

Pratiche intermediali

● 04_2024 ●

Storie di visualità

Storie di visualità. Pratiche intermediali.

Atti del 4° incontro ciVIS Storie di Visualità. Temi e linee di ricerca
Università di Genova, 6 maggio 2024

a cura del Comitato di Gestione del Centro Interdipartimentale sulla Visualità

Enrica Bistagnino
Elisa Bricco
Antonio Di Biagio
Nadia Rania
Gualtiero Volpe

Indice

Indice.....	3
Premessa.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
Introduzione	Errore. Il segnalibro non è definito.
1.VISUAL EXPRESSION.....	4
“Photovoice e World café: quando il linguaggio testuale e verbale incontra il visuale per la conoscenza dei fenomeni”	5
“Incidente? Pensaci PR.IM.A!. Esperienze inter, trans e multimediali in una campagna di sensibilizzazione sociale”	10
“I Tarocchi divinatori come modello di costruzione di storie performative”	12
2.LINGUISTIC-VISUAL EXPRESSION.....	14
“Ritratti Urbani: Espressioni Generative dell'Identità”	15
“Paesaggi linguistici in film ambientati in paesi tedescofoni”	17
“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.....	19
“La pubblicazione del Poème de l'Âme : Félix Thiollier in soccorso di Louis Janmot”	22
“artefatti ‘ibridi’ per la visione del paesaggio urbano. La collaborazione tra testo e immagine nel progetto ‘Genova Millefoglie’”	24
3.MULTISENSORY REPRESENTATION	27
“Paesaggio mediale empatico”	28
“Come l’AI sta cambiando l’accessibilità nello UI design”	30
“MAHATMA - Analisi multiscala di traiettorie umane e artificiali: modelli e applicazioni”/	32
“Visualizzazione intermodale del testo drammatico”	34
“Collezioni tascabili. Ricerche e pratiche di 3d low-cost nel Museo del Risorgimento di Genova”	36

1.VISUAL EXPRESSION

VISUAL EXPRESSION

Visual and textual 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 (o della ricerca): Nadia Rania – Dipartimento di Scienze della Formazione;
Gruppo di ricerca: Ilaria Coppola – Dipartimento di Scienze della Formazione;
Dati di ricerca raccolti dal 2015

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 (Psarodakis 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.

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 also used in participatory action research but also as a training technique. It is carried out with even 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 (Psarodakis 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 sharing different points of view and on the other hand entering empathically into the other's world in a more immediate way.

RIFERIMENTI

Brown, N. and Collins, J. (2021). Systematic Visuo-Textual Analysis: A Framework for Analysing Visual and Textual Data. *The Qualitative Report*, 26 (4), pp. 1275-1290. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2>

Psaroudakis, I., Quattrone, F., Tavoschi, L., De Vita, E., Cervia, S., Biancheri, R., Lopalco, P. L. (2020). Engaging adolescents in developing health education interventions: a multidisciplinary pilot project. *European Journal of Public Health*, 30(4), 712–714, <https://doi.org/10.1093/eurpub/ckaa012>

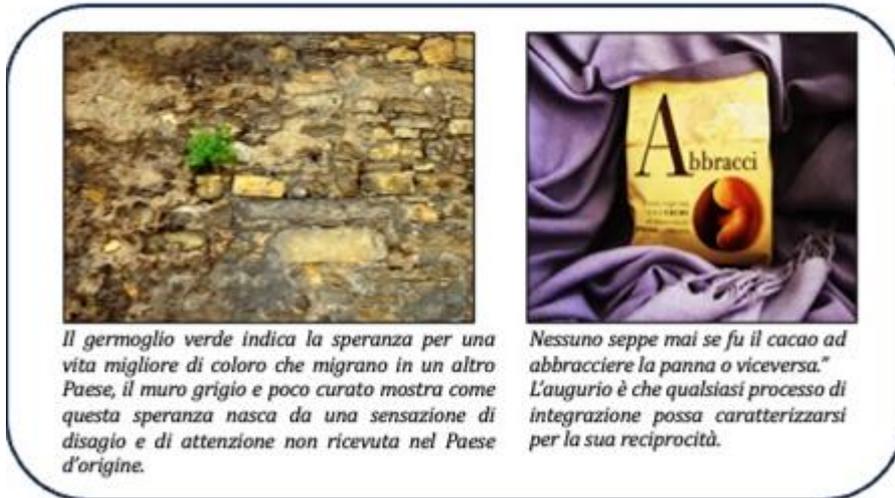
Rania, N., Coppola, I. Martorana, F., & Migliorini, L. (2019). The collapse of the Morandi Bridge in Genoa on 14 August 2018: A collective traumatic event and its emotional impact linked to the place and loss of a symbol. *Sustainability*, 11, 6822. <https://doi.org/10.3390/su11236822>

Rania N., Migliorini L., Rebori S., Cardinali P. (2015). Photovoice and interpretation of pictures in a group discussion: A community psychology approach. *Qualitative Research in Psychology*, 12:382-396. doi:10.1080/14780887.2015.1019597

Wang, C. (2006). Youth participation in Photovoice as a strategy for community change. *Journal of Community Practice*, 14(1, 2), 147–61. https://doi.org/10.1300/J125v14n01_09



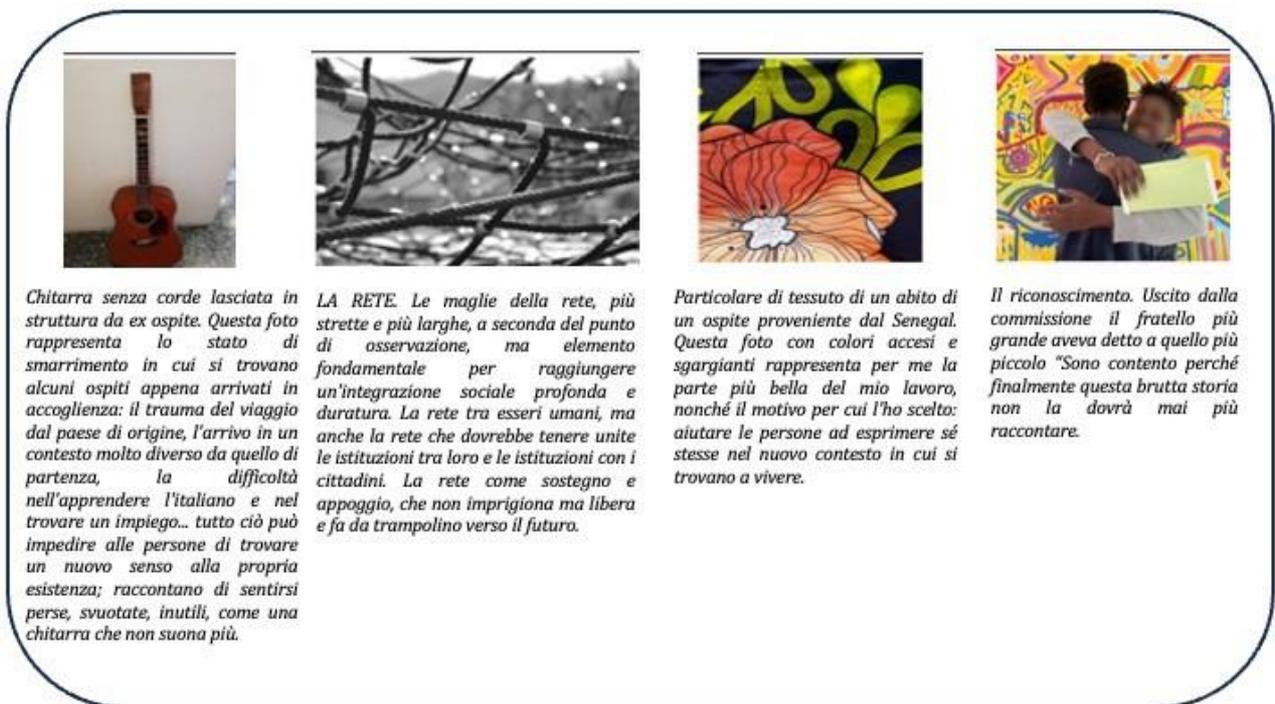
Figura 1_ Photovoice_ambito formativo



Il germoglio verde indica la speranza per una vita migliore di coloro che migrano in un altro Paese, il muro grigio e poco curato mostra come questa speranza nasca da una sensazione di disagio e di attenzione non ricevuta nel Paese d'origine.

Nessuno seppe mai se fu il cacao ad abbracciare la panna o viceversa." L'augurio è che qualsiasi processo di integrazione possa caratterizzarsi per la sua reciprocità.

Fig. 2 Photovoice_ dimensione simbolica_ambito formativo



Chitarra senza corde lasciata in struttura da ex ospite. Questa foto rappresenta lo stato di smarrimento in cui si trovano alcuni ospiti appena arrivati in accoglienza: il trauma del viaggio dal paese di origine, l'arrivo in un contesto molto diverso da quello di partenza, la difficoltà nell'apprendere l'italiano e nel trovare un impiego... tutto ciò può impedire alle persone di trovare un nuovo senso alla propria esistenza; raccontano di sentirsi perse, svuotate, inutili, come una chitarra che non suona più.

LA RETE. Le maglie della rete, più strette e più larghe, a seconda del punto di osservazione, ma elemento fondamentale per raggiungere un'integrazione sociale profonda e duratura. La rete tra esseri umani, ma anche la rete che dovrebbe tenere unite le istituzioni tra loro e le istituzioni con i cittadini. La rete come sostegno e appoggio, che non imprigiona ma libera e fa da trampolino verso il futuro.

Particolare di tessuto di un abito di un ospite proveniente dal Senegal. Questa foto con colori accesi e sgargianti rappresenta per me la parte più bella del mio lavoro, nonché il motivo per cui l'ho scelto: aiutare le persone ad esprimere sé stesse nel nuovo contesto in cui si trovano a vivere.

Il riconoscimento. Uscito dalla commissione il fratello più grande aveva detto a quello più piccolo "Sono contento perché finalmente questa brutta storia non la dovrà mai più raccontare.

Fig. 3. Photovoice_ dimensione simbolica_ambito professionale



Fig. 4. Stesso soggetto, diverse voci

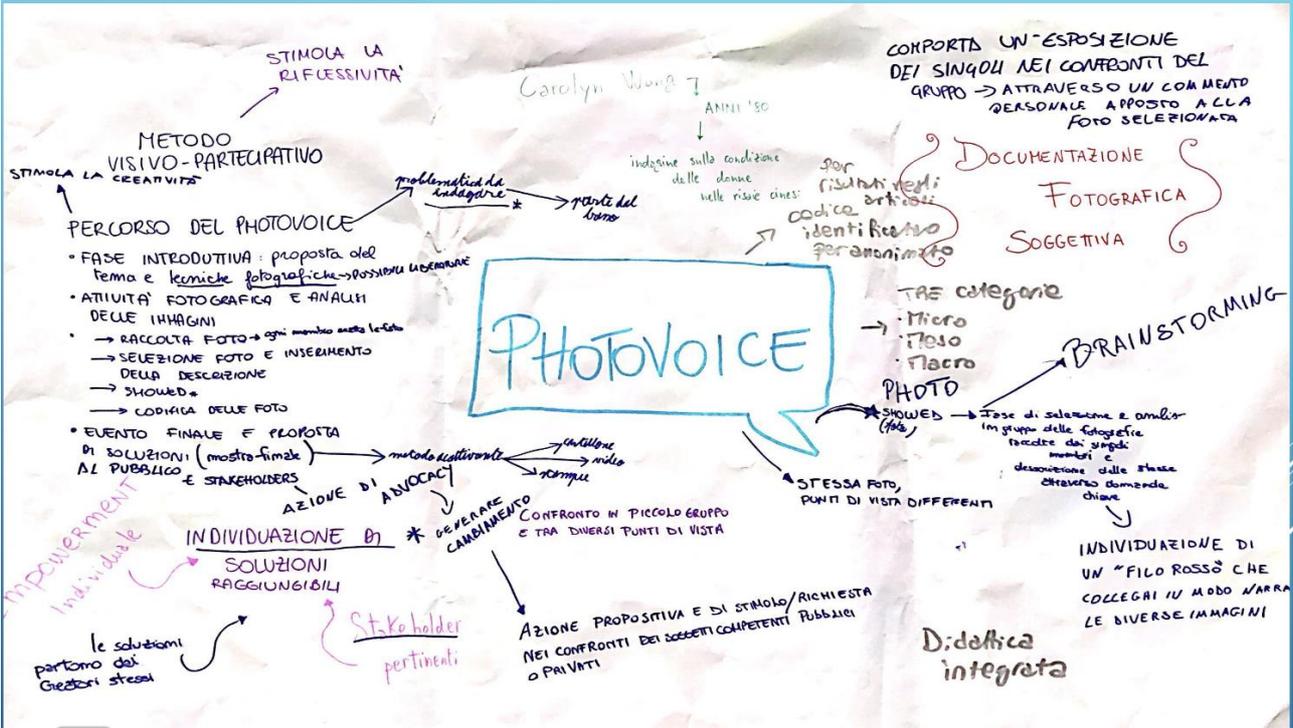


Fig. 5. World Cafè_ambito formativo

“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 della ricerca: Maria Linda FALCIDIENO – Dipartimento Architettura e Design

Collaboratori: Massimo MALAGUGINI – Dipartimento Architettura e Design; Maria Elisabetta RUGGIERO – Dipartimento Architettura e Design; Ruggero TORTI – Dipartimento Architettura e Design

Durata: 2021-2023

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

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 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 the 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 and, again, 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 ad incrementare la divulgazione dei contenuti.

La ricerca non è stata ancora oggetto di pubblicazione.



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 (1920x880); Il Secolo XIX/Repubblica c – (420 x 740 px), d – 1366 x 768 px); e – Genova Today (640 x 640 px)

“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

Durata : dal 2021

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 ad 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 doom 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 envisaged as a spectacular model of the performative functioning of narratives, whether textual and/or visual. In this case, it is not the literary or artistic work directly subjected to examination, but 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-création : façonner des publics, expérimenter des agirs » in *L'écriture de la recherche : dimension heuristique et porosité entre écriture de la recherche et écriture littéraire*, Violaine Houdart-Merot (dir.), Presses Universitaires de Vincennes, 2024 (in stampa).
- « Les pouvoirs de la fiction » #1, performance con l'attrice Anne-Laure Sanchez, Maison de la Poésie, Paris, 4 avril 2023 ; « Les pouvoirs de la fiction » #2, Nancy Murzilli invite Pierre Bayard & Yves Citton, performance, Maison de la Poésie, 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 rêves éveillés, comment nous mettons nos avvenirs en jeu*, Premier Parallèle, Paris, 2023. Fiske, S. T. (1993). *Social cognition and social perception*. Annual Review of Psychology, 44, 155-194.
- Nouvelles formes de l'écriture scientifique*, con E. Bricco, A. Giaufret, M. Rossi, Stefano Vicari (dir.), Publif@rum, n°36, 2022.
- « Pratiques poétiques évaluatives : comment contribuer à l'émergence de publics », dans *Les pratiques poétiques et le public*, J. Barda, E. Lynch (dir.), *L'Esprit Créateur*, Johns Hopkins University Press, Vol . 62, n°1, 2022, p. 102-114.
- « La divination par le tarot, une pratique fictionnelle performative et secourable », dans *L'idée d'image*, C. Piccione, A. Tagliapietra (dir.), Mimesis Ed., 2022.

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

La littérature et les arts. Paroles d'écrivain.e.s, con M. Amatulli, E. Bricco, C. Rolla, *Publif@rum*, n° 30, 2019.

« Formes littéraires à l'essai. Sur l'agentivité collective des écritures hors du livre », in « La littérature exposée 2 », Olivia Rosenthal, Lionel Ruffel (dir.), *Littérature*, n°191, p. 19-30.

Pratiques artistiques intermédiales, con Elisa Bricco (dir.), *Publif@rum*, n°29, 2018.



Figura 1 – David Enon, Senza titolo, 2023

2.LINGUISTIC-VISUAL EXPRESSION

“Ritratti Urbani: Espressioni Generative dell'Identità”

“Urban Portraits: Generative Expressions of Identity”

Responsabili scientifici (della ricerca): Irene De Natale – PhD Student Dottorato in Architettura e Design, DAD; Nicola Corbellini – PhD Student 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 (durata) – in corso dal 2024

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 siano coerenti con le aspettative di alcuni volontari, coinvolgendo sia soggetti esperti nelle discipline del progetto, che non. 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 ad 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 is involving 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 identity representation of the contemporary city, exploring the possibility of narration 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

- [1] 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).
- [2] 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).



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

“Paesaggi linguistici in film ambientati in paesi tedescofoni”

“Linguistic landscapes in films set in German-speaking countries”

Responsabile scientifico: Simona LEONARDI – Dipartimento LCM;

Partner della ricerca: Ramona PELLEGRINO – Università di Bologna, Campus di Forlì – Dipartimento di Interpretazione e Traduzione

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 ad essere registrati su un supporto mediale, e quindi fruibili superando confini spazio-temporali, sono inseriti in un’opera autoriale (Badstübner-Kizik 2018, Kajszczarek 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 sia 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 ’30, 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: 186). 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: 5).

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 finally 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).



Figura 1 - (da *Berlin Alexanderplatz*, regia Phil Jutzi, 1931, 1h 18 min 26 s)

“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 (o della ricerca): Giovanna PUPPIN – Dipartimento di Lingue e Culture Moderne (DLCM)

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.

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 also about other dynamics, 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.



Figura 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>



Figura 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>

“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;

Laboratori coinvolti nella ricerca: ECLLA (St Etienne, France)

Finanziamento PRIN 2020, Forme fototestuali e riparazione del trauma”

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.

Decided to promote the cycle constructed by Louis Janmot, art-collector and photographer Félix Thiollier decides in 1880 to give it a new life and accomplish the vision of the painter 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.



CAUCHEMAR

Figura 1 – *Cauchemar* [*Incubo*], tirage au charbon de Félix Thiollier, planche tirée de Louis Janmot, *Poème de l'âme*, par Louis Janmot. *Portrait de l'auteur et trente-quatre photographies au charbon d'après les originaux*, Saint-Étienne, Théolier & Cie, 1881.

“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 della ricerca: Enrica BISTAGNINO – Dipartimento Architettura e Design, Unige;

Gruppo di ricerca: Enrica BISTAGNINO – dAD; Andrea BOSIO (architetto e fotografo)

Data: 2023-2024

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, 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’edificato 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, indulgiando 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 identity 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.



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?

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

3.MULTISENSORY REPRESENTATION

“Paesaggio mediale empatico”

“Empathic mediascape”

Responsabile della ricerca: Tiziana IORIO, PhD Student Dottorato in Architettura e Design (I anno del XXXIX ciclo) – dAD
Tutor: Enrica BISTAGNINO, Maria Linda FALCIDIENO - dAD
Data: in corso dal 2023

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'esponenziale auto-produzione e consumo di immagini, 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 mediatiche. 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, being, some types of images, 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.

ESITI DELLA RICERCA

Iorio, 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. Genova, Italia: GUP Genova University Press.

Bistagnino, E., Iorio, T., Piras, V. (in press), *Representation as an element of activation, development, and 'reduction' of complexity in the exploratory process of 'critical design'*. In G. Volpe (Ed.). La visualità all'intersezione delle discipline umanistiche e tecnologiche. Genova, Italia: GUP Genova University Press.

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, Italia: Raffaello Cortina Editore.

Craighero L. (2017), *Neuroni specchio. Vedere è fare*, Bologna, Italia: il Mulino, 2017.

Pinotti A. & Somaini A. (2026), *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Torino, Italia: Piccola Biblioteca Einaudi.

Rizzato M. & Donelli D. (2013), *Io sono il tuo specchio. Neuroni specchio ed empatia*, Torino, Italia: Edizioni AMRITA.

Rizzolatti G. & Sinigaglia C. (2006), *So quel che fai. Il cervello che agisce e i neuroni specchio*, Milano, Italia: Raffaello Cortina Editore.

Ugenti E. (2016), *Immagini nella rete: ecosistemi mediali e cultura visuale*, Milano, Italia: Mimesis/Cinema.



Figura 1 - Tiziana Iorio. *Paesaggio mediale empatico*. Autoproduzione. 2024.

“Come l’AI sta cambiando l’accessibilità nello UI design”

“How AI is changing accessibility in UI design”

Responsabile della ricerca: Elena BENEDETTO – Dipartimento Architettura e Design;

Tutor: prof.sa Enrica Bistagnino, prof.sa Maria Linda Falcidieno

Durata: in corso dal 2023

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 '80 nell'ambito industriale dell'interazione uomo-macchina (HCI) (Badre, 2002(February)). 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(February)). 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 publicating 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 evicted 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 with, where possible, an experimental and operational approach.

ESITI DELLA RICERCA

(in press) BENEDETTO, E., ROMANO, G., TORRE, I., VALLARINO, M., “a visual comparison interface for educational videos”, 2024, 17th International Conference on Advanced Visual Interfaces.

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>

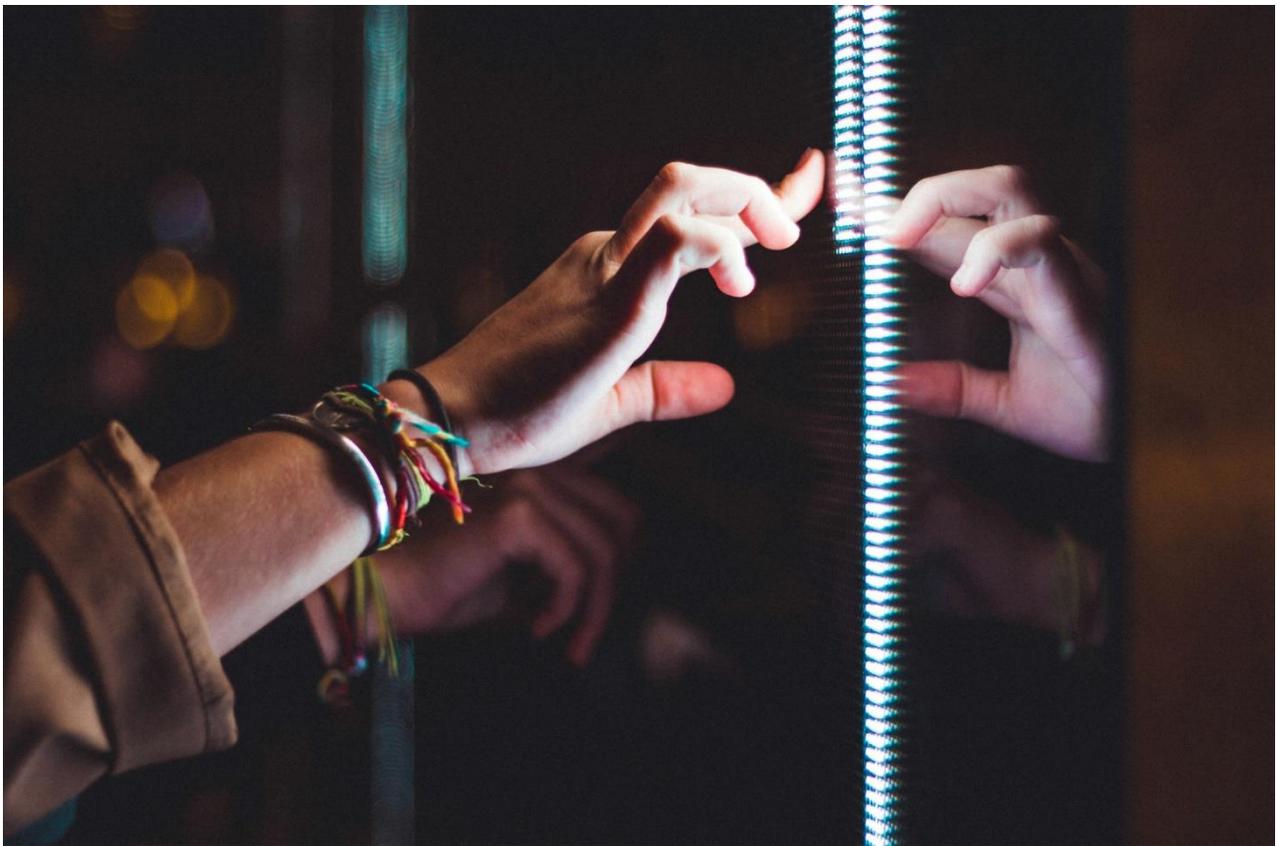


Figura 1 - Photo by [Killian Cartignies](#) on [Unsplash](#)

“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 – DIBRIS

Gruppo di ricerca: Gualtiero VOLPE – DIBRIS; Nicola Corbellini – DIBRIS

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

Durata: 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 supramodal 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 (o della ricerca): Angela ZINNO – Dipartimento 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

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”.

ESITI DELLA RICERCA

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

Zinno, A. (2023). *Voce dal s n fuggita. Percorsi analogico digitali della voce nel teatro contemporaneo*. Tesi Dottorale - Dottorato DIGITAL HUMANITIES – Arte, Spettacolo e Tecnologie multimediali. Universit  degli Studi di Genova.

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 riproducibilit  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*. 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 digitalit *. Milano: Franco Angeli.

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.

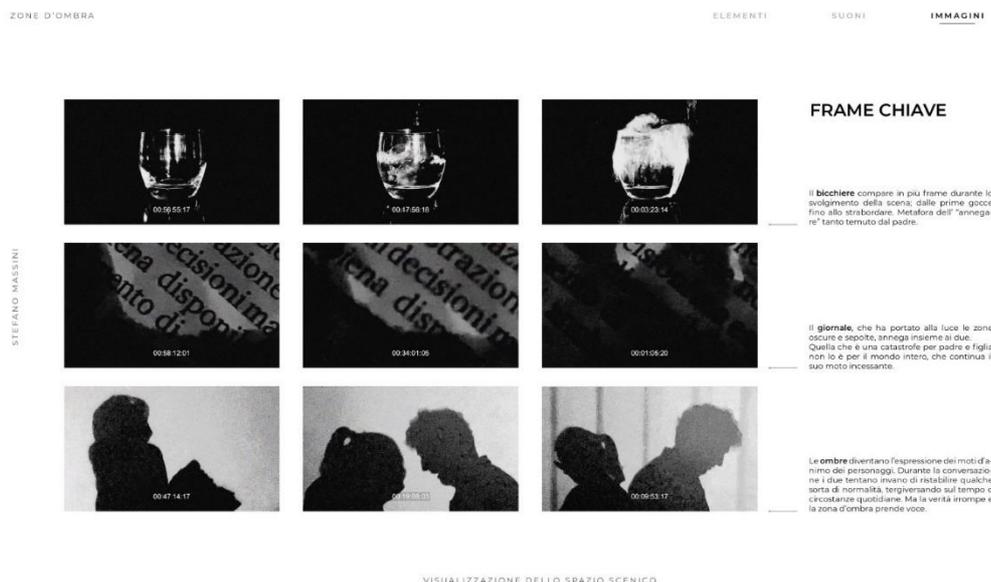


Figura 1 - Immagine tratta dall'elaborato del gruppo di lavoro Tiziana Iorio e Arianna Mustaf  (2021/2022)

“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”

Responsabili scientifici: Eliana CARRARA – DIRAAS; Carlo BATTINI – DICCA

Gruppo di ricerca: Andrea Paolini, XXXVII ciclo di dottorato in “Digital Humanities. Tecnologie digitali, arti, lingue, culture e comunicazione”

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 10000 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, faretto, 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 10000 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.

ESITI DELLA RICERCA

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

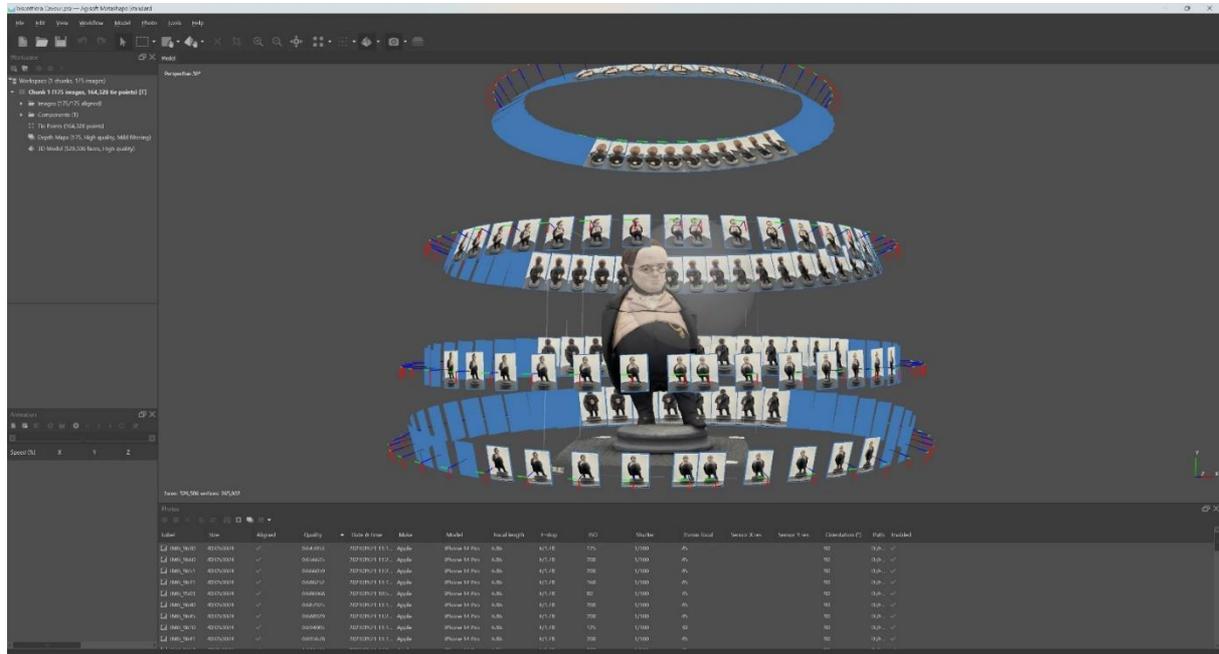


Figura 1 - La ricostruzione fotogrammetrica da smartphone con Agisoft Metashape

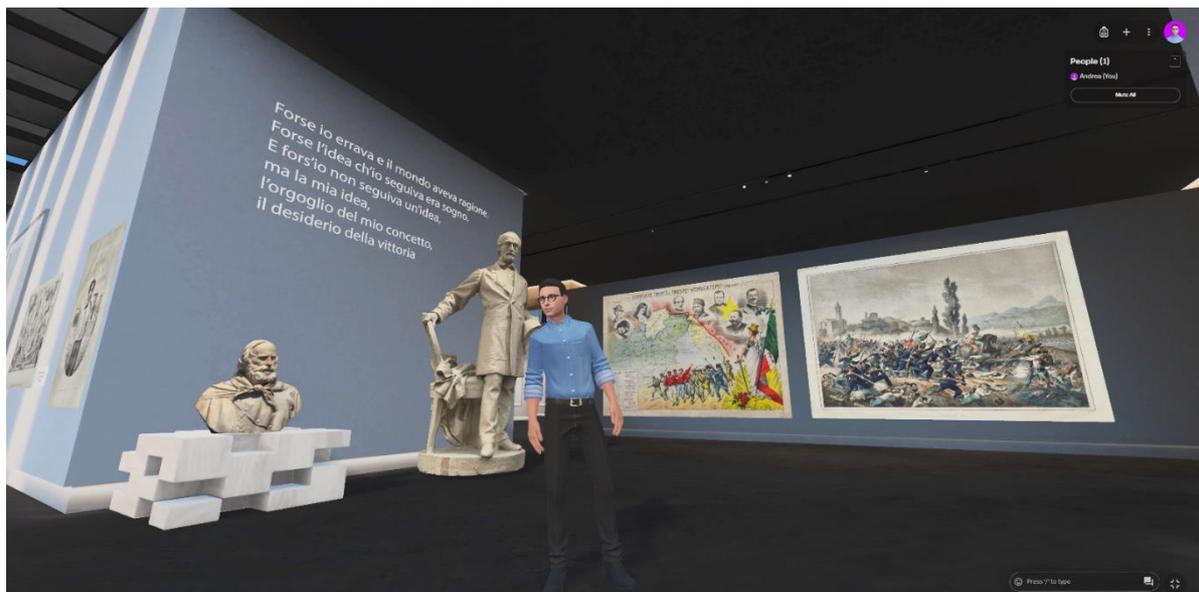


Figura 2 - La realizzazione di "mostre impossibili" nel Metaverso su Spatial.io

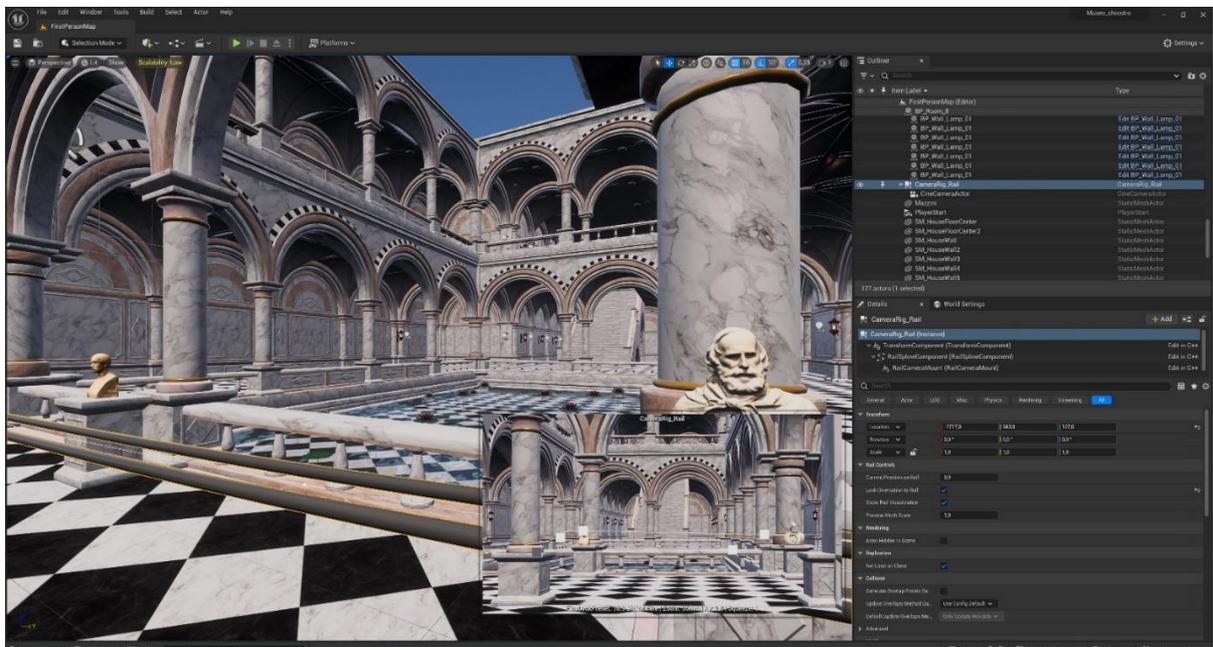


Figura 3 - Superare i vincoli architettonici e materiali del museo: realizzazione di narrative immersive con Unreal Engine



Figura 4 - Il riuso dei modelli su Blender per rendering e immagini creative