



Comunicazione della città contemporanea: la grafica generativa per le identità visive dinamiche

Irene De Natale

Abstract

Facendo riferimento alla rappresentazione della città contemporanea, il presente saggio intende proporre una riflessione critica sulle tecniche e le metodologie che possono contribuire alla formazione della sua immagine identitaria. Naturalmente, tenendo in considerazione la complessità e le contraddizioni che sempre più alimentano il contesto urbano, i processi di rappresentazione identitaria presi in esame sono quelli relativi ai software di grafica generativa che, come noto, permettono di sperimentare linguaggi alternativi che si differenzino rispetto all'attuale sistema di identità visiva della città, il quale ha bisogno di aggiornarsi, assecondando le esigenze di un'identità dinamica e mutevole. Il saggio vuole contribuire ad evidenziare potenzialità e limiti che questi sistemi possono offrire alla cultura visiva grazie al progresso tecnologico, soprattutto in relazione all'equilibrio tra progetto e automatismo previsti da questa modalità di rappresentazione.

Parole chiave

Città, grafica generativa, alterità, identità visiva



Collage realizzato
tramite l'AI Dall.e con le
parole 'rappresentare la
complessità della città di
Genova tra mare, terra,
cielo, storico e moderno'.
Elaborazione dell'autrice.

Cenni sull'approccio generativo nella formazione dell'identità visiva della città

Una certa insofferenza verso sistemi di identità visiva coordinati, caratterizzati dalla rigida applicazione di immagini e segni funzionali a strutturare un'idea precisa e stabile del soggetto rappresentato, emerge già nella seconda metà del secolo scorso e si esprime con forza nella cultura progettuale del tempo, ancorché non pervasa dalle potenzialità configurative messe in atto dalla tecno-cultura digitale. I primi esempi di identità visiva dinamica, infatti, anticipano in maniera analogica gli strumenti in grado di creare automatismi, ricercando nel progetto visivo una variabilità di segno che lo renda sempre diverso e riconducibile ad un sistema di segni in continua mutazione. Si ricordi, tra i primi, i celebri marchi di MTV e di Fiorucci. Questa tendenza ha poi trovato, negli studi e nelle sperimentazioni dell'arte generativa degli anni '60 [1] un fondamentale apporto tecnico-metodologico che ha permesso una diffusione sempre più estesa del fenomeno in molteplici settori applicativi e disciplinari. Se si accosta questa significativa trasformazione al tema dell'identità visiva della città, alla sua dinamicità e complessità, l'utilità della grafica generativa risulta subito evidente. In questo particolare contesto gli esempi di identità flessibile sono molteplici. Tra questi, possiamo individuare diversi tipi di tecniche che si basano su un sistema di immagine comune attraverso vari espedienti, tra i quali l'uso di un segno che diventa cornice comune ad una serie di contenuti eterogenei che possono raccontare il luogo, le esperienze, l'atmosfera di quel luogo – tra questi, i marchi di Eindhoven, New York City (figg. 1, 2) – così come utilizzare uno schema basato su una matrice di segni che diventano un linguaggio – è questo il caso di Bologna, Nordkyn. Tuttavia, la criticità spesso riscontrata e rilevata nell'ambito delle identità visive urbane è l'omologazione di segno causata dall'imitazione di progetti di successo, i quali, riportati in diversi contesti rispetto a quello di origine, lasciano poco spazio alla reale identità e unicità del luogo “rischiando così che l'identità visiva sia troppo aspecifica, generale o addirittura cliché” [Felsing 2010, p. 29] – si pensi, ad esempio, alle numerose imitazioni del marchio *I love NY* di Milton Glaser – o che non basandosi direttamente sulle caratteristiche del luogo ma affidandosi ad un'eccessiva generalizzazione di segno possano addirittura 'banalizzare' i temi identitari [Sinni 2022]. Guardando al potere comunicativo di molte di queste immagini, si potrebbe pensare alla proposta critica di W.J. Mitchell di riflettere su che cosa vogliano le immagini stesse, cogliendo così, al contrario, possibili carenze e restituendogli la reale importanza comunicativa [2].



Fig. 1. Eindhoven365, Brand di Eindhoven. Courtesy Eindhoven365 <<https://www.eindhoven365.nl/en/cases/eindhoven-brand>>.



Fig. 2. Wolff Olins, Brand di New York. Courtesy Wolff Olins <<https://wolffolins.com/case-study/nyc>>.

Alterità della città e flessibilità d'immagine

Come accennato nel paragrafo precedente, nell'ambito della comunicazione identitaria della città il tema della fluidità è sempre più ricorrente. Come suggerito da F. Remotti, potrebbe essere ancora più coerente parlare di alterità, la quale include concetti come variabilità, novità, fluidità che sono aspetti fortemente riconducibili alla città come sistema variabile [Remotti 2010].

In relazione a questi aspetti, diventa quasi un ossimoro associare il termine città a quello di identità, concetto che rappresenta un mito del nostro tempo, nella concezione di voler determinare qualcosa e confinarla in termini precisi, dando sicurezza e tranquillità. Si pretende stabilità e permanenza sapendo che in realtà inevitabilmente esiste un'alterità [Remotti 2010]. Se osserviamo la città, leggiamo confini sempre più sfumati, non solo sul piano fisico, ma anche rispetto al fluire della sua dimensione sociale, culturale, economica, tecnologica e altro ancora, che ne svelano continuamente sulla sua valenza altra e transitoria.

È evidente, quindi, che la rappresentazione di un sistema così complesso e mutevole dovrebbe presupporre una riconsiderazione degli attributi della città odierna e considerare un sistema rappresentativo che asseconi questa identità così complessa. Tra le tante modalità di definire una comunicazione di tipo dinamico, è comprensibile che ci si voglia affidare ad un metodo generativo per sviluppare un'identità complessa e variabile, come viene suggerito da molti esponenti letterari dell'ambito del design della comunicazione. Tuttavia, U. Felsing segnala che le identità visive dinamiche, in particolare da lei definite 'flessibili' [Felsing 2010], dovrebbero essere sviluppate considerando la non linearità, la varietà e la coerenza di segno, ma soprattutto relazionarsi al contesto con l'obiettivo di evitare un gioco formale di segno e di riflettere il reale aspetto del soggetto [Felsing 2010]. Il caso della città, in effetti, mostra diverse sfaccettature la cui sintesi potrebbe implicare processi di semplificazione anche superficiali. La pluralità degli aspetti che connotano la città, comportano invece il bisogno di raccontarla in base alle sue funzioni, ai suoi dati (la densità demografica, la consistenza territoriale, la densità del costruito e altro ancora), alle forme della sua architettura e del suo paesaggio che possono definire in un certo senso un valore semiotico della città in grado di comunicare in base al suo aspetto formale, come lo definisce Dorfles, un "gestaltema" [Dor-

fles 1969]. A proposito del segno – il significante – esigente di una sintesi grafica richiesta dalla rappresentazione e il contenuto – il significato – in questo caso caratterizzato da una molteplicità e variabilità di aspetti complessi, si scontrano ideologicamente. Una possibile connessione, tra i molteplici metodi di rappresentazione, è proprio quella di ricorrere alle identità visive dinamiche, assecondando quelle caratteristiche che determinano la complessità urbana potendo conservare ricchezza e unicità che la riguardano e trasmettendone i reali attributi [Anholt 2010]. Occorre, in fase progettuale, capire in quale modo è più opportuno ed efficace rendere visibile una moltitudine di dati in modo consona a seconda del piano interpretativo che vuole essere restituito e occorre definire quanti e quali piani sia opportuno considerare. Un approccio progettuale che riguardi l'uso di software generativi può includere anche una rappresentazione che, a partire da una serie di dati sulla città, realizzi un sistema di segni rappresentativi che vengono generati in modo inaspettato, restituendo il sapore e l'anima di quel determinato luogo.

Oggi sappiamo che con il *computational design* si può disporre di un metodo di progettazione che utilizza “sistemi definiti da algoritmi calcolati dai software o da processi autonomi di carattere matematico, meccanico o casuale” [Bonini Lessing 2010, p. ?]. L'obiettivo, rispetto a questo metodo di produzione generativa tramite software sempre più avanzati, vorrebbe essere quello di accostare il tema della rappresentazione identitaria della città in modo più consapevole e coerente, organizzando preliminarmente il materiale che serve per avviare il processo di automazione. Nell'attuale panorama progettuale, le rappresentazioni sotto forma di mappe virtuali del *Senseable City Lab* di C. Ratti sono un esempio di sistematizzazione di molteplici dati che riguardano le città [3]. Tuttavia, pur costituendo un esempio formidabile nella ricerca di dati e nelle tecnologie utilizzate, dal punto di vista del segno questa tipologia di rappresentazione consiste in un sistema calabile su qualunque luogo e da cui sostanzialmente non emerge una rappresentazione dell'identità locale, costituendo un interessante punto di partenza per un'evoluzione del segno in questa tipologia di rappresentazione. Non solo, nel panorama della grafica generativa si sperimentano complesse rappresentazioni con l'intelligenza artificiale – immagini sintetiche, dipinti, scrittura automatica – partendo da un programma che immagazzina ed impara informazioni che stabilisce il progettista. In questo caso, più strettamente legato all'ambito città, risulta particolarmente interessante la sperimentazione di K. Steinfeld con il progetto *GAN Loci*, nel tentativo di documentare il *Genius Loci* di una città prendendo in considerazione forme, spazi e luce che definiscono un luogo e lo contraddistinguono e combinando questi elementi con l'uso di una rete neurale [4].

Progettazione e automatismo: riflessioni

Si vuole quindi utilizzare sistemi generativi, programmati, che possano permettere un'ampia gamma di variabilità nel loro automatismo. Ci si può domandare quali possano essere tuttavia limiti e orizzonti, pregi e difetti, di una progettazione che lascia ad un sistema di calcolo il risultato finale: “il progettista deve in un certo senso confrontarsi con un'equazione con diverse incognite” [Felsing 2010, p. 189, traduzione dell'autore]. Il termine stesso 'automatismo', in effetti, ha provocato non pochi dibattiti sull'argomento dell'autorialità e sull'equilibrio tra il ruolo del progettista e quello del software. Non solo, già Baudelaire, a proposito dell'avvento della fotografia prevede un impatto negativo della tecnologia come una minaccia per le arti tradizionali, non cogliendolo come un'opportunità. Tuttavia, se bisogna ragionare sullo strumento, esso in un certo senso diventa co-autore – sia che si tratti di un software che di un pennello – infrangendo l'idea della pura autorialità. Heidegger, infatti, suggerisce che non ci può essere una tecnologia neutra, essa è comunque pervasa dalla conoscenza, dall'azione progettuale, dalle scelte stilistiche [D'Isa 2022]. D'altra parte, Baudelaire fa anche una corretta osservazione: la facilità d'uso della nuova tecnologia – in quel caso, la fotografia – avrebbe moltiplicato in futuro le opere dozzinali. Tornando alla contemporaneità, in effetti, la potenzialità della programmazione di software generativi è altissima e certamente più efficace nei tempi, ma bisogna anche saper sfruttarla al meglio per evitare l'effetto 'dozzinale' temuto da Baudelaire. Dovrebbe essere proprio la logica compositiva

e di sviluppo del progetto a guidare il processo imprevedibile dell'atto generativo, poiché, come afferma Soddu: "la logica compositiva [...] garantisce una qualità e riconoscibilità che sta a monte del singolo risultato, operando tutta una sequenza di controlli sulla utilizzazione delle occasioni generate dal caso" [Soddu 1989, p. 22]. Il processo algoritmico viene così inteso come strumento positivo e costruttivo, se controllato, poiché generatore di molteplici soluzioni che partono da input scelti in fase progettuale. L'automatismo, legato strettamente allo strumento, nel suo compito di elaborare codici per realizzare nuove immagini, non dovrebbe sopraffare la progettazione, costituendo solamente la parte variabile e di alterità di cui ha bisogno l'immaginario della città – caratteristiche che si orientano al concetto di "polo soft" di G. Anceschi come comunicazione meno vincolata e più flessibile [Bonini Lessing 2010]. In questo modo il sistema dovrebbe opportunamente essere addestrato e governato per progettare secondo le caratteristiche – in questo caso i dati connotanti e identitari della città – che deve considerare. Lo strumento deve rimanere co-autore, come complemento ausiliare e non il contrario. Ciò eviterebbe la conseguenza di sfociare in una rappresentazione eccessivamente vaga e non corrispondente allo specifico caso identitario, ricadendo in un automatismo metodico e quasi autonomo, che si allontanerebbe dall'iniziale obiettivo di una rappresentazione diversificata ed esclusiva. Piuttosto è interessante pensare ad un progetto 'eteronomo' – il cui termine si intende come condizione in cui l'azione non è guidata da un principio autonomo e intrinseco alla disciplina bensì determinata dall'interazione con fattori esterni [Paoletti, Vettori 2021] – calandolo, pensandolo e studiandolo per lo specifico caso.

Conclusioni

Le riflessioni trattate si offrono come punto di partenza e di ragionamento sulle tematiche – in tal sede, sul supporto delle tecniche generative – che riguardano il complesso sistema della città contemporanea e la sua rappresentazione, nell'ottica di poter contribuire ad una visione più eterogenea e molteplice sul piano progettuale della comunicazione visiva. In particolare, l'indagine, mossa dal bisogno di rinnovare gli attuali sistemi visivi per la rappresentazione della città contemporanea per la sua comunicazione identitaria, si muoverà nell'affrontare il tema sul piano teorico-metodologico con la finalità di costruire paradigmi che possano essere combinati e possano dare origine a nuove tecniche visuali a favore della molteplicità e complessità che l'argomento necessita, trovando nel progresso tecnologico – se correttamente sfruttato – un valido supporto.

Note

[1] Georg Nees, pioniere dell'arte generativa, realizzò la prima mostra sul tema chiamata *Generative Computergraphik* a Stuttgart, in Germania, Nake 2018. Tra i celebri, si ricordano anche Manfred Mohr, Max Bense, Ernest Edmond, Frieder Nake.

[2] "Chi o cosa è l'obiettivo della domanda/desiderio/bisogno espresso dall'immagine? [...] che cosa manca all'immagine? Che cosa ha lasciato fuori? Qual è la parte che è stata cancellata? Il suo punto cieco? La sua deformazione anamorfica? Che cosa escludono la cornice o il bordo dell'immagine? L'angolazione scelta per la rappresentazione che cosa impedisce a noi di vedere e all'immagine di mostrare? Di cosa ha bisogno l'immagine, o che cosa richiede allo spettatore, per completare la sua opera?". Mitchell 2017, p. 121.

[3] Senseable City Lab, MIT <<https://senseable.mit.edu/>> (consultato il 3 novembre 2022).

[4] Steinfeld K. (6 luglio 2019). Gan Loci <<https://towardsdatascience.com/gan-loci-e2bbd1b4926f>> (consultato il 10 novembre 2022).

Riferimenti bibliografici

Bonini Lessing, E. (2010). *Interfacce Metropolitane: frammenti di corporate identity*. Milano: Et al Edizioni.

D'Isa F. (luglio 2022). La rivoluzione degli algoritmi nel mondo dell'arte. <<https://www.iltascabile.com/scienze/arte-algoritmi/>> (consultato il 22 dicembre 2022).

Dorfles G. (settembre 1969). Valori iconologici e semiotici in architettura. In *Op.Cit.*, n. 16. <<https://opcit.it/cms/?p=2164>> (consultato il 20 novembre 2022).

Felsing U. (2010). *Dynamic Identities in Cultural and Public Contexts*. Freiburg: Lars Müller Publishers.

Mitchell W J.T. (2017). *Pictorial turn. Saggi di cultura visuale*. Milano: Cortina Raffaello.

Nake F. (2018). The pioneer of generative art: Georg Nees. <<https://muse.jhu.edu/article/698285>> (consultato il 20 ottobre 2022).

Remotti F. (2010). *L'ossessione identitaria*. Bari: Laterza.

Sinni G. et al. (a cura di) (2022). *Voi siete qui*. Milano: Electa.

Soddu C. (1989). *Città Aleatorie*. Milano: Masson.

Autore

Irene De Natale, Università degli Studi di Genova, irene.denatale@edu.unige.it

Per citare questo capitolo: De Natale Irene (2023). Comunicazione della città contemporanea: la grafica generativa per le identità visive dinamiche/The Communication of the Contemporary City: Generative Graphics for Dynamic Visual Identities. In Cannella M., Garozzo A., Morena S. (a cura di). *Transizioni. Atti del 44° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Transitions. Proceedings of the 44th International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 2673-2684.



The Communication of the Contemporary City: Generative Graphics for Dynamic Visual Identities

Irene De Natale

Abstract

Referring to the representation of the contemporary city, this essay aims to propose a critical consideration on the techniques and methodologies that can contribute to the formation of its identity image. Naturally, considering the complexity and contradictions that increasingly fuel the urban context, the identity representation processes examined are those related to generative graphic software, which, as is well known, allow for the experimentation with alternative languages that differ from the city's current visual identity system, which needs to update itself, pandering to the needs of a dynamic and changing identity. The essay aims to contribute to highlighting potentials and limitations that these systems can offer to visual culture thanks to technological progress, especially in relation to the balance between design and automatism provided by this mode of representation.

Keywords

City, Generative Graphic, Otherness, Visual Identity



Collage processed
with AI Dalle with
words 'rappresentare la
complessità della città di
Genova tra mare, terra,
cielo, storico e moderno'.
Elaboration by the author.

Suggestions on the generative approach in the formation of the city's visual identity

A certain intolerance toward coordinated visual identity systems, characterized by the rigid application of images and signs functional to structure a precise and stable idea of the subject represented, emerged as early as the second half of the last century and expressed itself forcefully in the design culture of the time, even if not pervaded by the configurational potentialities put in place by the digital techno-culture. In fact, the earliest examples of dynamic visual identity anticipate analogically the tools capable of creating automatisms, seeking in the visual project a variability of sign that makes it always different and traceable to a system of signs in constant mutation. Recall, among the first, the famous brands of MTV and *Fiorucci*. Then, this trend found, in the studies and experiments of generative art in the 1960s' [1], a fundamental technical-methodological contribution that allowed for an increasingly widespread diffusion of the phenomenon in multiple fields of application and discipline. If one juxtaposes this significant transformation with the theme of the city's visual identity, its dynamism and complexity, the usefulness of generative graphics is immediately apparent. In this context, examples of flexible identity are various. Among them, we can identify different types of techniques that are based on a common image system through various expedients, including the use of a sign that becomes a common frame for a series of heterogeneous contents that can tell about the place, the experiences, the atmosphere of that place—among them, the brands of Eindhoven, New York City (figs. 1,2) — as well as using a scheme based on a matrix of signs that become a language — this is the case of Bologna, Nordkyn. However, the critical issue often encountered and noted in the field of urban visual identities is the homogenization of sign caused by imitation of successful projects, which, reported in different contexts than the original one, leave little room for the real identity and uniqueness of the place “thus risking that the visual identity is too nonspecific, general or even cliché” [Felsing 2010, p. 29] think, for example, of the numerous imitations of Milton Glaser's I love NY brand—or that by not relying directly on the characteristics of place but relying on an overgeneralization of sign can even ‘trivialize’ identity themes [Sinni 2022]. Looking at the communicative power of many of these images, one might think of W.J. Mitchell's critical proposal to reflect on what the images themselves want, thus, conversely, capturing possible shortcomings and restoring their real communicative importance [2].



Fig. 1. Eindhoven365, Eindhoven Brand. Courtesy Eindhoven365 <<https://www.eindhoven365.nl/en/cases/eindhoven-brand>>.



Fig. 2. Wolff Olins, Brand of New York. Courtesy Wolff Olins <<https://wolffolins.com/case-study/nyc>>.

City otherness and image flexibility

As mentioned in the previous paragraph, in the context of city identity communication, the theme of fluidity is increasingly recurring. As suggested by F. Remotti, it might be even more coherent to speak of otherness, which includes concepts such as variability, novelty, fluidity that are aspects that can be strongly traced back to the city as a variable system [Remotti 2010].

In relation to these aspects, it becomes almost an oxymoron to associate the term city with that of identity, a concept that represents a myth of our time, in the conception of wanting to determine something and confine it in precise terms, giving security and tranquility. One claims stability and permanence knowing that in reality inevitably there is otherness [Remotti 2010]. If we look at the city, we read increasingly blurred boundaries, not only on the physical plane, but also with respect to the flow of its social, cultural, economic, technological and other dimensions, which continually reveal its other and transitory valence.

It is evident, then, that the representation of such a complex and changing system should presuppose a reconsideration of the attributes of today's city and consider a representational system that would accommodate this complex identity. Among the many ways of defining a dynamic type of communication, it is understandable that one would want to rely on a generative method to develop a complex and variable identity, as is suggested by many literary exponents in the field of communication design. However, U. Felsing points out that dynamic visual identities, particularly referred to as 'flexible' by her [Felsing 2010], should be developed by considering nonlinearity, variety, and consistency of sign, but above all relate to the context with the aim of avoiding formal sign play and reflecting the real appearance of the subject [Felsing 2010]. Indeed, the case of the city shows several facets whose synthesis might imply even superficial processes of simplification. Instead, the plurality of aspects that connote the city, entail the need to narrate it on the basis of its functions, its data (population density, territorial consistency, built density and more), the forms of its architecture and landscape that can define in a certain sense a semiotic value of the city capable of communicating on the basis of its formal aspect, as Dorfles defines it, a "gestalterma" [Dorfles 1969]. About the sign-the signifier-demanding a graphic synthesis required by representation and

the content-the signified-in this case characterized by a multiplicity and variability of complex aspects, collide ideologically. One possible connection, among the multiple methods of representation, is precisely that of resorting to dynamic visual identities, indulging those characteristics that determine urban complexity by being able to preserve richness and uniqueness pertaining to it and conveying its real attributes [Anholt 2010]. It is necessary, in the design phase, to understand in which way it is most appropriate and effective to make visible a multitude of data in a consonant way depending on the interpretive plan that wants to be returned, and it is necessary to define how many and which planes it is appropriate to consider. A design approach regarding the use of generative software can also include a representation that, from a set of data about the city, realizes a system of representative signs that are generated in an unexpected way, returning the flavor and soul of that place. Today we know that with computational design we can have a design method that uses “systems defined by algorithms computed by software or by autonomous processes of a mathematical, mechanical or random nature” [Bonini Lessing 2010, p. 73]. The goal, with respect to this method of generative production by means of increasingly advanced software, would like to be to approach the issue of identity representation of the city in a more conscious and coherent way, preliminarily organizing the material that is needed to start the automation process. In the current design landscape, the representations in the form of virtual maps of C. Ratti’s *Senseable City Lab* are an example of systematization of multiple data concerning cities [3]. However, while constituting a formidable example in the data research and technologies used, from the point of view of the sign this type of representation consists of a system callable to any place and from which essentially no representation of local identity emerges, constituting an interesting starting point for an evolution of the sign in this type of representation. Not only that, in the panorama of generative graphics, complex representations with artificial intelligence are being experimented with – synthetic images, paintings, automatic writing – starting with a program that stores and learns information that establishes the designer. In this case, more closely related to the city sphere, K. Steinfeld’s experimentation with the *GAN Loci* project is particularly interesting, to document the *Genius Loci* of a city by taking into consideration the forms, spaces and light that define a place and distinguish it and combining these elements with the use of a neural network [4].

Design and automation: considerations

Thus, one wants to use generative, programmed systems that can allow a wide range of variability in their automaticity. One may wonder, however, what the limits and horizons, merits, and demerits, of a design that leaves the result to a computational system might be: “the designer must in some sense deal with an equation with several unknowns” [Felsing 2010, p. 189]. Indeed, the very term ‘automatism’ has provoked quite a few debates on the topic of authorship and the balance between the role of the designer and that of the software. Not only that, already Baudelaire, regarding the advent of photography foresees a negative impact of technology as a threat to the traditional arts, not seizing it as an opportunity. However, if the tool is to be reasoned with, it in a sense becomes a co-author-whether software or a brush-breaking the idea of pure authorship. Indeed, Heidegger suggests that there can be no neutral technology; it is nonetheless pervaded by knowledge, design action, and stylistic choices [D’Isa 2022]. On the other hand, Baudelaire also makes a correct observation: the ease of use of the new technology-in that case, photography-would multiply the number of cheap works in the future. Returning to the contemporary, indeed, the potential of generative software programming is very high and certainly more effective in the times, but one must also know how to make the most of it to avoid the ‘dozzinal’ effect feared by Baudelaire. It should be precisely the logic of composition and project development that guides the unpredictable process of the generative act, since, as Soddu states, “the logic of composition [...] guarantees a quality and recognizability that lies upstream of the individual result, operating a whole sequence of controls on the utilization of the opportunities generated by chance” [Soddu 1989, p. 22]. The algorithmic process is thus understood as a

positive and constructive tool, if controlled, since it generates multiple solutions that start from inputs chosen in the design phase. The automatism, closely related to the tool, in its task of elaborating codes to realize new images, should not overwhelm the design, constituting only the variable and otherness part that the city's imaginary needs – characteristics that are oriented to G. Anceschi's concept of "soft pole" as less constrained and more flexible communication [Bonini Lessing 2010]. In this way, the system should appropriately be trained and governed to design according to the characteristics-in this case, the city's connotative and identity data-that it must consider. The tool should remain co-author, as an auxiliary complement and not the other way around. This would avoid the consequence of resulting in an overly vague representation that does not correspond to the specific identity case, falling back into a methodical and quasi-autonomous automatism, which would depart from the initial goal of a diverse and exclusive representation. Rather, it is interesting to think of a 'heteronomous' project-which term is understood as a condition in which the action is not guided by an autonomous principle intrinsic to the discipline but determined by the interaction with external factors [Paoletti, Vettori 2021] by lowering it, thinking about it and studying it for the specific case.

Conclusions

The considerations dealt with are offered as a starting point and reasoning on the issues – in this case, on the support of generative techniques – that concern the complex system of the contemporary city and its representation, with a view to being able to contribute to a more heterogeneous and multiple vision on the design level of visual communication. In particular, the investigation, moved by the need to renew the current visual systems for the representation of the contemporary city for its identity communication, will move in addressing the topic on the theoretical-methodological level with the aim of constructing paradigms that can be combined and can give rise to new visual techniques in favor of the multiplicity and complexity that the topic needs, finding in technological progress – if properly exploited – a valid support.

Notes

[1] Georg Nees, a pioneer of generative art, produced the first exhibition on the subject called *Generative Computergraphik* in Stuttgart, Germany, 1968. Among the famous ones include Manfred Mohr, Max Bense, Ernest Edmond, and Frieder Nake.

[2] "Who or what is the target of the demand/desire/need expressed by the image? [...] what is missing from the image? What has it left out? What is the part that has been erased? Its blind spot? Its anamorphic distortion? What does the frame or edge of the image exclude? What does the angle chosen for representation prevent us from seeing and the image from showing? What does the image need, or what does it require of the viewer, to complete its work?". Mitchell 2017, translation by the author: Mitchell 2017, p. 121.

[3] Senseable City Lab, MIT <<https://senseable.mit.edu/>> (accessed 3 November 2022).

[4] Steinfeld K. (6 July 2019). Gan Loci <<https://towardsdatascience.com/gan-loci-e2bbd1b4926f>> (accessed 10 November 2022).

References

Bonini Lessing, E. (2010). *Interfacce Metropolitane: frammenti di corporate identity*. Milan: Et al Edizioni.

D'Isa F. (July 2022). La rivoluzione degli algoritmi nel mondo dell'arte. <<https://www.iltascabile.com/scienze/arte-algoritmi/>> (accessed 22 December 2022).

Dorfles G. (September 1969). Valori iconologici e semiotici in architettura. In *Op.Cit.*, No. 16. <<https://opcit.it/cms/?p=2164>> (accessed 20 November 2022).

Felsing U. (2010). *Dynamic Identities in Cultural and Public Contexts*. Freiburg: Lars Müller Publishers.

Mitchell W J T. (2017). *Pictorial turn. Saggi di cultura visuale*. Milan: Cortina Raffaello.

Nake F. (2018). The pioneer of generative art: Georg Nees. <<https://muse.jhu.edu/article/698285>> (accessed 20 October 2022).

Remotti F. (2010). *L'ossessione identitaria*. Bari: Laterza.

Sinni G. et al. (Eds.) (2022). *Voi siete qui*. Milan: Electa.

Soddu C. (1989). *Città Aleatorie*. Milan: Masson.

Author

Irene De Natale, Università degli Studi di Genova, irene.denatale@edu.unige.it

To cite this chapter: De Natale Irene (2023). Comunicazione della città contemporanea: la grafica generativa per le identità visive dinamiche/ The Communication of the Contemporary City: Generative Graphics for Dynamic Visual Identities. In Cannella M., Garozzo A., Morena S. (Eds.). *Transizioni. Atti del 44° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Transitions. Proceedings of the 44th International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 2673-2684