuovere" comportamenti, ma in un caso si tratterà di acquisti, fidelizzazione del cliente e promozione, mentre nell'altro di informazione, formazione e buone pratiche.

Stessi meccanismi ideativi e tecnico-metodologici, stesso approccio, dunque, ma differenti finalità. Comune anche l'indispensabile riconoscibilità del promotore, così come l'inequivocabilità del messaggio proposto.

L'argomento proposto in questa occasione - ovvero raccontare la Genova del futuro e nello specifico nel 2029, anno celebrativo della dichiarazione sui Diritti dell'Infanzia e Adolescenza - si discosta da tutto quanto detto finora e si pone come vera e propria ideazione fantastica, tra realtà e sogno; appartiene, perciò, maggiormente al mondo dell'illustrazione, che non a quello della grafica e tuttavia si è mostrato palestra efficace per gli studenti del terzo e ultimo anno del corso di studi in Design del prodotto e della nautica, curriculum Comunicazione, nonostante l'apparente lontananza dai temi in programma per il laboratorio.

L'ultimo momento formativo prima della laurea triennale, infatti, ha come fulcro il progetto dell'identità visiva, attraverso la progettazione di corporate (image e identity), a partire dal marchio, cui seguono le progettazioni di interfaccia (su imballaggi, su pagine introduttive web...); parallelamente, viene proposto un metodo di approccio al progetto visivo, che prende avvio dalla redazione di un brief tratto da quanto chiesto dal promotore del concorso, per fissare in seguito i punti ritenuti fondamentali per l'ideazione della proposta mediante un de-brief, vera e propria verifica della coerenza interna alla soluzione prospettata e del rispetto delle richieste avanzate dal committente. Ciò si attua a partire dalle competenze acquisite nel corso del secondo anno, che culminano nella capacità tecnico-compositiva di ideare materiali promozionali (quali manifesti, locandine...) proprio avvalendosi principalmente dell'immagine: ecco, quindi, che gli Studenti del terzo anno hanno potuto affrontare il primo argomento del loro laboratorio di Grafica (l'approccio metodologico al progetto, appunto) utilizzando quella capacità di redigere immagini con differenti strumenti e tecniche per tradurla dal mondo della pura visualità a quello della grafica.

Notevoli l'interesse e i risultati ottenuti, come dimostra la presenza di segnalati e del primo e terzo vincitore; notevole anche la varietà di scelte elaborative personali, che hanno spesso sperimentato interessanti ibridazioni tra il segno analogico e il digitale, così come i contenuti, che hanno proposto visioni ottimistiche e positive accanto a pensieri e previsioni pessimistiche.



1_Laura Delfino

Tutti i lavori hanno rispettato il brief iniziale, con una grande varietà di approcci nel considerare il rapporto tra il futuro cittadino e l'infanzia e l'adolescenza: da un'idea di riqualificazione di spazi abbandonati per renderli a "misura", alla previsione di nuove edificazioni, fino alla rappresentazione di situazioni irreali, ma simbolicamente significative di quanto richiesto, sovente impostate attraverso figure retoriche.



2_Chiera Greco

Alcune immagini meritano una segnalazione, al di là dei riconoscimenti ufficiali e in particolare:

La Genova che vorrei, di Laura Delfino, per l'ambientazione fondata sul contrasto, che rimanda immediatamente al potere riqualificante della presenza vitale dell'infanzia, futuro per antonomasia.



3_Filippo Ferro

Altrove, di Chiara Greco, per la suggestione visiva e il sapiente bilanciamento cromatico.

Dream Rider, di Filippo Ferro, per la forza dell'immagine, resa quasi violenta dalla presenza del rosso.



4_Matilde Palazzo

Il porto dei sogni, di Matilde Palazzo, per il rimando alla realtà locale del porto, declinata secondo gli stereotipi infantili (i modellini di carta) e urbani (il gatto e la sfera).

Eden, di Crystal Padoan, per l'ideazione di una città fantastica, nata dalla trasformazione e dalla compresenza a livelli diversi dell'edificazione reale.

Permeabilità, di Marta Sapuppo, per la sapiente composizione cromatico-visiva, vera e propria opera grafica.



5_Crystal Padoan

Genova green 2029 - ologrammi o realtà, di Francesca Palumbo, per l'efficace messaggio - disperante - che identifica una realtà futura nella quale le future generazioni avranno conoscenza della natura attraverso una realtà virtuale e olografica.



6_Marta Sapuppo

Blossoming, di Vicknes Panchabalasingham, per il riuscito inserimento di tecniche grafico-visive all'interno della medesima composizione, con un rimando alle tradizionali tecniche di collage.

In conclusione, il lavoro sull'identificazione visiva di una Genova del prossimo futuro relazionata all'infanzia e all'adolescenza ha permesso da un lato la formulazione di un'immagine quale atto soggettivo, creativo e per molti liberatorio, dall'altro la verifica delle capacità tecnico-compositive grafiche acquisite nel corso dell'anno precedente e infine - elemento non trascurabile - il "toccare con mano" fin dall'inizio del laboratorio un approccio progettuale metodologicamente corretto, utilizzabile anche in sede lavorativa, quale punto di appoggio iniziale per l'acquisizione di una efficace esperienza.

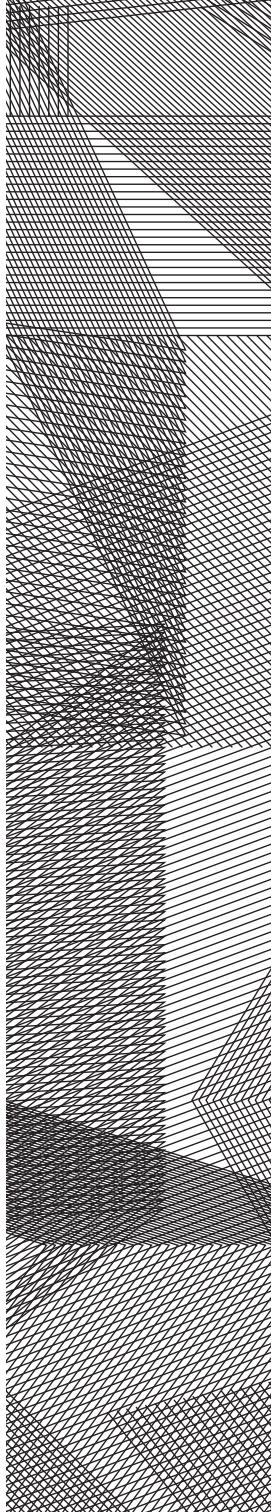


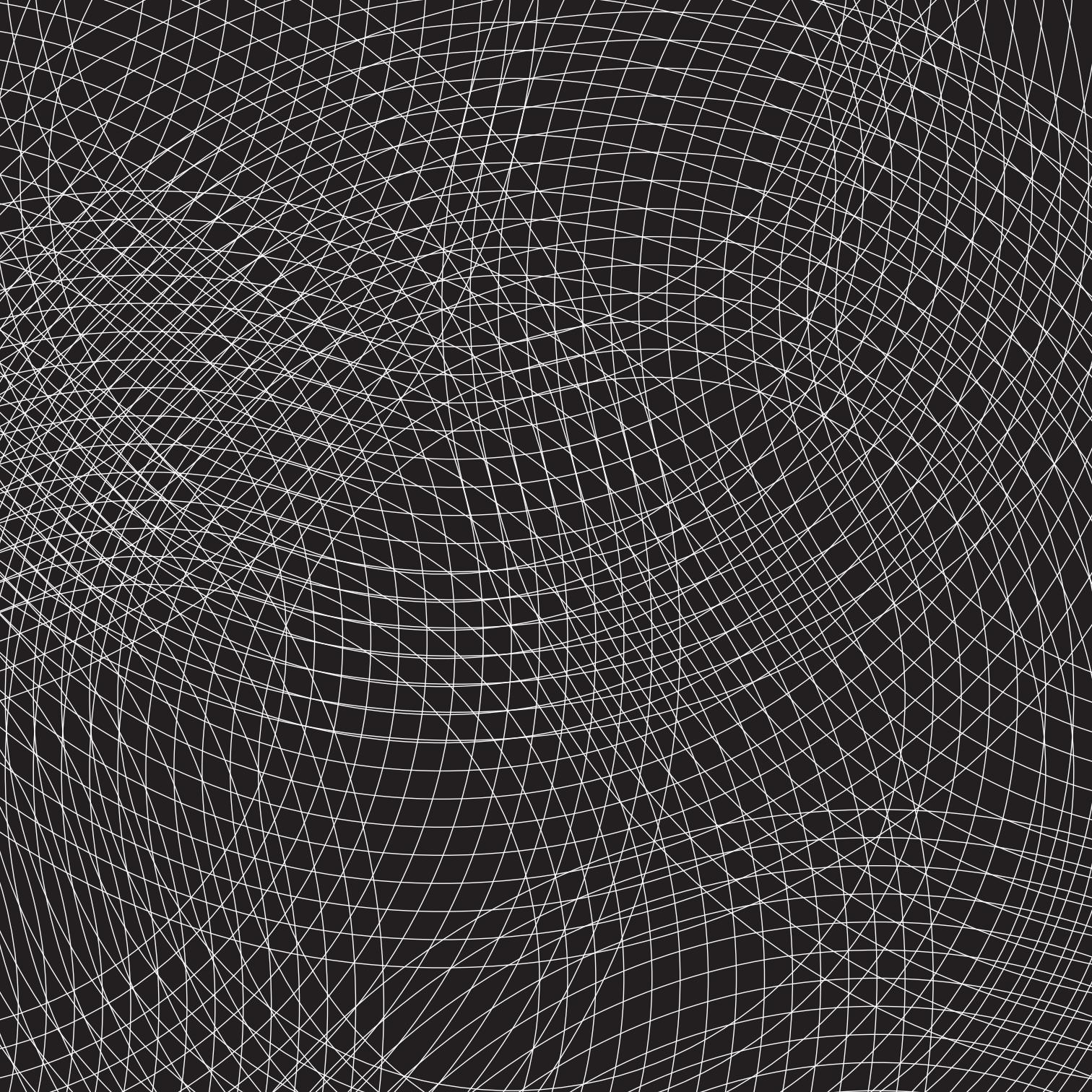
7_Francesca Palumbo

Maria Linda Falcidieno - Docente Unige in Disegno



8_Vicknes Panchabalasingham





GENOVA 2029 UNA CITTÀ A MISURA DI BAMBINA/O L'ILLUSTRAZIONE, UNA PASSIONE POSSIBILE?

In occasione di: “Genova 2029-Una città a misura di bambina/o?”, i docenti dei laboratori di Grafica del corso di laurea in disegno industriale, con cui avevo svolto la mia tesi di dottorato e ricerca, mi hanno invitato a parlare della mia esperienza. Occupandomi da diversi anni anche di illustrazione, speravano che questa mia competenza potesse aiutare gli studenti impegnati nel concorso. Ho cercato di rendermi utile presentando quelli che per me, per i miei riferimenti culturali e le mie scelte estetiche erano e sono gli autori più rappresentativi o più attinenti al tema del concorso. Leo Lionni è stato il primo della lunga carrellata, scelto a dimostrazione del fatto che non è necessario utilizzare una grafica complicata per realizzare opere d'arte poetica, come ben dimostra “Federico”, la storia di un topo artista che si nutre di bellezza per riversarla sugli altri nel momento del bisogno. Un libro incantevole, che esprime il senso di qualsiasi arte, realizzato a collage. Con la stessa tecnica, ma questa volta a collage “astratto”, sempre di Lionni, è “Piccolo blu e piccolo giallo” che sebbene scritto e disegnato nel 1959, è ancora attuale, sia nei contenuti che nelle forme. Ce lo conferma il fatto che sia ancora in stampa.

Alla figura di Leo Lionni, per contrapposizione, ho affiancato quella di Gabriel Pacheco, talentuoso illustratore messicano, ora art director della Scuola Internazionale di Illustrazione di Sarmede, che lavora con una sorta di tecnica a collage, ma moderna nello sviluppo. Lo fa attraverso l'uso di tavoletta grafica e software di pittura digitale, con risultati estremamente sofisticati nelle texture come nelle

sovrapposizioni ardite che vanno a sottolineare forme eleganti ed allungate. Ne risultano libri talvolta anche diversi fra loro perché le illustrazioni si adeguano alla diversità di contenuto, come avviene ad esempio fra Barbablù e Mobydick, ma in cui comunque la cifra stilistica dell'autore è sempre ben riconoscibile.

Dopo questi due autori, uno di estrema sintesi, l'altro di dettaglio particolareggiato, ho parlato dei libri classici e dei silent book, del rapporto testo/immagine. Qualche studente poteva desiderare di inserire del testo, didascalico o di affiancamento, all'interno delle proprie illustrazioni per accompagnarle con uno slogan e queste informazioni potevano tornargli utili. Già dalle prime slide mi premeva comunque esplicitare che - esattamente come avviene in tutta l'arte visiva - anche le illustrazioni hanno un proprio codice e di come il rapporto Storia dell'arte/Illustrazione sia molto stretto anche per le diverse citazioni che spesso la seconda fa della prima.

Prendendo a spunto alcuni altri autori, Ottavia Monaco, Bimba Landmam, Loretta Serofilli mi sono poi maggiormente addentrata in alcune tecniche esecutive, mettendo a fuoco come sia indispensabile una ricerca a priori sul tema o sui riferimenti autoriali o stilistici da utilizzare nello svolgimento delle tavole. Utile anche un veloce brainstorming a cascata, perché l'idea l'abbiamo sempre, ma è spesso necessario rinfrescarla ed andare a cercare nelle pieghe dei ricordi altre immagini ed emozioni per

arricchirla: una citazione, una assonanza sinestesica, una vecchia poesia, una immagine dimenticata.

Nel confronto con gli studenti, seguivano annotazioni su una serie di altri “ingredienti”: un po’ di ripasso su composizione, scheletro strutturale, regola fotografica dei terzi – così tanto utilizzata da Mc Curry – un poco di regola aurea, di cornice nella cornice, una spolverata di Itten che non fa mai male. Dopo “contrastisti” quanto basta, una grattugiata di taglio dell’immagine e di punto di vista per rendere più gustoso il tutto. Prima di infornare, necessario non dimenticare mai di fare studi molteplici sulla tavola da realizzare e di quanto sia importante lavorare per microschizzi veloci così da attivare la nostra materia grigia su “modalità creativa”. Scelta la bozza migliore, si andrà a definire la tavolozza cromatica coerente con il messaggio, lo stile e l’atmosfera da comunicare e/o cucinare. Ancora un po’ di altri elementi possibili, fra le astuzie del cuoco/illustratore, possono essere: spazi negativi (vedi in seguito Noma Bar), equilibri fra pieni e vuoti, diagonali, risalto degli elementi in primo piano, insomma un ripasso di Gestalt.

Un ampio spazio dato al colore, nella discussione intorno all’illustrazione è poi indispensabile: sono imprescindibili po’ di schemi di accostamento (analoghi, terziari, tetradici) ed esempi pratici, declinati all’illustrazione, sui vari contrasti possibili. Quindi, si può passare ad un veloce ripasso delle diverse rappresentazioni spaziali esperibili, dallo scaglionamento alle sovrapposizioni, fino alle pro-

spettive (centrale, accidentale, aerea o cromatica). Questo permetterà di staccarsi da rappresentazioni banali e di padroneggiare la distanza fra reale e immaginario.

Per quello che riguarda il panorama contemporaneo, fra gli illustratori che ammiro di più, sicuramente c'è Noma Bar, israeliano, per naturalizzazione londinese, che lavora proprio sul concetto figura/sfondo, positivo/negativo e per questa sua caratteristica, che lo rende molto grafico ed immediato, è anche estremamente riconoscibile. La sua è una grafica estremamente asciutta, apparsa sulle copertine di molte riviste internazionali, che è riuscita a spostarsi, nella stessa modalità illustrativa anche in affascinanti animazioni come quelle realizzata per Amnesty o per l'organizzazione "Stand Up to cancer".

Simile nella sintesi, ma diverso, molto più cerebrale, potrei definirlo, è Shout (nome d'arte di Alessandro Gottardo), illustratore geniale con qualcosa di surreale ed onirico, dalle immagini fortemente evocative. Fra le sue opere da me preferite c'è "Freud & Zen" (realizzato per The New York Times Magazine). L'immagine ritrae il celebre analista con in testa un omino orientale, con tanto di copricapo conico, che gli pettina capelli e pensieri a richiamare le filosofie e la calma zen, sicuramente indispensabili tanto allo psichiatra, come ai suoi pazienti. Fra la capigliatura, il rastrello del giardiniere crea circonvoluzioni, vere tanto per i disegni dei giardini orientali, celebri per l'ordine che vi regna, quanto per la disposizione della massa cerebrale, indubbio strumento dello psichiatra. Amo molto anche il lavoro e lo stile di Lorenzo Mattotti con le

sue forme morbide ed accoglienti, le sue linee dinamiche che ci mettono in azione col solo osservarle e le lunghe ombre portate, quasi fosse sempre ora di albe o tramonti.

Parlando di concorso con argomento la città, non si poteva dimenticare Shaun Tan (con L'Approdo) - dove la città per un immigrato diventa una sorta di luogo alieno - o Quentin Bucholz, dove le case e i palazzi sono immersi in atmosfere sospese, oniriche e surreali, che fanno a gara con quelle di Michael Sowa (di cui forse molti ricordano i ritratti di cani con collare elisabettiano appesi alle pareti di casa del film "Il favoloso mondo di Amélie"). Per lui le realtà quotidiane appaiono sempre elementi spiazzanti: maiali a riposare sui fili della luce, in perfetto equilibrio fra i pali o che si lanciano dal trampolino per un tuffo nello stagno; patate che attraversano in diligente silenzio la strada sullo sfondo di una palazzina ottocentesca; attempate signore in attesa sotto lampioni e atmosfere di magrittiana memoria, munite non di cani al guinzaglio, ma di falene dalle proporzioni inusitate, tenute al laccio.

È poi impossibile non ricordare le case e i giardini di Einar-Turkowski, che del particolare giocato a penna e matita ha fatto il suo campo di battaglia creando disegni unici dove il contrasto dei neri delle chine dialoga con i grigi soffici delle mine. Le stesse morbidezze guidano verso le tavole abitate da anatre volanti de "Lo stormo" di David Daniel Alvarez Hernandez, nome per arrivare alla fine del quale ci vuole pazienza, ma mai tanta come quella che lui

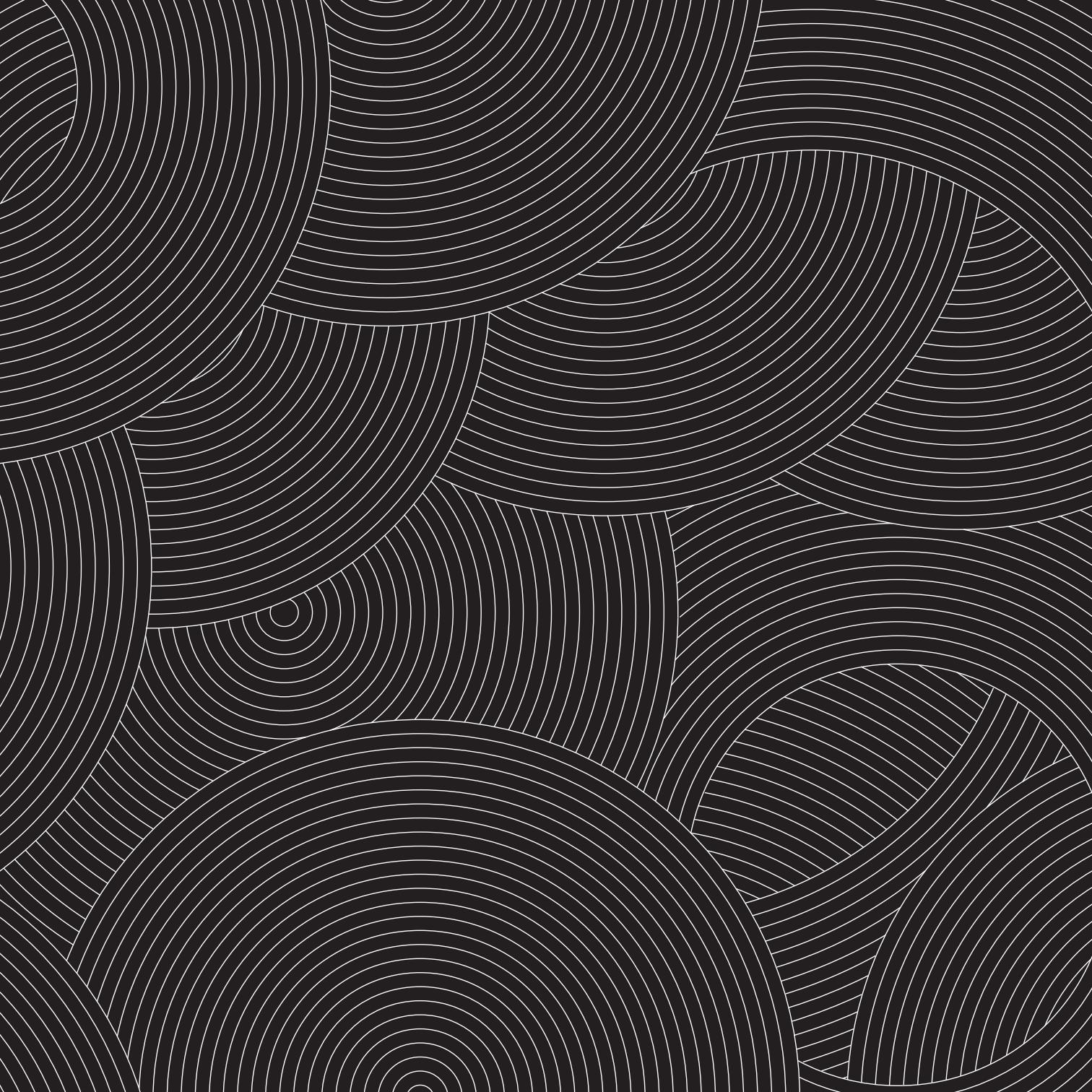
mette nella realizzazione delle sue tavole, esclusivamente giocate in diversi toni di grigio, stesi appunto “pazientemente” a colpi di grafite e sfumino. Spesso senza colore sono anche le incisioni di Dušan Kállay (eclatante artista della Slovacchia), talvolta riprodotte nei libri a diventare vere e proprie illustrazioni. Quando però Dušan parte con il colore, non lo ferma più nessuno e il Rosso Cinnabro chiaro si accosta al Fucsia o al Rosa Quinacridone, come al Verde Turchese. Accostamenti che, immaginati, definiremmo per lo meno azzardati, ma che visualizzati nelle sue immagini diventano pura emozione cromatica e godimento spirituale, bilanciamento attento di quantità e cangiante riflesso, come una veste di sibilla michelangiolesca o seta indiana.

Non sono nemmeno a metà carrellata e potrei continuare per ore. Per non dilungarmi e tediare i meno interessati, lascio, per gli altri, solo i nomi e una possibile chiave per addentrarsi in punta di piedi - o di nuovo seduti sulle ginocchia di un adulto - nel magico mondo dell'illustrazione, che non è solo per “Libri”, ma anche - nei suoi linguaggi più disparati - per copertine patinate, testate prestigiose, quali il Times o il New Yorker, pubblicità autorevoli: maestri, in questo, Jean-Michel Folon o Gianluigi Toccafondo. Allora lascio briciole di pane e vi investo del ruolo di “nuovi Pollicino” nel bosco dell'immagine, alla ricerca degli errori prospettici, voluti per rendere le immagini accattivanti, di Jindra Capek; vi lancio a caccia delle rane di Simone Rea oppure di quelle di Marco Somà (che se dise-

gnarane negli stagni per parlare di principesse “altre”, si serve di cervi, fra i cui palchi svolazzano farfalle colorate, per raccontare ai bambini Giacomo Leopardi e la bellezza dell’Infinito. Vorrei farvi perdere fra i rossi e i verdi sapientemente accostati di Rebecca Dautremer e dopo un salto fra i contrasti simultanei di non-illustratori (Joseph Albers, poi citato da molti altri artisti, non ultimo Chuck Close), farvi ritrovare la strada dell’illustrazione con Stephan Zavrel, Johanna Concejo e Carll Cneut o attraversando le immagini concettuali di Emiliano Ponzi. Se invece volete perdervi autonomamente in “Una semplice storia d’amore”, vi consiglio Joseph Wilkon.

Se desiderate conoscere un pittore illustratore vi lascio a Brad Holland, di cui non dimenticherò la magica tela con tre alani da sogno visti, dal vero, nel suo studio insieme all’emozione che mi pervase. Se volete vedere illustrazioni che si sciolgono ed animano, vi invito a guardare quelle di Roberto Catani. Se non sapete perché amo così tanto il GGG di Roald Dahl, chiedetelo a Quentin Blake. Se volete sapere con chi ho fatto il primo corso di illustrazione chiedetelo a Lisbeth Zwerger, mia prima musa. E se invece volete sapere perché amo così profondamente l’illustrazione, chiedetelo a me, ma forse, guardando questo magico mondo, ve ne sarete già innamorati anche voi e non ci sarà più bisogno di spiegazioni.

Cinzia Ratto - Docente di Arte e illustratrice



ARCHITETTURA SENZA ARCHITETTI

La quarta edizione del Concorso di Illustrazione Disegno Genova dal titolo Genova 2029, Una città a misura di bambini, organizzato da Enrico Testino, ha coinvolto realtà dell'illustrazione e fumetto, urbanistica e architettura, diritti ed educazione dell'infanzia.

L'adesione a patrocinare il concorso da parte dell'Ordine degli architetti di Genova, così come la sua partecipazione alla selezione degli elaborati e alla premiazione, è derivata sia dalla credibilità che l'iniziativa ha avuto per la qualità dei suoi organizzatori, sia per il coinvolgimento tra gli altri del Dipartimento di Architettura e Design della Scuola Politecnica di Genova.

Anche la scelta del tema espresso dal titolo è apparsa da subito molto intrigante e vicino alle questioni care agli architetti genovesi, legate al futuro di una città che sembra soffocare nelle sue stesse opportunità, tra un porto mai abbastanza grande per competere a livello internazionale e una posizione geografica ambita ma irraggiungibile, per un'ingiuria orografica vista da molti più d'intralcio che protettiva.

Il titolo del concorso, Genova 2029, Una città a misura di bambini, portava con sé la sottile seduzione di un dilemma da risolvere, mettendo di fronte i partecipanti al paradossoso di sapersi immaginare per Genova, città abitata da un crescente numero di anziani, un futuro prossimo e possibile a misura di bambini, attraverso un'illustrazione.

Immaginarsi il futuro di uno degli eventi umani più imprevedibili come la città, con le aspettative dei bambini che la abitano, da sempre esclusi dal suo sviluppo, poteva sembrare insormontabile così come l'affidare la complessità di questo tema ad un concorso di illustrazione.

La questione proposta, che sembrava appartenere più agli auspici di un'utopia che a un'evenienza credibile, sicuramente molto complessa, alla fine però non è apparsa né impropria né paradossale, e la qualità e l'intensità dei lavori presentati ha sciolto ogni dubbio in favore della scelta e condivisione del tema proposto. L'ambiziosa sfida non solo è stata accolta da un considerevole numero di partecipanti, ma anche risolta con elaborati significativi e convincenti, a rappresentare un futuro concretamente probabile oltreché possibile.

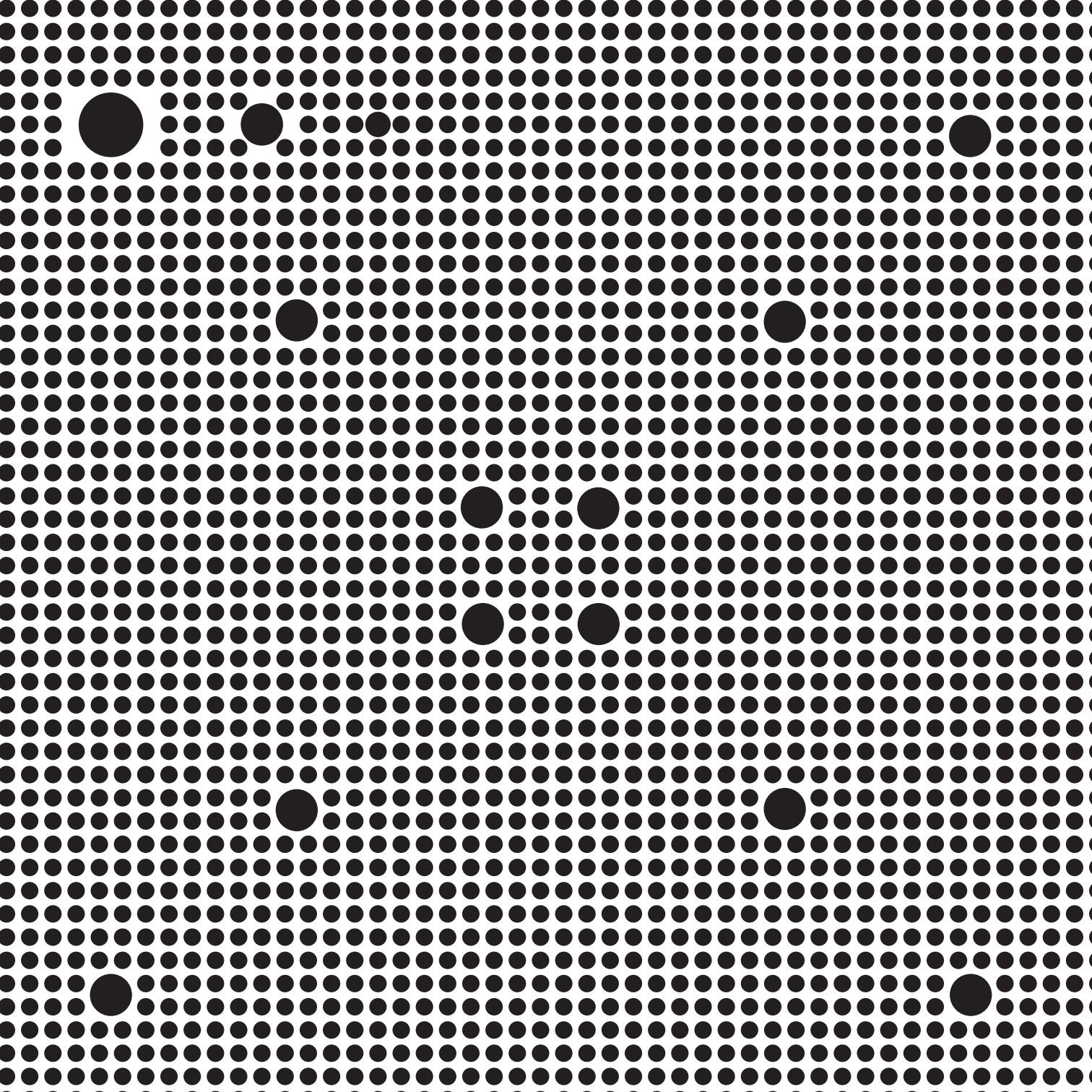
Non solo, la sintesi del disegno, la libertà della visione, l'uso della metafora e dell'allusione sono apparse, in molti elaborati, più efficaci di mille progetti d'architettura, spesso condizionati quest'ultimi da pregiudizi, tattiche politiche, ingorghi burocratici. Nell'illustrazione vincitrice di Benedetta Carro, si vede una bambina che trova la chiave per aprire una porta in un altissimo muro grigio, liberando così lo sguardo di chi osserva verso un mondo di nuove luci, nuovi colori e, forse, di opportunità.

Il concorso Genova 2029, Una città a misura di bambini, ha di fatto affermato che il progetto dello spazio nel

quale viviamo e l'opinione pubblica che su esso si forma, non necessariamente nasce negli studi d'architettura, e che ipotesi qualificate e virtuose sul futuro delle nostre città si concretizzano in molteplici modi e con molteplici linguaggi.

L'immaginazione, l'originalità di pensiero e la purezza d'animo, dovranno sempre più guidare il progetto e il destino delle città, in tutte le forme espressive possibili, non solo per renderle a misura dei bambini che la abiteranno, ma per evitare che a progettarne forme e relazioni rimanga soltanto la paura di un virus.

Luca Mazzari - Architetto



APPUNTI SULL'IMMAGINE: ANALOGICO O DIGITALE?

Il concorso sull'ideazione di una immagine che rappresenti in maniera simbolica la Genova del prossimo futuro, collegata alla sua prefigurabile vivibilità da parte dei bambini e dei ragazzi, ha portato i partecipanti a scegliere in primo luogo un focus specifico del quesito e - immediatamente dopo - a interrogarsi su quali tecniche fossero maggiormente adatte e comunicative per raccontare la loro idea.

Secondo un processo consolidato all'interno del mondo della rappresentazione, nella fase iniziale della progettazione dell'immagine il disegno analogico è considerato strumento imprescindibile per le scelte principali; tuttavia non solo gli schizzi, ma tutti gli elaborati che non prevedano l'utilizzo del digitale appaiono utili alla definizione pre-esecutiva e, quindi, anche i collages, le composizioni polimateriche e quant'altro la creatività del singolo possa suggerire.

In seguito le principali strade possibili per la prosecuzione del lavoro sono rispettivamente quella dell'analogico e quella del digitale e gli elaborati selezionati per il concorso in oggetto ben evidenziano entrambe le scelte; si può notare, tuttavia, una diffusa particolare attenzione all'approccio conoscitivo degli strumenti digitali per l'elaborazione e la produzione delle immagini, delle illustrazioni grafiche e dell'impaginato, da utilizzare anche per le ideazioni analogiche, in fase di comunicazione conclusiva dei risultati.

Le tavole realizzate dimostrano una evidente consapevolezza del ruolo che possono giocare la costruzione e la manipolazione di immagini digitali bitmap e vettoriali, utilizzando i principali strumenti della grafica computerizzata come programmi di fotoritocco per le immagini bitmap, di costruzione di elaborati vettoriali e di programmi per l'impaginato.

Attraverso una panoramica degli strumenti base per la comunicazione di idee e progetti, infatti, si puntualizza la capacità di interazione con il mondo della grafica, in grado di fornire gli strumenti e i metodi necessari per organizzare, memorizzare, elaborare immagini vettoriali e bitmap. Ciò significa che è diffusa la consapevolezza dell'importanza dell'acquisizione di conoscenze anche di tecnologie assistite per una adeguata e funzionale comunicazione visiva e grafica, per la realizzazione, l'elaborazione e l'impaginazione e lo sviluppo di progetti grafici dalla loro concezione, fino all'elaborazione finale.

Dalla lettura degli elaborati selezionati, un numero notevole di proposte appare prodotto con tecniche anche digitali, magari utilizzate in post-produzione, secondo le caratteristiche che i programmi hanno, a seconda della finalità per la quale sono stati ideati.

Brevemente, per il fotoritocco: interfaccia utente, grafica bitmap e grafica vettoriale, pixel, dimensione, risoluzione e ricampionamento immagine, metodi di salvataggio, se-

lezioni, strumento clone e topologia, pennelli, testo, ritaglio, pennini, livelli, maschere di livello, modifiche non distruttive, correzione e cambio colore, fotomontaggio e composizioni grafiche, metodi di fusione, stili di livello, oggetti avanzati, regolazione delle immagini, livelli di regolazione, valori tonali, tonalità e saturazione, luminosità e contrasto, esposizione, bilanciamento cromatico, curve, testo, formattazione ed elaborazione, effetti, filtri, scontorni avanzati, animazione, cinemagraph;

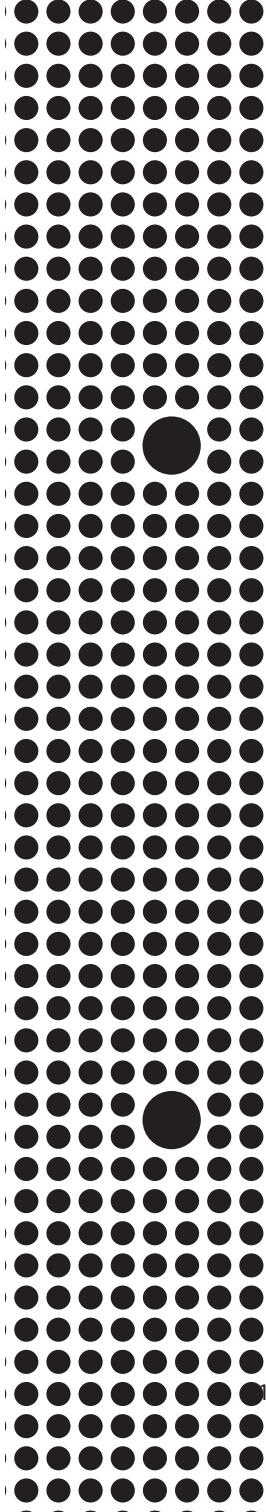
per le realizzazioni vettoriali: interfaccia utente, area di lavoro, guide sensibili, righelli, selezione, raggruppamento, separazione, traccia e riempimento, strumento pennino, strumento pennello, strumento curvatura, elaborazione di forme complesse, strumenti di trasformazione, elaborazione dei tracciati, strumento forbice e taglierina, livelli, ricalco immagine, pittura dinamica, colori, stili di grafica, riempimenti sfumati, trasparenze, strumento fusione, testo, creazione di oggetti vettoriali, simboli;

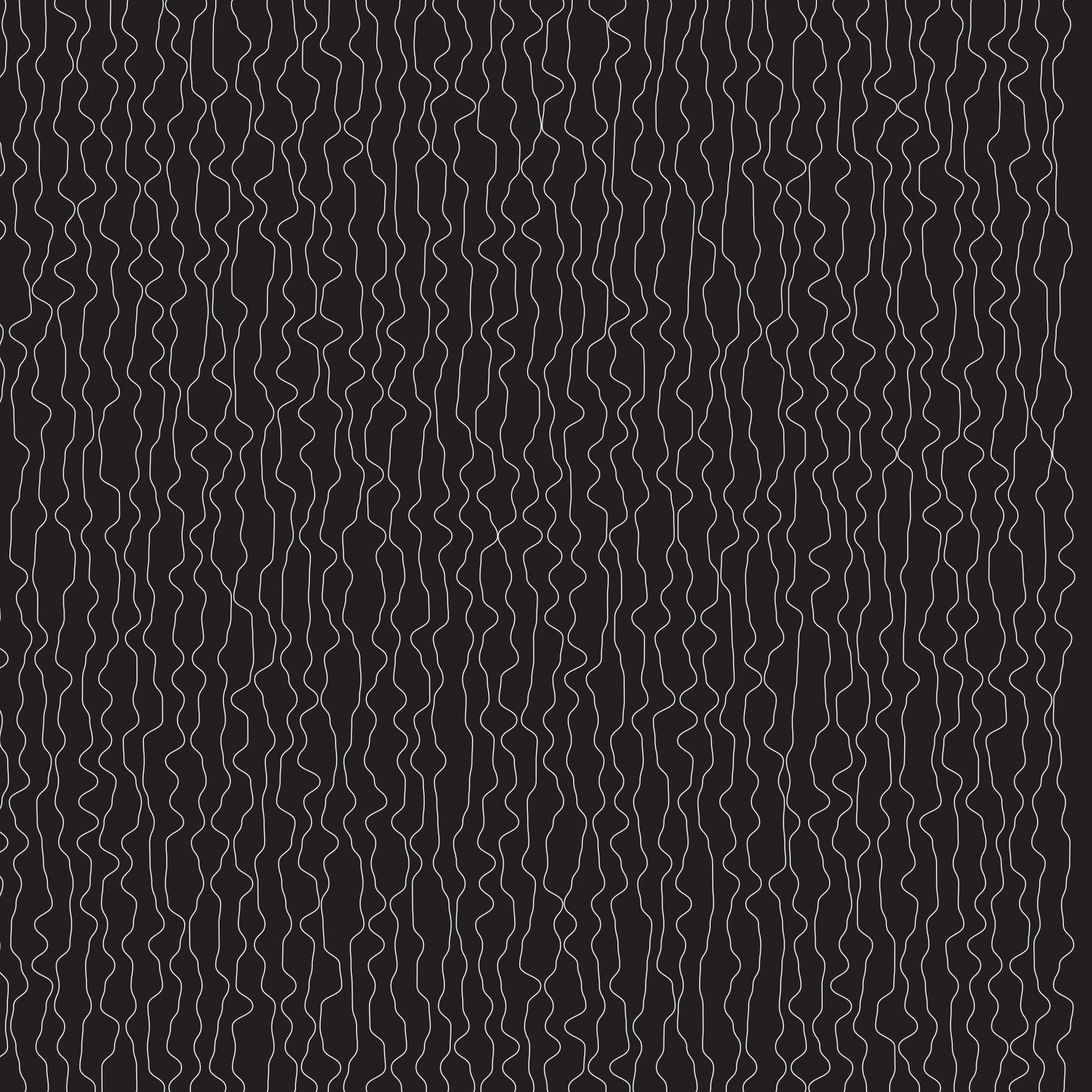
per l'impaginato: interfaccia utente, area di lavoro, nuovo documento, palette degli strumenti, righelli, coordinate, creazione di forme, strumenti di selezione, livelli, pagine, pagine mastro, numerazione, testo, formattazione testo, gabbie di testo concatenate, stili, stili di paragrafo, disposizione degli elementi e allineamento, colore, riempimento e traccia, pennino e tracciati per forme complesse, importazione testo, importazione immagine, trasformazione e adattamento immagini, collegamenti.

Già da queste brevi note risulta evidente come nel contemporaneo l'elaborazione delle immagini non possa prescindere dalla conoscenza delle potenzialità che i programmi informatici possono mettere a disposizione per una più efficace progettazione; inoltre, anche la fase della comunicazione visiva dell'idea può risultare maggiormente efficace, affiancando tecniche analogiche e tecnologie digitali, in un continuo scambio proficuo.

In conclusione, non analogico *O* digitale, bensì analogico *E* digitale.

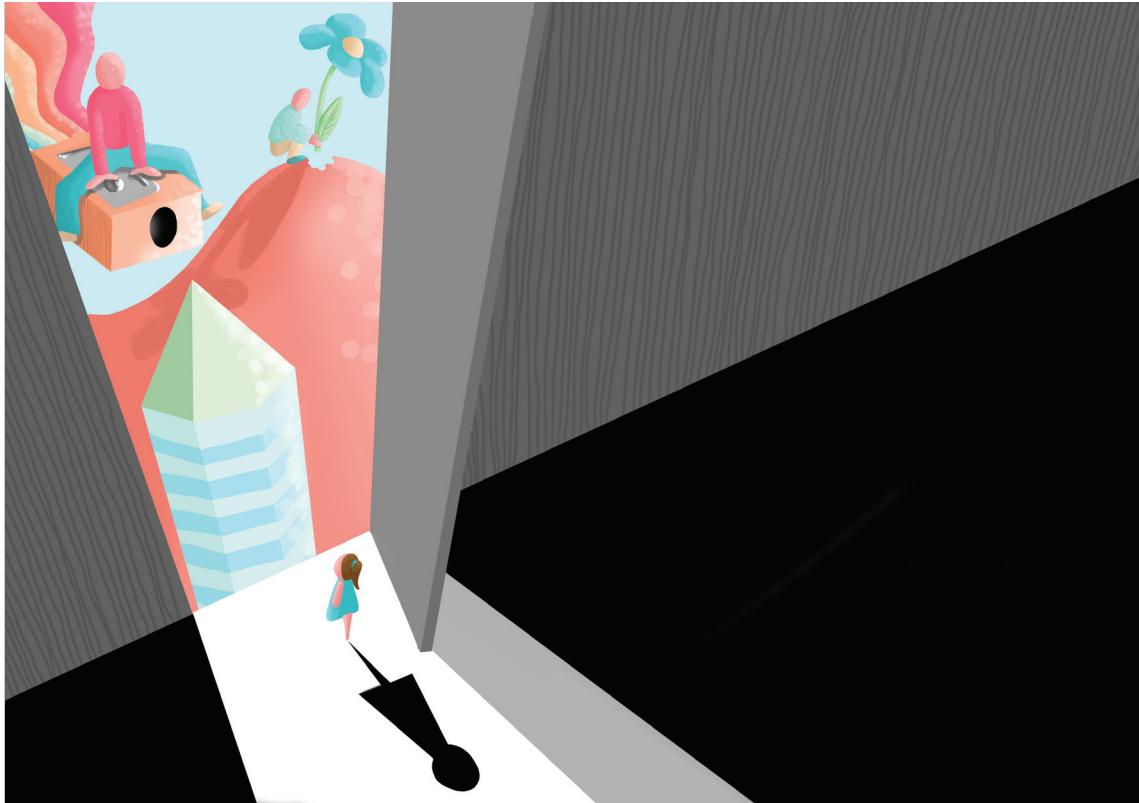
Ruggero Torti - Docente Unige in Disegno





PROGETTI
SELEZIONATI
E PREMIATI

1° classificato
Benedetta Carro
"La chiave" / digitale /
Arenzano (GE)



2° classificato

Tiziana Iorio

“Right City” / disegno digitale con Adobe Illustrator /
Albisola Superiore (SV)

FUTURE Children KNOWLEDGE Human RIGHTS LISTEN Istitution PROMISE BUILD Interest DEVELOPMENT Fend LIFE

s. ritr d
 a, tric ve
 sale dei l
 colare al
 come in
 protezio
 consider
 relative e
 do che v
 in tutti i
 portanza
 ramento
 di condiz
 si intede
 per fanci
 uo, di col
 re, di colo
 re, di se
 ne finan
 ziaria, d
 alla fo
 contro o
 gni form
 a di fam
 ilariali. A
 rticolo 3
 1. In le
 gislativi
 si, **inter
 esse** su
 benessere
 , in consi
 derazioni
 amministr
 ative app
 propriati.
 3. Gli St
 ati parti
 vigilano
 affinché
 il funzio
 namento
 delle isti
 tuzioni, s
 ervizi e
 istituti
 che han
 no la **res
 ponsabil
 ità** de
 conform
 e alle no
 rme sta
 bilite d
 alle au
 torità
 di sicu
 rezza e
 per qua
 nto rig
 uarda
 il num
 ero e la
 competen
 za dei
 loro pe
 rsonale
 nonch
 l'esist
 enza di
 un adeg
 uato co
 ntrollo. A
 rticolo 4
 Gli St
 ati parti
 si impeg
 nano ad
 adottare
 tutti i p
 rovedim
 enti leg
 islativi,
 amministr
 ativi e
 altri, ne
 cessari
 per att
 uare i
 diritti r
 iconosci
 uti dalla
 presente
 Conven
 zione. I
 trattan
 do di d
 iritti ec
 onomici,
 sociali
 e cultur
 ali essi
 adottano
 tali **pro
 vedimen
 ti** entro
 i limiti
 delle ri
 sorse di
 cui disp
 ongono
 e, se del
 caso, de
 i mem
 bri della
 famiglia
 allargat
 a o della
 colletti
 vità. 2. Gli
 Stati parti
 assicurano
 in tutta
 la misura
 del poss
 ibile la **s
 opravvi
 venza** e
 lo svilu
 ppo del
 fanciullo.
 Articolo 6
 1. Gli St
 ati parti
 riconoscono
 che ogni
 fanciullo
 ha un d
 iritto in
 erente
 alla **vita**. 2. Gli
 Stati parti
 assicurano
 in tutta
 la misura
 del poss
 ibile la **s
 opravvi
 venza** e
 lo svilu
 ppo del
 fanciullo.
 Articolo 7
 1. Il fanciullo è registrato im
 mediatamente al momento della sua
 nascita e da allora ha diritto a un
 nome, ad acquisire una
 cittadinanza e, nella misura del
 possibile, a conoscere i suoi gen
 itori e a essere allevato da essi. 2. Gli
 Stati parti **vigilano** affinché questi
 diritti siano attuati in conformita
 con la loro legislazione naziona
 le e con gli obblighi che sono im
 posti loro dagli strumenti intern
 azionali applicabili in materia. In
 particolare nei casi in cui, se ciò
 non fosse fatto, il fanciullo ver
 rebbe a trovarsi apolide.

3° classificato

Federico Leopoldo Roi

“Infanzia e città - Crescere insieme” / digitale /
Recco (GE)





Tommaso Bottaro

“Acquario sospeso” / Digitale photoshop /
Genova





Daniela Preschi

“Certe cose non cambiano mai” / Acrilico - matite - digitale /
Genova



Fabrizio Carminati

“Nuovo Porto Antico / Digitale /
Genova

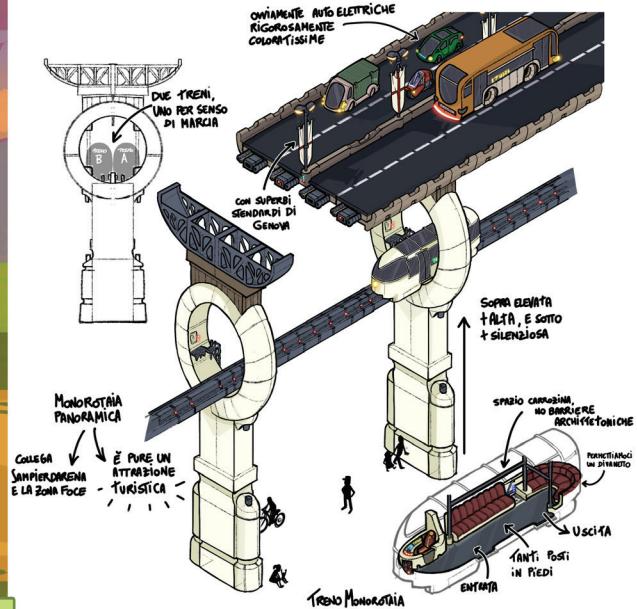
Nuova Piazza Caricamento. Nuova Sopraelevata con trasporto Monorotaia.

"UNA CITTÀ ADATTA AI PIÙ PICCOLI È IN GRADO DI GARANTIRE UNA MIGLIORE QUALITÀ DI VITA A TUTTI I CITTADINI (1)"
 PROGETTARE E RIPENSARE UNA CITTÀ A "MISURA DI BAMBINO" NON DOVREBBE TRALASCIARE LA NECESSITÀ DI FARE IN MODO CHE SIA ALLO STESSO TEMPO A "MISURA DI MAMMA E PAPÀ": DUNQUE CHE LA CITTÀ SIA PER LE FAMIGLIE. I BAMBINI HANNO BISOGNO E IL DIRITTO DI VIVERE IN UN AMBIENTE NON INGHIOTTO E QUELLO DI POTER ACCEDERE A SPAZI VERDI E STRADE NON PERICOLOSE(2). INOLTRE, DEVONO POTER AVERE L'OPPORTUNITÀ DI VIVERE IN UN AMBIENTE FAMILIARE, DI GODERE DEL DIRITTO AL GIOCO E AL TEMPO LIBERO.



GENOVA DOVREBBE RICOPRIRSI DI VERDE E RIVEDERE LA PROPRIA MOBILITÀ PER POTER PERMETTERE, AI PIÙ PICCOLI E NON DI MUOVERSI NELLA CITTÀ. LA CITTÀ DEVE DIVENTARE UN PARCO A CIELO APERTO. IL BAMBINO E IL GENITORE DEVONO ESSERE MOTIVATI A USCIRE DI CASA.
 NUOVI MEZZI DI TRASPORTO PUBBLICO E BICICLETTE SONO UNA LEVA FONDAMENTALE. INOLTRE, I GENITORI DEVONO ESSERE MESSI IN CONDIZIONE DI FIDARSI DI UNA CITTÀ SICURA IN CUI BAMBINI POSSONO MUOVERSI ANCHE NON ACCOMPAGNATI PER POTER SVILUPPARE IL SENSO DI RESPONSABILITÀ, DI AUTONOMIA E DI AUTOSTIMA DEI FUTURI CITTADINI (3).

I GENITORI DEVONO ESSERE MESSI IN CONDIZIONE DI POTER DEDICARE TEMPO AI PROPRI FIGLI DI POTERLI ACCOMPAGNARE NELLA LORO CRESCITA E SOPRATTUTTO DI POTER VIVERE IN UN AMBIENTE SICURO E CONTROLLATO. PER QUESTO C'È BISOGNO DI RECUPERARE E CREARE SPAZI VERDI PER BAMBINI, GENITORI E NONNI. UN AMBIENTE SALUBRE E ACCOGLIENTE MIGLIORA LA VITA A GRANDI E PICCOLI, E IL BENESSERE DEGLI UN SI RIPERCUOTE SUGLI ALTRI.



(1) CONFERENZA DI ROMA 1992 (2) UNICEF, CHILD-FRIENDLY CITIES INITIATIVE - CFCI (3) UNICEF, MANUALE CITTÀ AMICHE DEI BAMBINI E DEGLI ADOLESCENTI 2009





Chiara Bracale

“Quando inizia il futuro?” / digitale /
Genova



Il futuro è bello!

accoglienza, uguaglianza, pari diritti e pari opportunità, ecologia, sostenibilità, speranza

Valeria Rossi

“Genova siamo noi!” / Digitale /
Montecatini (Pt)



Ludovica Salvi

“In my dream...” / Pantoni e china nera /
Genova



Luca Melchionda

“Una città da giocare” / digitale /
Genova



Menzione speciale Ordine degli Architetti

Antonio Repetto

“Spiag-Ge, Una costa a forma di bambino” / tecnica mista /
Mezzanego (Ge)



Spiag-GE
Una costa a forma
di bambino

Irene Luconi

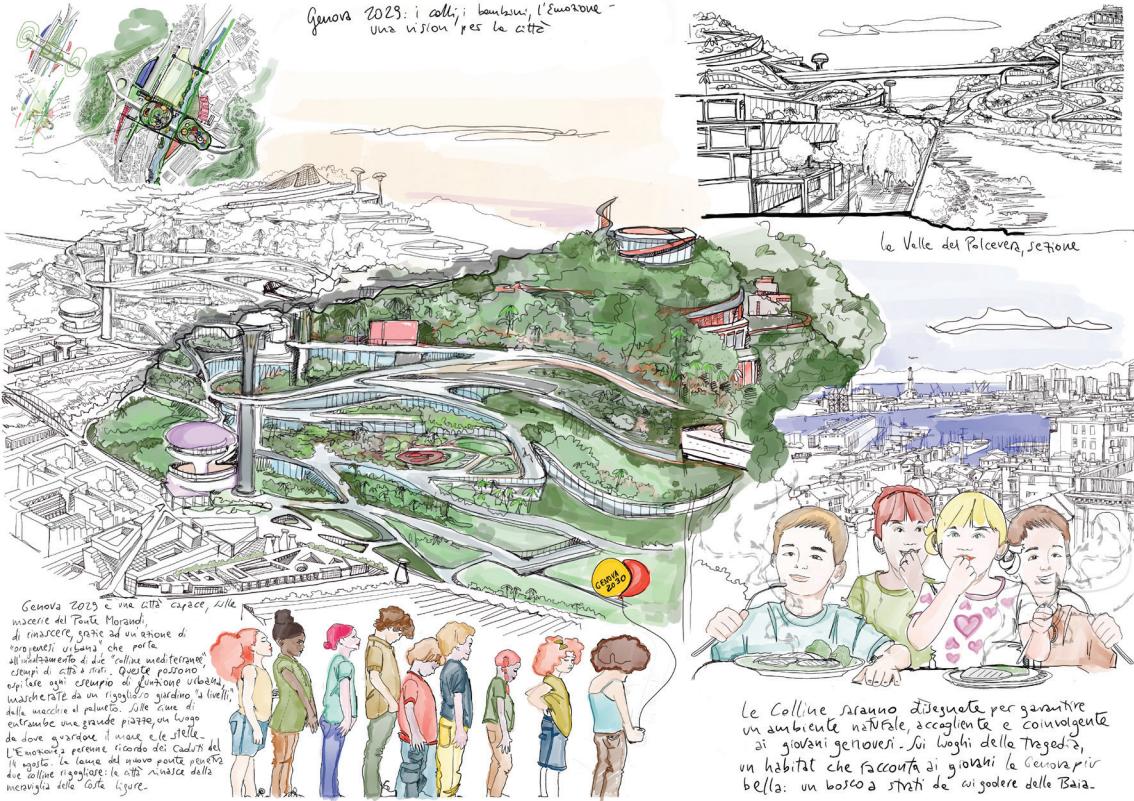
“Gemma” / tecnica mista /
La Spezia



Jacopo Ascari

“Genova 2029: i colli, i bambini l’Emozione” / digitale /
Milano

Genova 2023: i collini bambini, l'emozione -
una vision per la città



Genova 2023 è una città capace, sulle
misure del Ponte Mirandi,
di rinascere grazie ad un'emozione di
"organismi urbani" che porta
all'insediamento di 12 "colline mediterranee"
stipiti di città a tutti. Queste possono
ospitare ogni scenario di funzione urbana,
invascherate da un rigoglioso giardino la livello
della macchina al palazzo, sulle cui
entrambe una grande piazza, un luogo
da dove guardare il mare e le stelle.
L'emozione perenne ricordo dei Caduti del
11 agosto, la lauce del nuovo ponte pensata
due colline rigogliose: la città rinascita della
metropoli della Costa Ligure.

La Valle del Palcevera, sezione

Le Colline saranno disegnate per garantire
un ambiente naturale, accogliente e coinvolgente
ai giovani genovesi. Sui luoghi della Tragodia,
un habitat che racconta ai giovani la Genova più
bella: un bosco a stretti de' ai godere della Baia.

Michela Muzzi

Nessun titolo / digitale /
Genova





Gianluca Perri

“La città che vorrei! Su misura per me!” /
acrilico su cartone - digitale /
Lecco



Lenny Lucchese

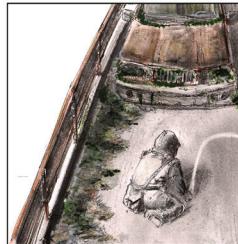
“Primo viaggio da cronoreporter” /
Pantone - matite - inchiostro - toner - digitale /
Treviso

INTERVISTA AI BAMBINI
DEL FUTURO

Genova nel
2029 (e anche altre città)

"MARE E TANTIS-
SIMI ALBERI!"

"QUI E' BELLIS-
SIMO, SI PUO'
GIOCARRE IN
STRADA SENZA
SENZA FARSI
INVESTIRE
DALLE AUTO!"



Huijuan Huang

“Il goal” / Digitale /
Genova



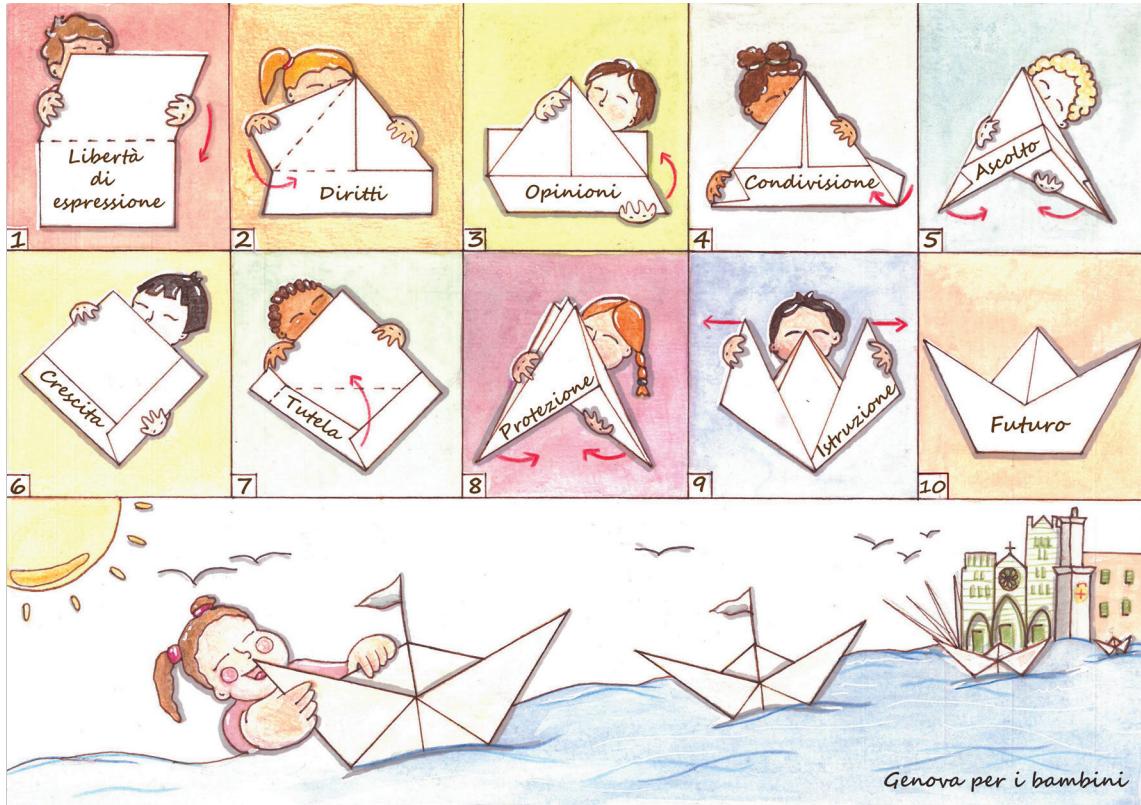
Menzione speciale Ordine degli Architetti

Matteo Pugliese

“Smart education” / tecnica mista /
Alessandria

Giorgia Grandò

“Costruirsi il futuro” / tecnica mista /
Genova

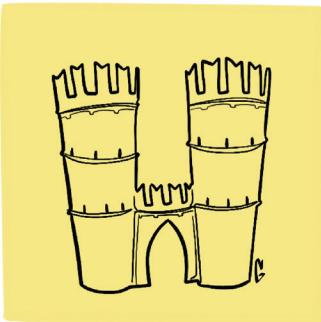
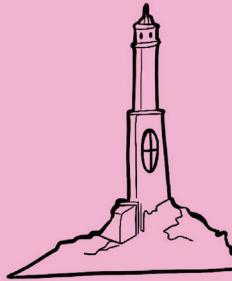
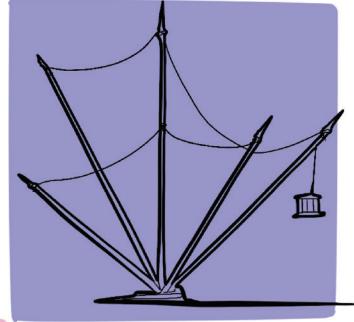


Menzione speciale Ordine degli Architetti
Alessandra Di Viesti

“Genova come una giacca” / Acquarello - matita /
Genova

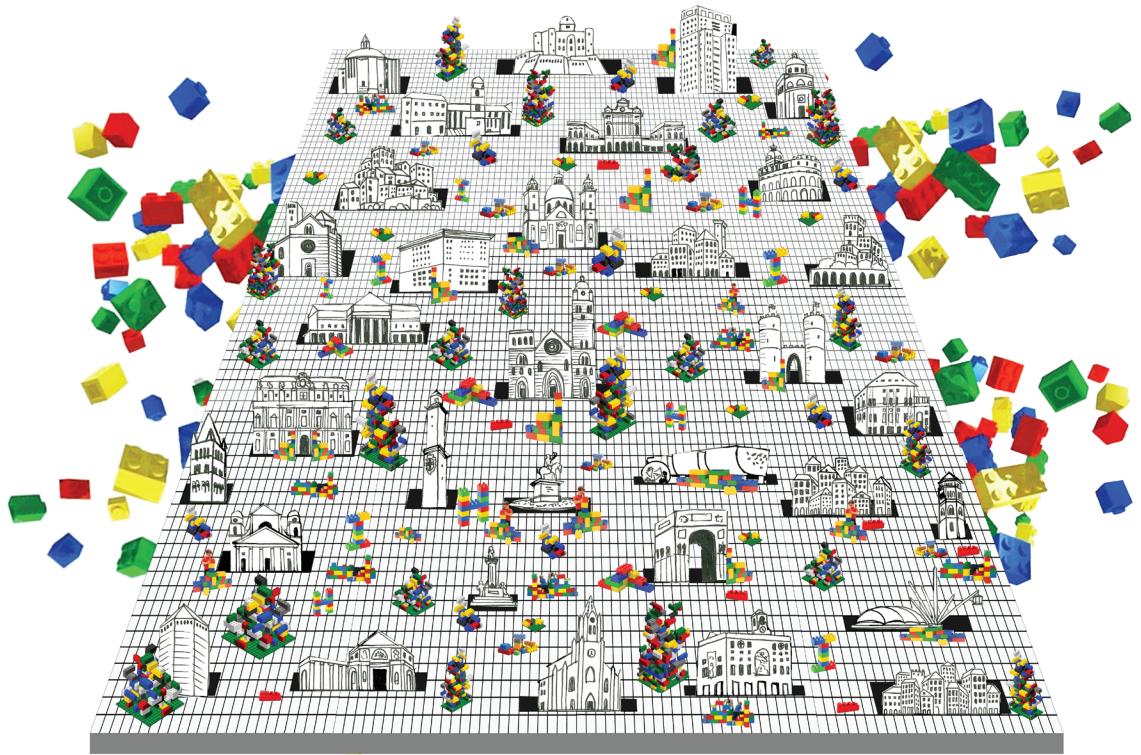


Nora Gallia
Senza titolo / Digitale /
Genova





Leonardo Panusa
“Buil it” / tecnica mista /
Genova



Collana **Rappresentazione e comunicazione**

Volumi pubblicati

1. *BEING POSITIVE strategie e linguaggi per la comunicazione dell'HIV*, a cura di Enrica Bistagnino e Alessandro Castellano, 2016 (ISBN: 978-88-97752-76-9)
2. Massimo Malagugini, *MOVE IT. Disegno – Tempo - Movimento*, 2016 (ISBN: 978-88-97752-69-1)
3. Anna Maria Parodi, *Un percorso nel tempo Genova, la via "Romana di Levante"*, 2017 (ISBN versione a stampa: 978-88-905492-9-8), (ISBN versione eBook: 978-88-97752-51-6)
4. *Ri-FIUTO Occasioni e Azioni di Ricerca*, a cura di Raffaella Fagnoni, Maria Linda Falcidieno, Silvia Pericu e Mario Ivan Zignego, 2017 (ISBN versione a stampa: 978-88-97752-92-9), (ISBN versione eBook: 978-88-97752-95-0)
5. Massimo Malagugini, *L'ARCHITETTURA E LA SUA IMMAGINE – Il disegno fra indagine e progetto*, 2018 (ISBN versione a stampa: 978-88-94943-05-4), (ISBN versione eBook: 978-88-94943-07-8)
6. Maria Carola Morozzo della Rocca, *Per un Portale del Nautical Heritage - Ricerca, azioni e proiezioni*, 2018 (ISBN versione a stampa: 978-88-94943-13-9), (ISBN versione eBook: 978-88-94943-14-6)
7. Silvia Pericu, *WAKING UP THE SLEEPING GIANTS - Risvegliare i giganti dormienti*, 2018 (ISBN versione a stampa: 978-88-94943-33-7), (ISBN versione eBook: 978-88-94943-34-4)
8. *Emergenze ambientali e sociali: nuovi modelli di comunicazione visiva*, a cura di Maria Elisabetta Ruggiero, Massimo Malagugini e Ruggero Torti, 2019 (ISBN versione a stampa: 978-88-94943-41-2), (ISBN versione eBook: 978-88-94943-42-9)
9. Maria Elisabetta Ruggiero, *La rappresentazione nella cultura del progetto navale* (ISBN versione a stampa: 978-88-94943-44-3), (ISBN versione eBook: 978-88-94943-45-0)
10. *Waterlines Sketchbook*, a cura di Maria Elisabetta Ruggiero, 2019, (ISBN versione eBook: 978-88-94943-48-1)

11. Maria Elisabetta Ruggiero, *Waterlines. Boundaries*, 2019, (ISBN versione eBook: 978-88-94943-47-4)
12. M.L. Falcidieno, M. Malagugini, M.E. Ruggiero, *Immagine, iperbole, narrazione - Sperimentazioni grafiche per mezzi straordinari*, 2019 (ISBN versione eBook: 978-88-94943-96-2)
13. *Un'idea di Disegno. Un'idea di Città. Le figure dello spazio urbano*, a cura di E. Bistagnino, 2020 (ISBN versione a stampa: 978-88-3618-004-2), (ISBN versione eBook: 978-88-3618-005-9)
14. Claudia Porfirione, *Silver Design. Progettare ambienti e dispositivi capacitanti al tempo della silver economy*, 2020 (ISBN versione a stampa: 978-88-3618-016-5), (ISBN versione eBook: 978-88-3618-017-2)
15. Giulia Zappia, *RESTAURO NAUTICO E DESIGN. Strumenti e metodi per il recupero delle imbarcazioni*, 2020 (ISBN versione a stampa: 978-88-3618-021-9), (ISBN versione eBook: 978-88-3618-022-6)
16. *Genova 2029. Una città a misura di bambina/o?*, a cura di E. Bistagnino e M. L. Falcidieno, 2020 (ISBN versione eBook: 978-88-3618-032-5)

Enrica Bistagnino, architetto, PhD, è professore associato presso il dipartimento Architettura e Design (dAD), Scuola Politecnica, Università di Genova. Ha svolto attività di ricerca e didattica presso l'Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria e presso il Politecnico di Milano.

Maria Linda Falcidieno, architetto, PhD, già direttore del dipartimento di Scienze per l'Architettura presso l'Ateneo di Genova. Professore alle Facoltà di Architettura di Ferrara e Genova, attualmente è componente del Senato Accademico e docente al corso di Laurea in Disegno Industriale presso il dipartimento Architettura e Design (dAD), Scuola Politecnica, Università di Genova.

Sempre di più, nella storia odierna del mondo, si è imposta come "Costituzione" planetaria la Dichiarazione dei Diritti Umani e tutte le "carte" che evidenziano, tutelano, promuovono i Diritti Umani Universali. Deve quindi essere di ispirazione per tutto, anche nel progettare e pensare una città, nel creare spazi che diano futuro e abitabilità fisica, culturale, sociale ai bambini/e ai ragazzi/e.

Immaginare è il primo passo del realizzare. È il momento della libertà creativa, in direzione di una determinata idea, alimentata con il carburante del desiderio.

Genova è una città che sta conoscendo un lungo periodo di forti difficoltà e trasformazioni. È tra le regioni più anziane del mondo, ha cambiato in maniera radicale parte della propria identità negli ultimi decenni e sta cercando energie, idee, forze per una ulteriore rigenerazione. Genova, ora, ha più che mai bisogno di vitalità. È una città che, per ripartire, ha bisogno di essere, di nuovo, immaginata.

Proprio per partecipare a questa esigenza d'immaginare la città, in questa edizione del concorso Disegno Genova, abbiamo unito realtà di 3 ambiti: del mondo dell'illustrazione e fumetto, dell'urbanistica e architettura, del mondo dell'educazione e Diritti dell'infanzia. L'intento è stato di celebrare il 30° anniversario della Dichiarazione dei Diritti dell'Infanzia e Adolescenza con la creazione di un dispositivo concorsuale che potesse stimolare ed accogliere idee dagli artisti.

Idee per una città a misura di bambini e, quindi, di tutti.

(da *L'illustrazione come foglio d'istruzioni per il futuro*, di Enrico Testino)

ISBN:978-88-3618-032-5



9 788836 180325