

# 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 Falciديو  
(*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](mailto: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](http://www.smackcomics.it))**

– **con il Patrocinio di:**

Ordine degli Architetti, Pianificatori, Paesaggisti, Conservatori di Genova ([www.ordinearchitetti.ge.it](http://www.ordinearchitetti.ge.it))



– **in collaborazione con:**

Blue Monkey Studio ([www.bemystudio.com](http://www.bemystudio.com))

Comune di Genova ([www.comune.genova.it](http://www.comune.genova.it))

Coordinamento Per I Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza Pididdà Liguria ([www.pididdaliguria.it](http://www.pididdaliguria.it))

Costa Edutainment spa ([www.costaedutainment.it](http://www.costaedutainment.it))

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

Fondazione Labò ([www.fondazioneelabo.it](http://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](http://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](http://www.babboleo.it))

Il Secolo XIX ([www.ilsecoloxix.it](http://www.ilsecoloxix.it))



**IL SECOLO XIX**

– **Partner tecnico:**

Abacopromo Ge-Pegli - stampa e grafica ([www.abacopromo.it](http://www.abacopromo.it))

**Abacopromo Ge-Pegli**  
stampa e grafica

– **Sponsor:**

Basko ([www.basko.it](http://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.

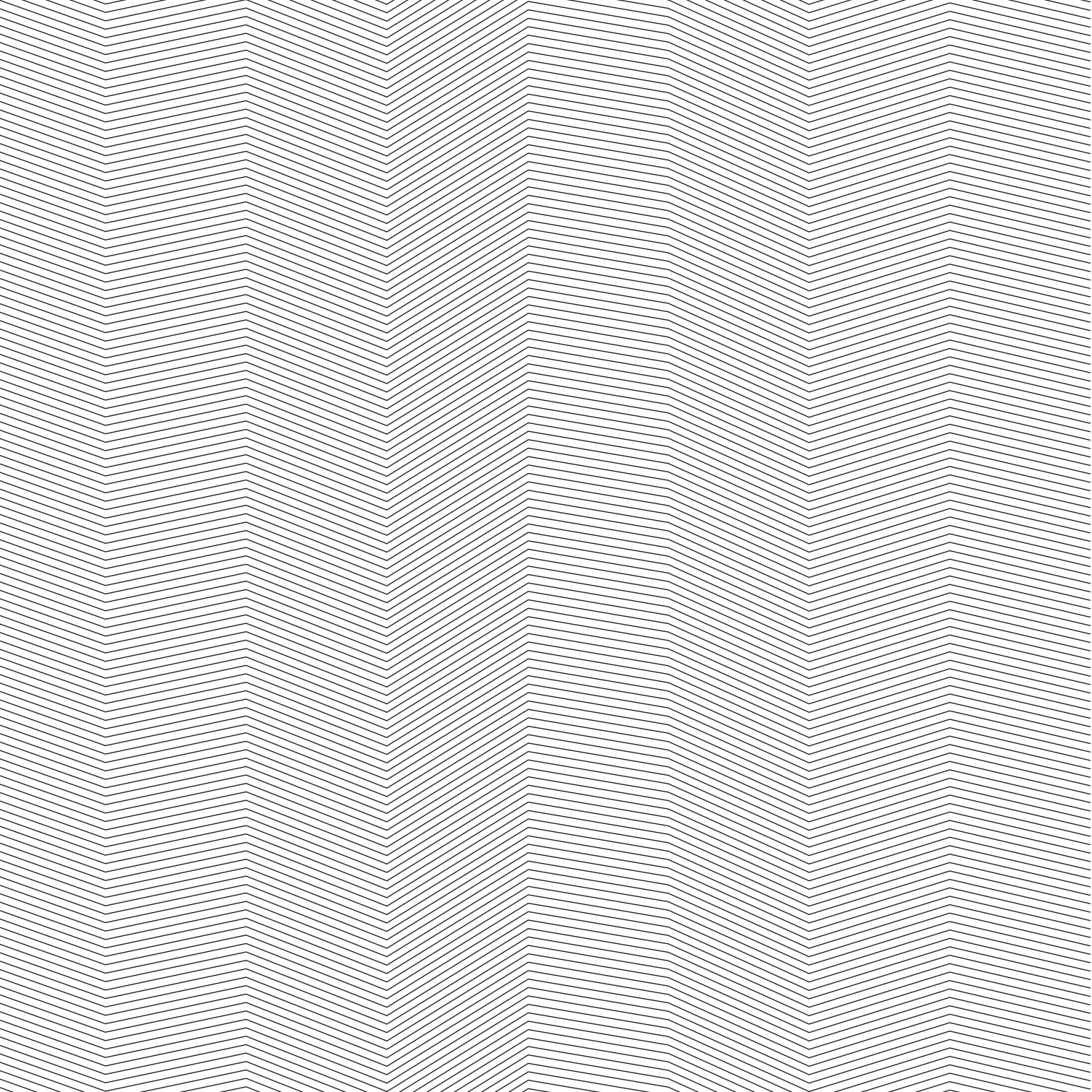
I 20 lavori che hanno ottenuto il punteggio più alto sono entrati nella selezione del concorso più i menzionati, se non già presenti tra quelli selezionati.

I vincitori sono quelli che hanno ottenuto maggior punteggio.



# INDICE

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

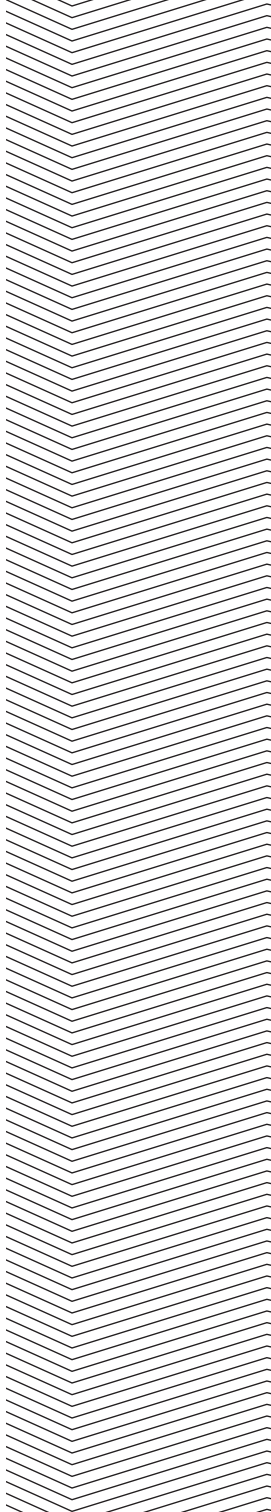
energie, idee, forze per una ulteriore rigenerazione. Gli ultimi, tragici, avvenimenti cittadini hanno evidenziato ed espresso ancora di più i rischi e le fatiche di questa fase storica. Genova, ora, ha più che mai bisogno di vitalità. È una città che, per ripartire, ha bisogno di essere, di nuovo, immaginata.

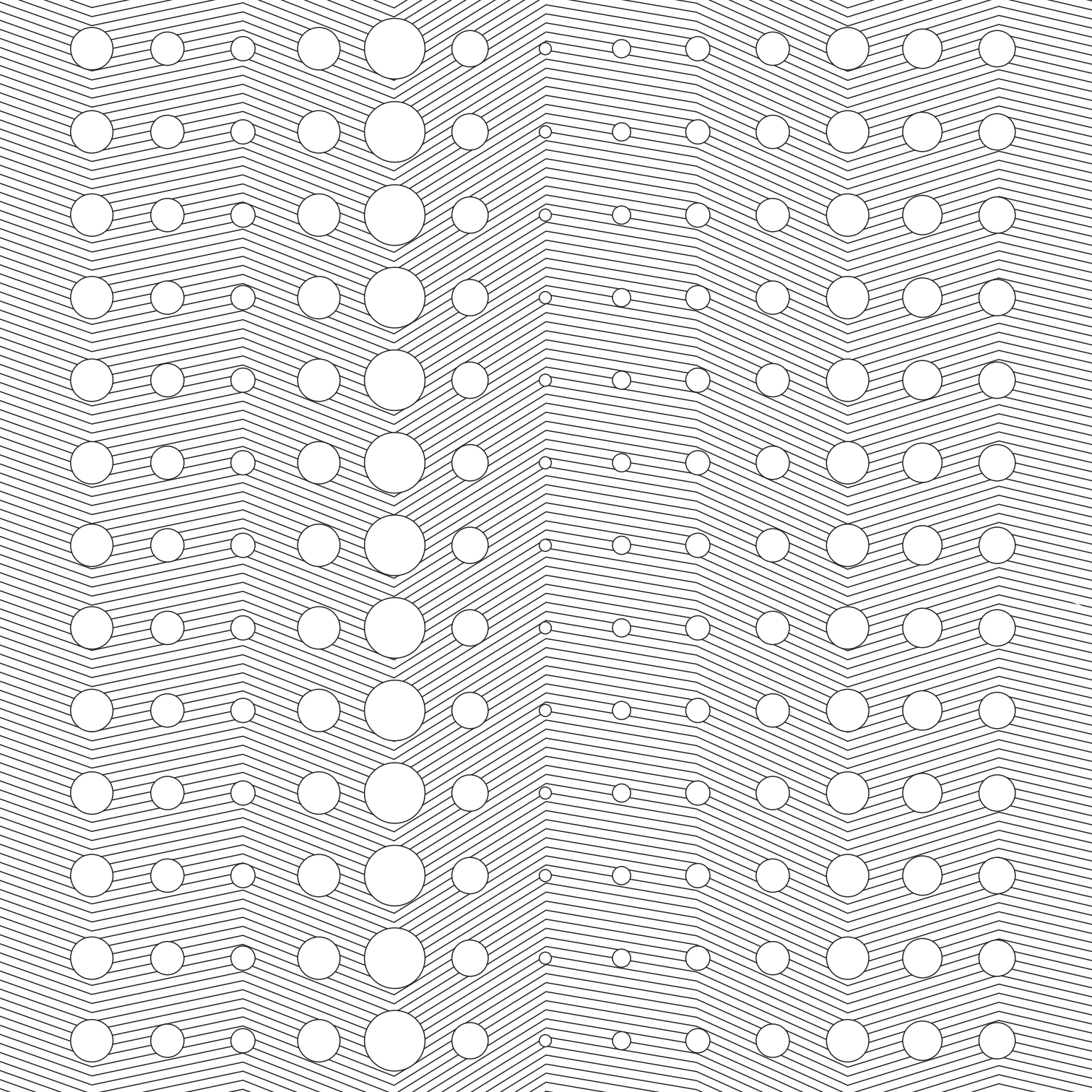
Contemporaneamente Genova, come in tutta la propria storia, si sta reinventando e calibrando sul presente. Basti pensare alla vocazione turistica, impensabile 30 anni fa, che è diventata una delle identità fondanti cittadine.

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](http://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.

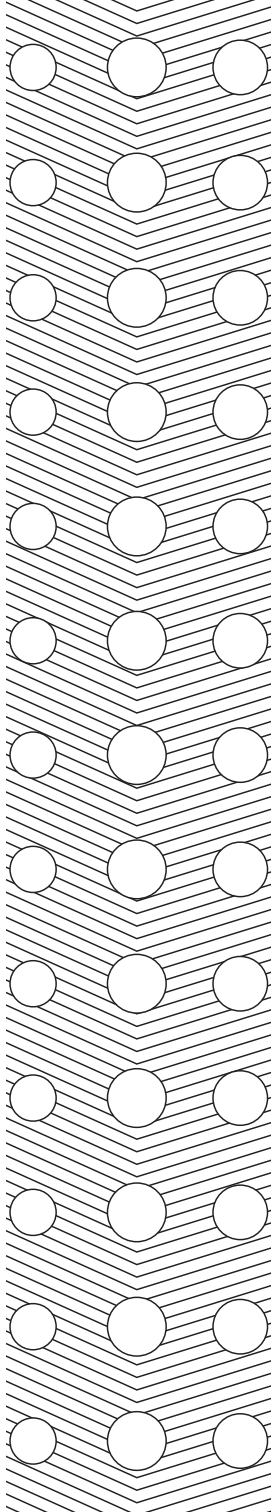
In questa azione i medium dell'illustrazione e del fumetto sono immediati e potenti strumenti; la nostra tradizione italiana non vede purtroppo significative e diffuse esperienze in tal senso (si pensi ai 4 volumi Comic Art sui Diritti Umani di quasi 30 anni fa, che sul web sono non a caso nella categoria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

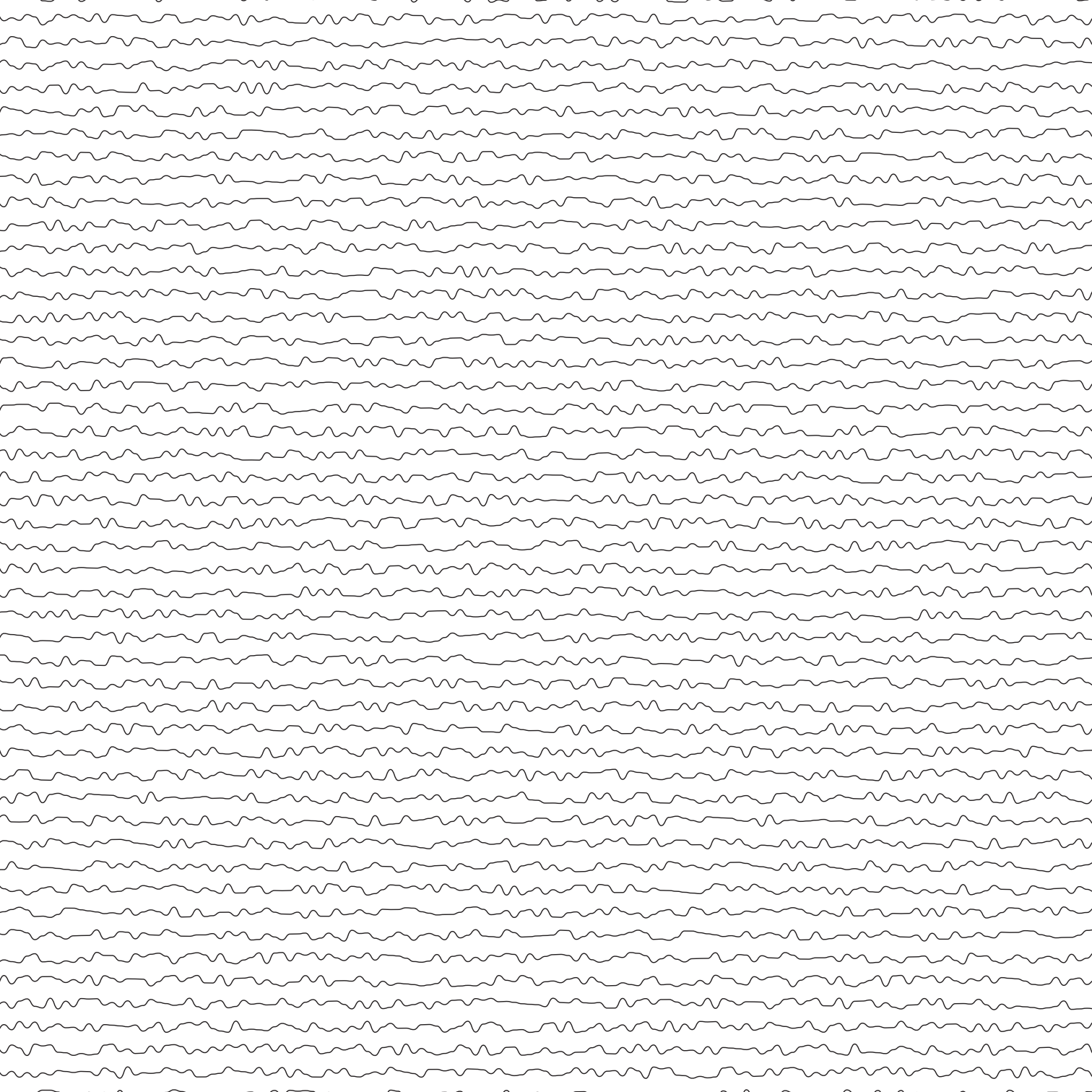
anche se è normale veicolare i diritti con illustrazioni di vario tipo.

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





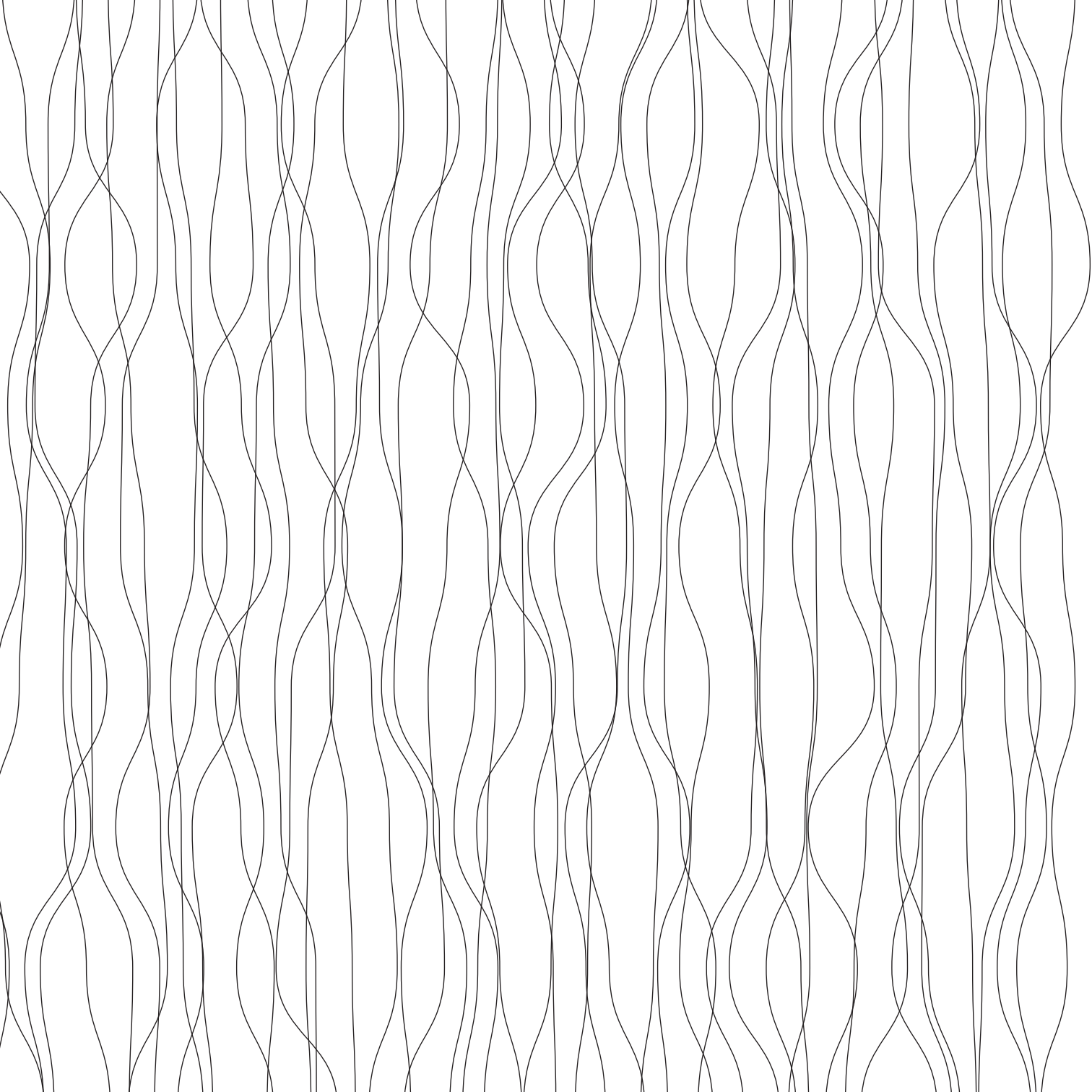
## ORIENTARE LA SCELTA CON LA DOPPIALENTE DEI DIRITTI E DELL'ESTETICA

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

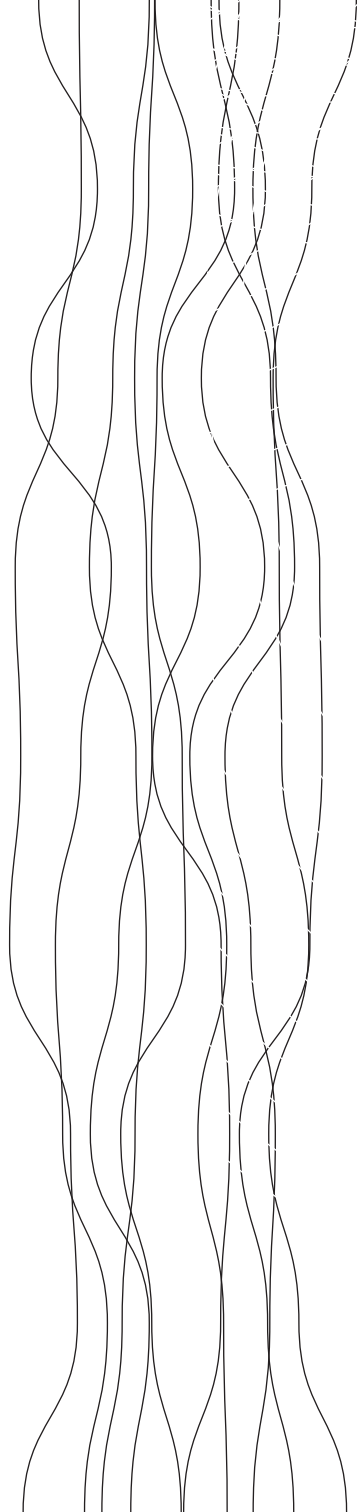
semantiche fra gli elementi dell'immagine; infine, alcune rappresentazioni scomposte in segmenti narrativi, propongono storie in cui i bambini assumono il ruolo di emittente diretto della comunicazione.

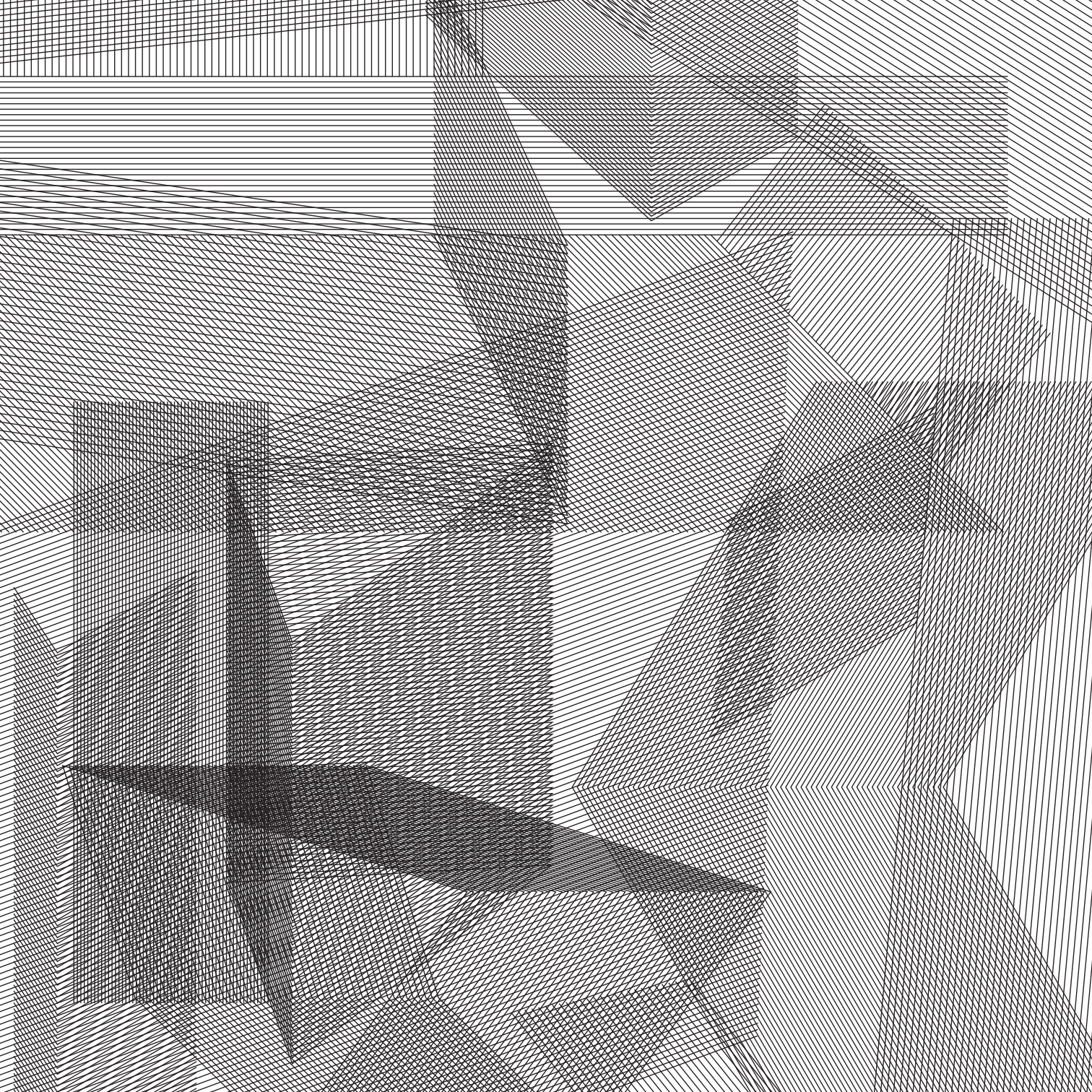
Tutto ciò viene enfatizzato dal ricorso a cromatismi con valore simbolico - come ad esempio il blu, un colore profondo, pacato, rassicurante che denota un guardare al futuro con serena aspettativa -, oppure con valore di contrasto rispetto a uno scenario denotato dal bianco e nero che rappresenta l'estraneità 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

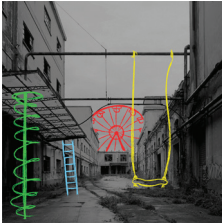
Il tema del concorso è sempre una indubbia esperienza positiva per gli Studenti universitari, che si trovano di fronte alla richiesta di specifici argomenti, cui dare risposte altrettanto specifiche; di norma, ciò avviene per temi proposti da Aziende o Enti pubblici e, quindi, rispondenti a contenuti 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.

*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.

*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.

Maria Linda Falcidieno - Docente Unige in Disegno



5\_Crystal Padoan



6\_Marta Sapuppo

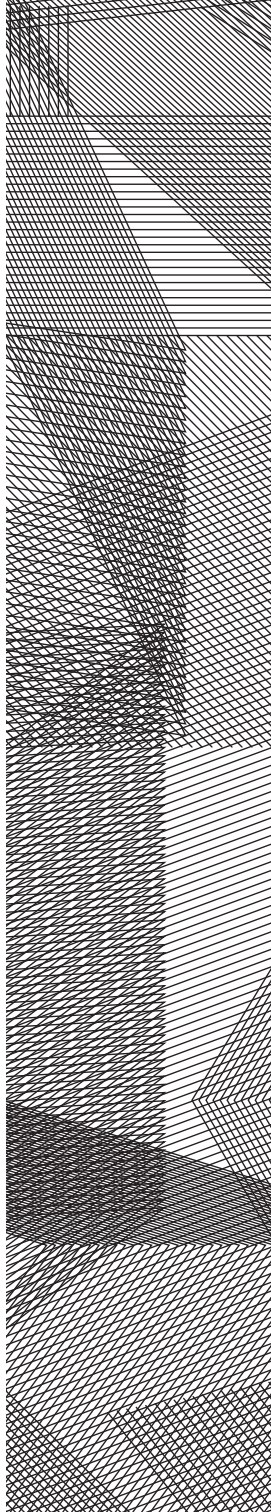


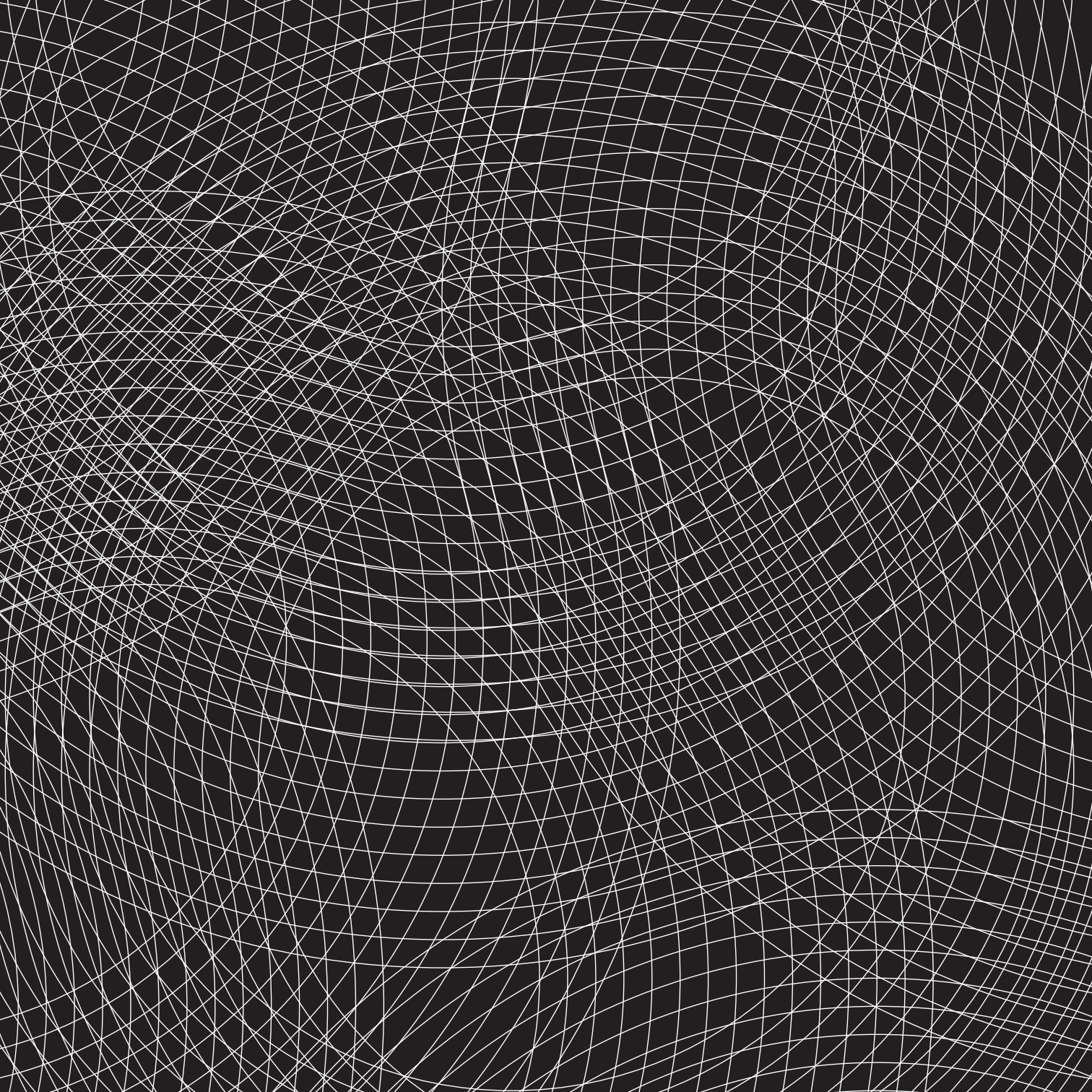
7\_Francesca Palumbo



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 Modigliani, 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 Landmann, 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), l'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.

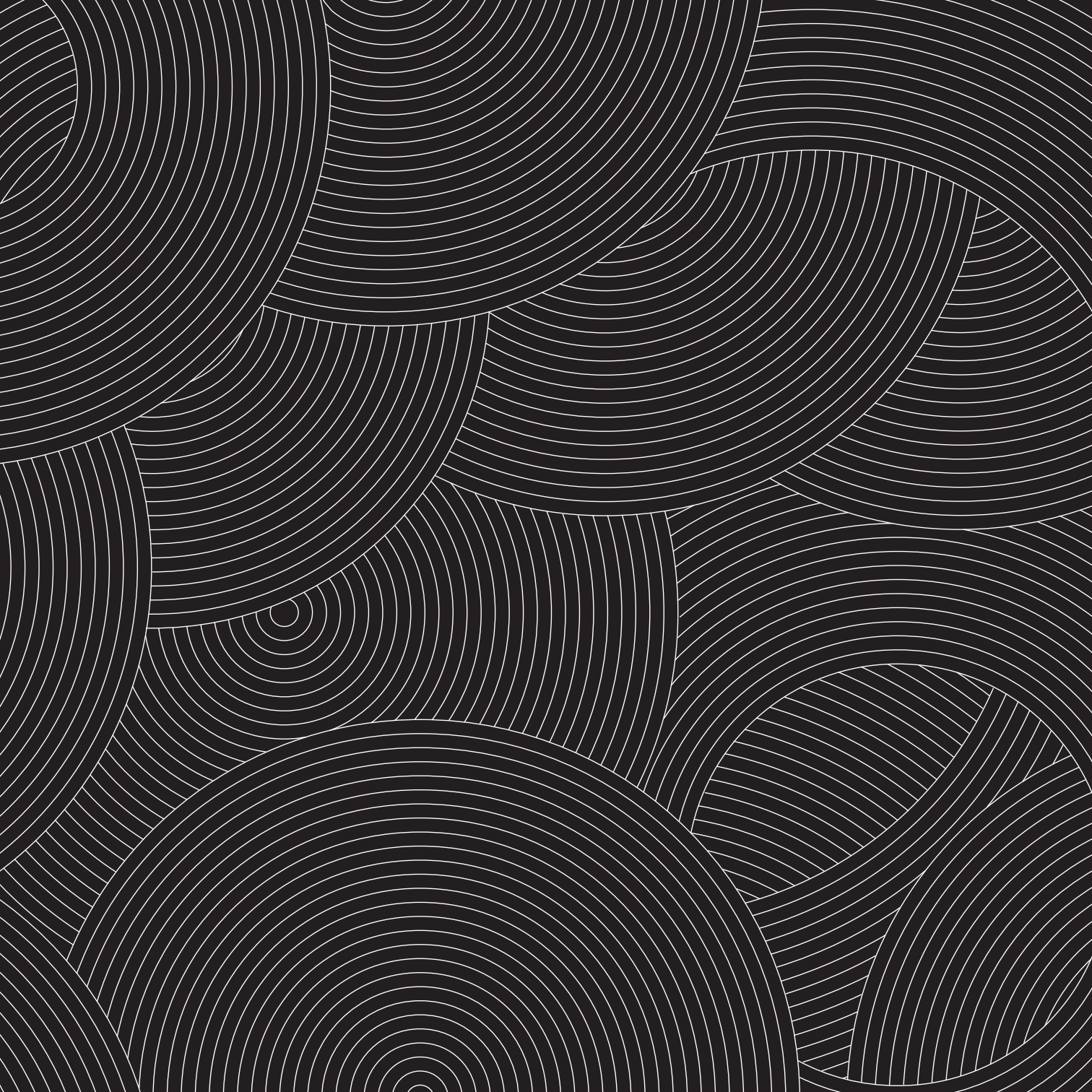
Non sono nemmeno a metà carrellata e potrei continuare per ore. Per non dilungarmi e tediare i meno interessati, lascio, per gli altri, solo i nomi e una possibile chiave per addentrarsi in punta di piedi - o di nuovo seduti sulle ginocchia di un adulto - nel magico mondo dell'illustrazione, che non 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-



gna rane 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.

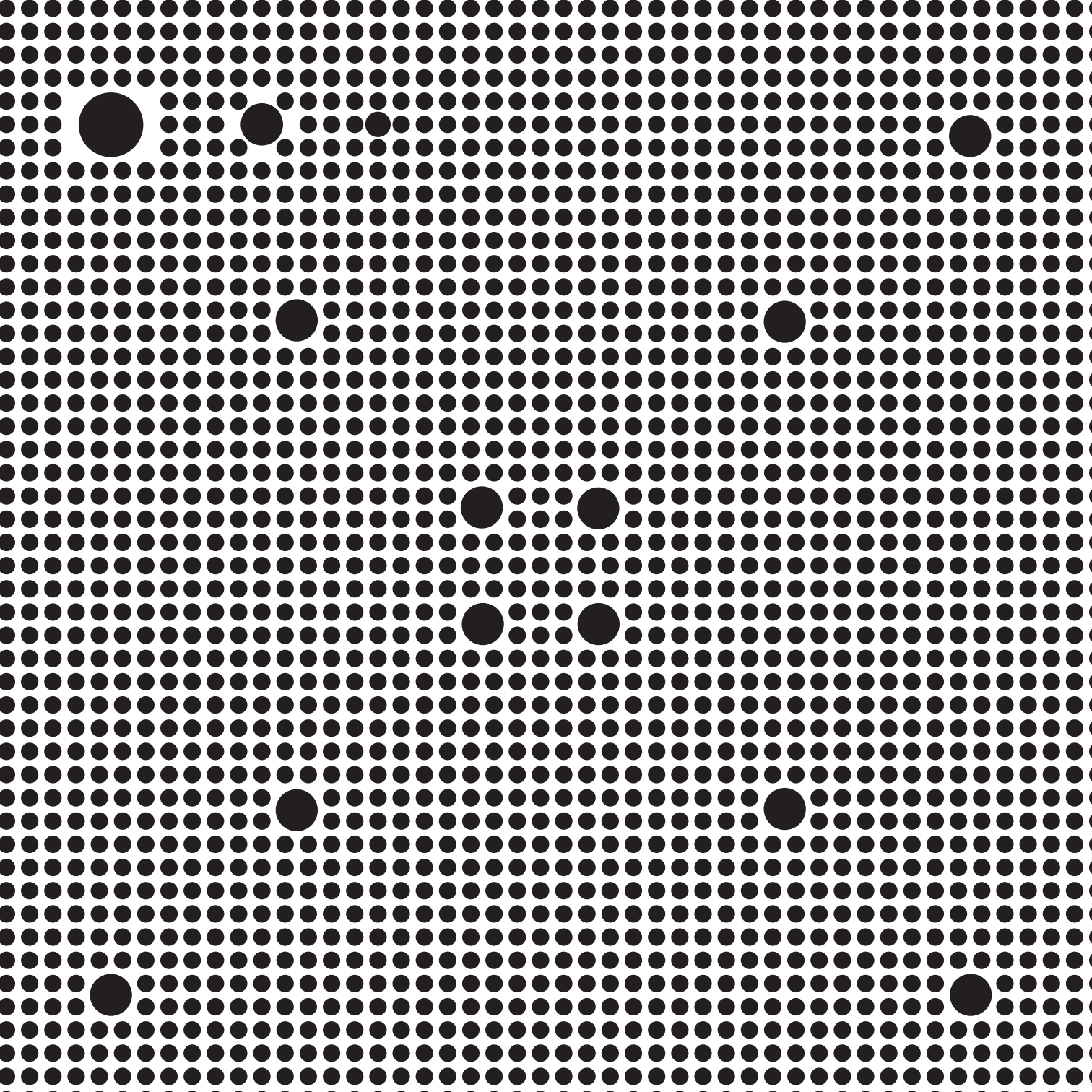
Non solo, la sintesi del disegno, la libertà della visione, l'uso della metafora e dell'allusione sono apparse, in molti elaborati, più efficaci di mille progetti d'architettura, spesso condizionati quest'ultimi da pregiudizi, tattiche politiche, ingorghi burocratici. Nell'illustrazione vincitrice di 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

