

Diplorama!

—
unibz
—

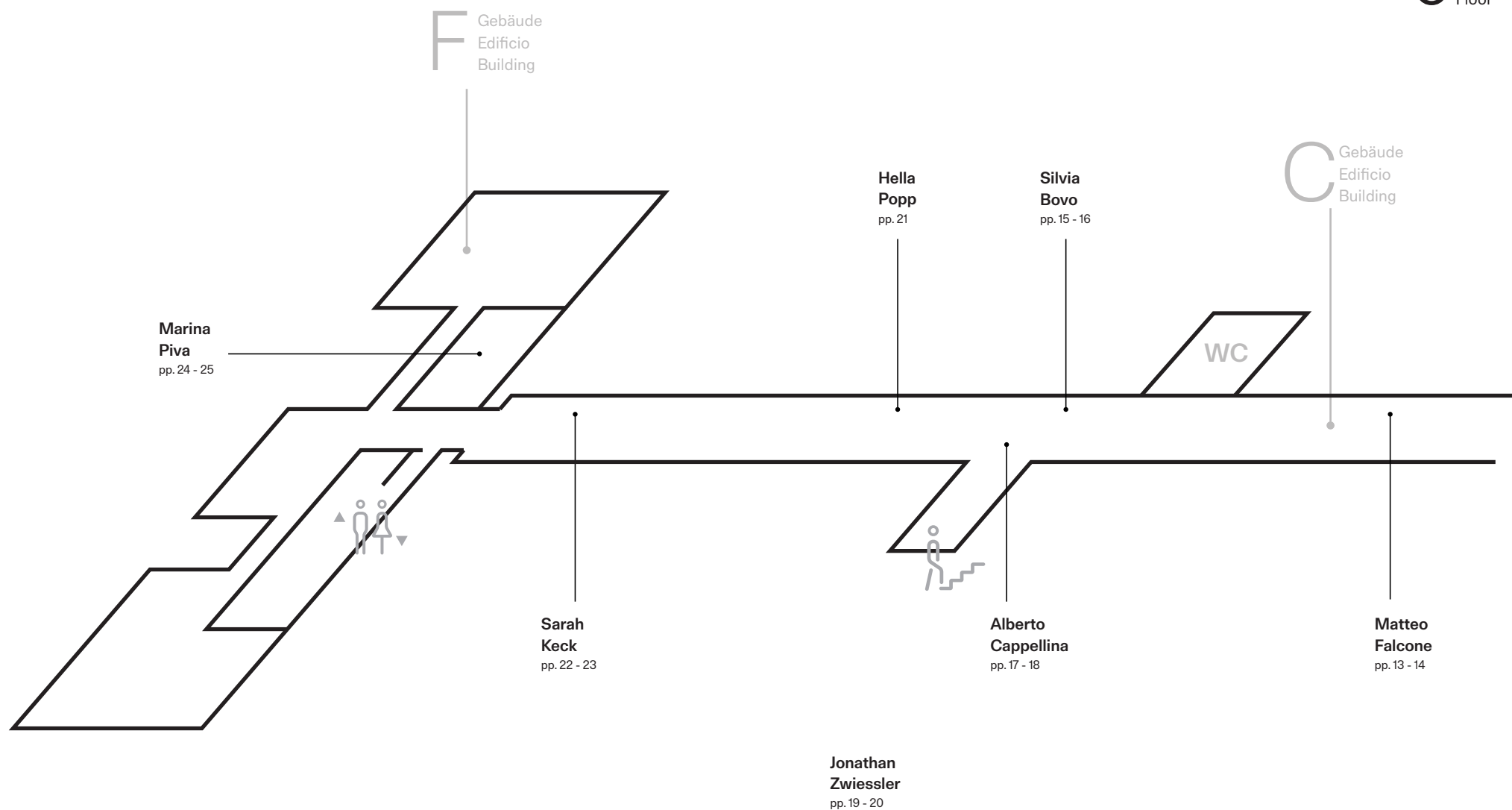
Fakultät für Design und Künste

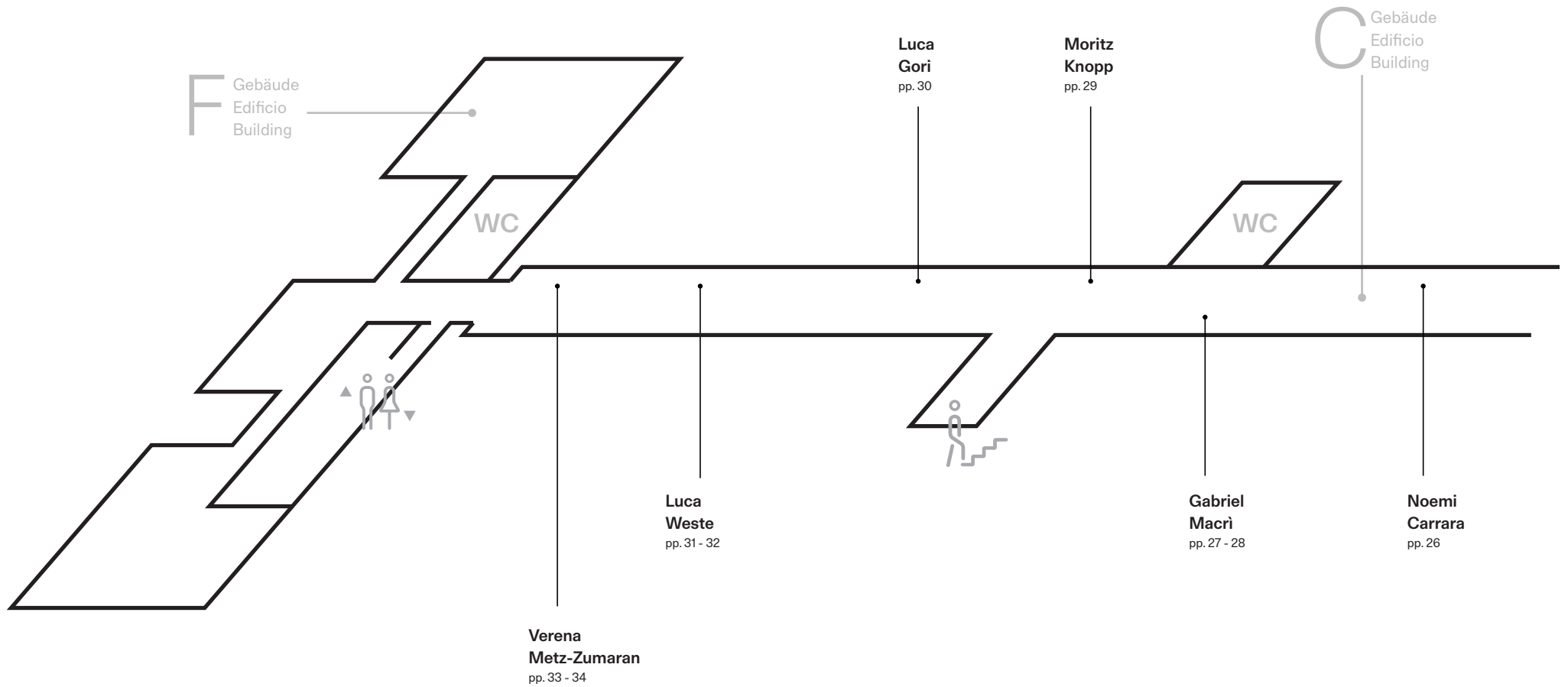
Facoltà di Design e Arti

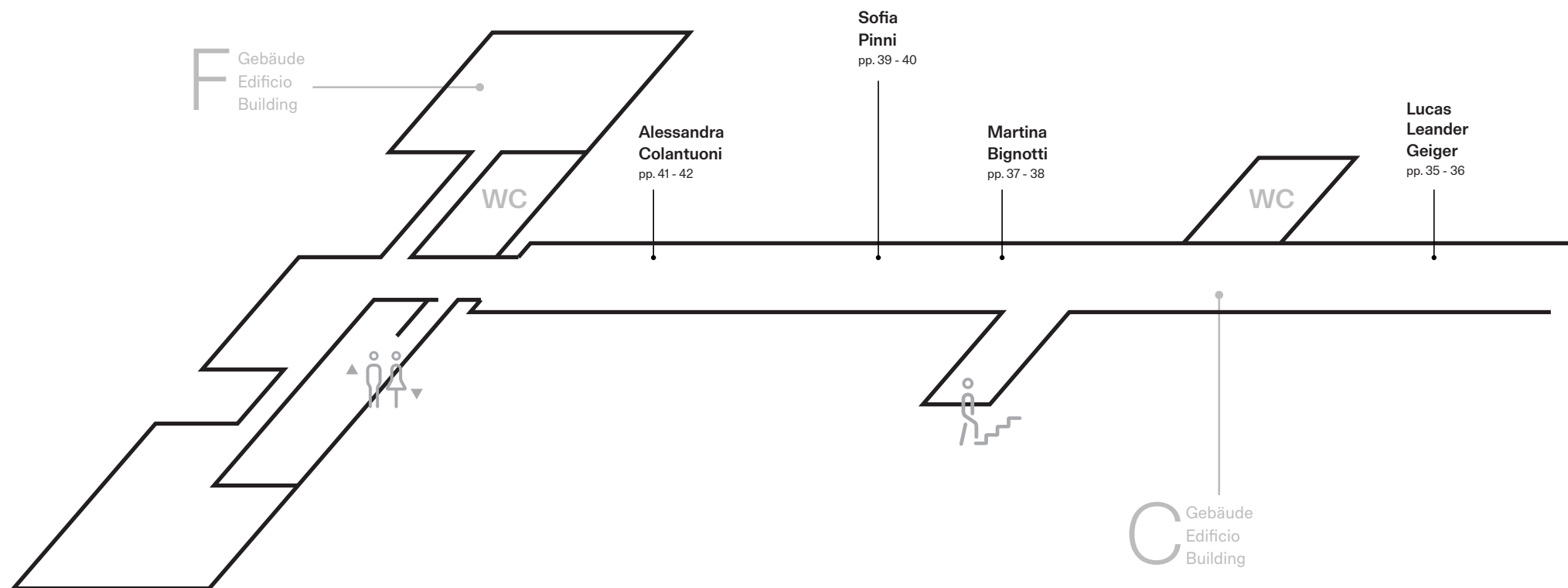
Faculty of Design and Art

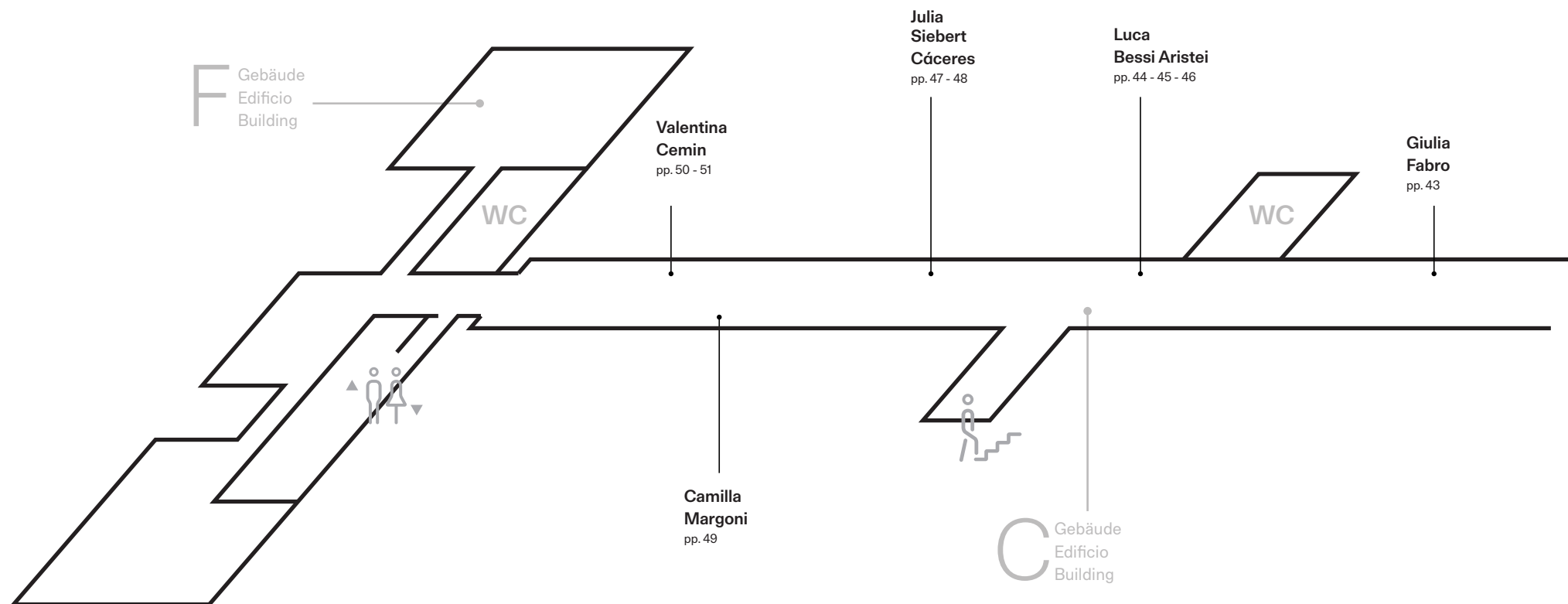
Sorting Out Solutions
17.–18. 03. 2023

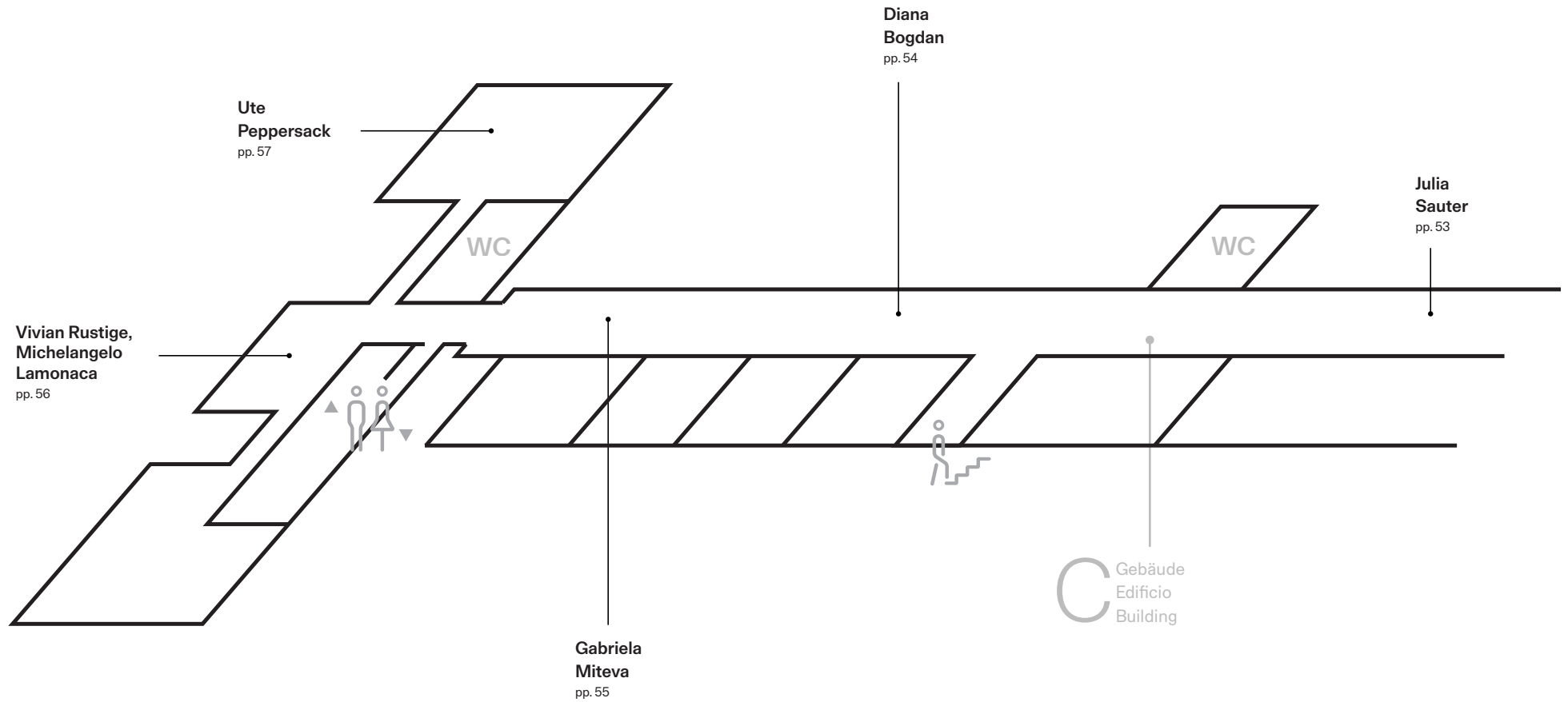
Floor guide











DE

GESTICOLANDO! ist ein digitales und interaktives Archiv italienischer Gesten, das darauf abzielt, die Bedeutung davon, „italienisch zu sein“, zu hinterfragen und die Unterschiede, die unsere multikulturelle Gesellschaft auszeichnen, ans Licht zu bringen.

Das Projekt basiert auf der Interaktion mit den Nutzern und dem Austausch von Gesten, um eine zunehmend detaillierte Momentaufnahme der Gesten im heutigen Italien zu erhalten. Die Idee stammt aus der Lektüre von Supplemento al dizionario italiano, einem Wörterbuch über italienische Gesten, das von Bruno Munari geschrieben wurde und derzeit von Corraini Editore veröffentlicht wird.

Ziel des Projekts ist es, zu überprüfen, ob die „italienische“ gestische Ausdruckskraft immer noch durch die von Munari beschriebene gestische Ausdruckskraft repräsentiert wird, oder ob sie sich weiterentwickelt hat und zahlreiche Varianten und Nuancen aufweist. Zu diesem Zweck habe ich die Stadt Bozen als Fallstudie gewählt. Das Projekt besteht aus zwei Medien, einer Website und einer Instagram-Seite, und basiert auf während Interviews gesammelter Gesten. Die Gesten werden durch GIFs dargestellt, die im Laufe der Interviews gemacht oder von den Nutzern eingesandt wurden. Die Startseite der Website ist vom Cover der 1958 erschienenen Ausgabe von Supplemento al dizionario italiano inspiriert, und das Layout, mit dem die GIFs paginiert wurden, ist von Bruno Munaris Design as Art inspiriert.

Abschließend, GESTICOLANDO! ist inklusiv, weil es das Konzept des Italienischen in Frage stellt, indem es sich für eine multikulturelle Vision öffnet; es ist ein interaktives Projekt, weil es sich auf die Interaktion mit den Menschen stützt, um Daten zu sammeln; und schließlich ist es emotional, weil es versucht, die Schönheit von kultureller Vielfalt zu vermitteln.

IT

GESTICOLANDO! è un archivio digitale e interattivo della gestualità italiana che ha come obiettivo quello di mettere in discussione il significato di italianità, portando in luce le differenze che caratterizzano la nostra società multiculturale.

Il progetto si basa sull'interazione con gli utenti e la loro condivisione di gesti, per ottenere una fotografia sempre più dettagliata della gestualità in Italia oggi. L'idea nasce dalla lettura di Supplemento al dizionario italiano, un dizionario sulla gestualità italiana, realizzato da Bruno Munari e pubblicato attualmente da Corraini Editore.

Lo scopo del progetto è di verificare se la gestualità "italiana" sia ancora rappresentata dalla gestualità descritta da Munari, oppure se si sia evoluta ed abbia al suo interno molteplici varianti e sfumature. Per fare questo, ho preso come caso studio la città di Bolzano.

Il progetto è composto da due media, un sito internet ed una pagina Instagram, ed è basato sui gesti raccolti attraverso le interviste. I gesti raccolti sono rappresentati da GIF realizzate durante le interviste o inviate dagli utenti. La home page del sito è ispirata alla copertina della pubblicazione del 1958 di Supplemento al dizionario italiano e il layout con cui sono state impaginate le GIF si rifà all'impaginazione di Design as Art di Bruno Munari.

Per concludere, GESTICOLANDO! può essere riassunto attraverso tre parole chiave. GESTICOLANDO! è inclusivo, perché mette in discussione il concetto di italianità aprendola ad una visione più multiculturale; è un progetto interattivo, perché si basa sull'interazione con le persone per la raccolta di dati, ed infine, emotivo, perché cerca di trasmettere la bellezza della multiculturalità.

EN

GESTICOLANDO! is a digital and interactive archive of Italian gestures which aims to question the meaning of Italianness, bringing to light the differences that characterize our multicultural society. The project is based on interaction with users and their sharing of gestures, to obtain an increasingly detailed snapshot of today's gestures in Italy.

The idea comes from reading *Supplemento al dizionario italiano*, a dictionary on Italian gestures, created by Bruno Munari and currently published by Corraini Editore. The purpose of the project is to check whether "Italian" gestures are still represented by the gestures described by Munari, or if they have evolved and have within them multiple variations and nuances. To do this, I took the city of Bolzano as a case study.

The project consists of two media, a website and an Instagram page, and is based on the gestures collected through the interviews. The collected gestures are represented by GIFs made during the interviews or sent

in by users. The home page of the website is inspired by the cover of the 1958 publication of *Supplemento al dizionario italiano* and the layout with which the GIFs were paginated is inspired by Bruno Munari's *Design as Art*.

In conclusion, Gesticolando! can be summarized through three keywords. Gesticolando! is inclusive, because it challenges the concept of Italianness by opening it up to a more multicultural vision; it is an interactive project, because it relies on interaction with people to collect data; and finally, emotional, because it seeks to convey the beauty of multiculturalism.

Data doesn't suffer

Silvia Bovo

DE

„DATA DOESN'T SUFFER - (De)digitalisiertes persönliches Archiv“ ist ein Publikationsprojekt, das die Grenze zwischen persönlich und privat, die eigene Identität und deren Verlust im digitalen Raum untersucht. Das Projekt verwendet meine persönlichen Daten, die ich von allen Online-Plattformen, die ich in den letzten acht Jahren genutzt habe, wie Google, Spotify und Netflix, angefordert und gesammelt habe. Wie der Philosoph Gilles Deleuze feststellte, werden die Menschen nicht mehr als Individuen betrachtet, sondern in der heutigen Gesellschaft werden sie zu „Dividuen“, die in ihre Teile zerlegt und durch Muster und Daten visualisiert werden. Nachdem ich gesehen hatte, welche Art von Informationen durch meine Aktionen auf diesen Plattformen gesammelt wurden, beschloss ich, diesen Daten eine neue Konkretheit zu verleihen. Ich habe also ein persönliches Archiv angelegt, indem ich sie neu geordnet habe. Bei der Durchsicht und dem Versuch, die Inhalte zu konsultieren, kann man jedoch feststellen, dass sie umso verzerrter und unentzifferbarer werden, je näher man chronologisch der Gegenwart kommt. Diese Kodierung soll verdeutlichen, wie ich mich von dieser Dynamik distanzieren wollte, nachdem ich mir bewusst geworden war, welche Spuren meine Präsenz im Netz hinterlassen hatte. Folglich habe ich mich entschieden, diese Zeugnisse wieder zu verbergen, indem ich auf Formen verschlüsselter Sprache zurückgegriffen habe, sowohl für den Textteil als auch für die Bilder. Dieses Projekt entspringt dem Wunsch, das Bewusstsein für die Rolle der neuen technologischen Geräte zu schärfen, für die Unternehmen, die ihren Cyberspace privatisiert haben, und schließlich für die Beziehung, die die Nutzer mit ihnen aufbauen.

Supervisors:

Andrea Facchetti, Franziska Weitgruber

IT

“DATA DOESN'T SUFFER - (De)digitalized personal archive” è un progetto editoriale che indaga il confine tra personale e privato, la propria identità e la perdita di essa nel regno digitale. Il progetto utilizza i miei dati personali, ottenuti dopo la richiesta e raccolta di essi presso tutte le piattaforme online che ho utilizzato nel corso degli ultimi otto anni, come Google, Spotify e Netflix. Come ha osservato il filosofo Gilles Deleuze, le persone non sono più prese in considerazione come individui, ma nella società odierna diventano “dividui”, divisi nelle loro parti e visualizzate attraverso campioni e dati. Pertanto, dopo aver constatato che tipo di informazioni sono state raccolte dalle mie azioni compiute su queste piattaforme, ho deciso di dare a questi dati una nuova concretezza. Ho, quindi, creato un archivio personale riorganizzandoli. Si può però notare, esaminando e provando a consultare i contenuti, che più ci si avvicina cronologicamente al presente, più questi diventano distorti e indecifrabili. Questo intervento di codifica vuole sottolineare come, dopo aver preso coscienza di quali fossero le tracce lasciate dalla mia presenza sul web, abbia voluto allontanarmi da questa dinamica. Di conseguenza, scelgo di celare queste testimonianze, ricorrendo all'utilizzo di forme di linguaggio crittografato, sia per la parte testuale che per le immagini. Questo progetto nasce, infatti, dal desiderio di sensibilizzare il pubblico riguardo il ruolo dei nuovi dispositivi tecnologici, riguardo le aziende che hanno privatizzato il loro cyberspazio ed infine il rapporto che gli utenti instaurano con entrambi.

EN

"DATA DOESN'T SUFFER - (De)digitised personal archive" is an editorial project exploring the boundary between personal and private, one's identity and the loss of it in the digital realm. The project employs my personal data, which I obtained after requesting and collecting it from all the online platforms I have used over the past eight years, such as Google, Spotify and Netflix. As the philosopher Gilles Deleuze remarked, people are no longer considered as individuals, but in today's society they become "dividuals", broken down into their parts and visualised through samples and data. Therefore, after seeing what kind of information was collected from my actions completed on these platforms, I decided to give this data a new tangibility. Accordingly, I created a personal archive by reorganising them. However, upon examining and trying to consult the contents, one can see that the closer one moves chronologically to the present, the more distorted and undecipherable they become. This intervention of codification aims to emphasise how, after becoming aware of what traces were left by my presence on the web, I wanted to distance myself from this dynamic. Consequently, I choose to conceal these testimonies, resorting to the use of forms of encrypted language, both for the written part as well as for the images. Indeed, this project stems from a desire to raise awareness about the role of new technological devices, about the companies that have privatised their cyberspace, and finally about the relationship that users establish with them both.

Losing home, not dignity

Alberto Cappellina

DE

Die Migration, die in den letzten Jahrzehnten Europa und die Vereinigten Staaten betroffen hat, ist eine der Auswirkungen des Ungleichgewichts zwischen Ländern in der menschlichen Entwicklung. Mit dem Anstieg extremer politischer und klimatischer Phänomene auf der ganzen Welt wird Europa für viele Menschen zum Ziel, die ihre soziale Situation verbessern möchten. Diesem Phänomen stehen jedoch die xenophoben Tendenzen gegenüber, die von populistischen Regierungen angetrieben werden und den Migranten kriminalisieren, was ihm sein grundlegendes Recht auf Aufnahme verwehrt. Die Auswirkung dieser Politiken ist der Druck auf den Migranten in einen rechtlichen Limbo, in dem er jede Würde verliert und nicht in der Lage ist, sein Leben wieder aufzubauen. Dazu kommt oft die Feindseligkeit der Öffentlichkeit. Dem Migranten sollten durch Projekte, die Integration und Austausch fördern, gleiche Chancen garantiert werden. Glücklicherweise gelingt es dem Netzwerk ehrenamtlicher Arbeit vieler Städte, die Lücken zu füllen, die von den Institutionen hinterlassen wurden. Mit diesem Projekt möchte ich auf diese Probleme durch soziales Design und Interaktion im städtischen Raum reagieren, dem ersten wahren Ort des Austauschs zwischen der Migranten- und der Stadtgemeinschaft. Durch die Kartierung des Aufnahmegefüges der Stadt Bozen wurde ein kleines Element des städtischen Mobiliars entwickelt, das durch seine visuellen Qualitäten und seine Einbindung in das Stadtnetzwerk zur Identifikation des Migranten und als Katalysator für seine Integration in Europa dient. Die Schwerpunkte der Struktur sind die Orientierung auf Dienstleistungen, die Schaffung wirtschaftlichen Wohlbefindens und der kulturelle Austausch. Die Grundelemente machen es jedoch anpassungsfähig und offen für verschiedene Anwendungen.

Supervisors:

Klaus Hackl, Giacomo Festi

IT

Le migrazioni che negli ultimi decenni hanno toccato Europa e stati uniti sono uno degli effetti degli squilibri tra paesi nello sviluppo umano, e con l'aumentare di fenomeni politici e climatici estremi in tutto il mondo, l'Europa sta diventando meta di molti individui che vogliono migliorare la loro condizione sociale. A questo fenomeno si contrappongono le tendenze xenofobe dei paesi dell'unione che, sospinti da governi populistici, criminalizzano il migrante, impedendo l'accoglienza che è suo diritto fondamentale.

L'effetto di queste politiche è la spinta del migrante in un limbo giuridico e di diritti in cui perde ogni dignità, impossibilitato a ricostruire la propria vita. A questo si affianca spesso l'ostilità dell'opinione pubblica. Al migrante dovrebbero essere garantite pari opportunità mediante progetti che stimolano l'inclusione e lo scambio. Fortunatamente, la rete di volontariato di molte realtà cittadine riesce a riempire gli spazi vuoti lasciati dalle istituzioni.

Con questo progetto intendo cercare una risposta a questi problemi mediante il design sociale e l'interazione nello spazio urbano, primo vero luogo di condivisione tra comunità migrante e cittadina. Attraverso una mappatura del tessuto di accoglienza della città di Bolzano è stato sviluppato un piccolo elemento di arredo urbano che, attraverso le sue qualità visuali e il suo inserimento nel tessuto cittadino, funge da elemento identificativo per il migrante e da catalizzatore del suo inserimento in Europa. Le pratiche su cui si concentra la struttura sono l'orientamento ai servizi, la creazione di benessere economico e lo scambio culturale. Tuttavia, i suoi elementi base la rendono adattabile e aperta a usi diversi.

EN

The migrations that have touched Europe and the United States in recent decades are one of the effects of the imbalances between countries in human development, and with the increasing political and climatic extreme phenomena around the world, Europe is becoming a destination for many individuals who want to improve their social condition. This phenomenon is countered by the xenophobic tendencies of the countries of the union, which, driven by populist governments, criminalise migrants, impeding their reception, which is their fundamental right. The effect of these policies is the forcing of the migrant into a legal rights limbo in which he loses all dignity, unable to rebuild his life. This is often accompanied by the hostility of public opinion. The migrant should be guaranteed equal opportunities through projects that stimulate inclusion and exchange. Fortunately, the volunteer network of many urban communities manages to fill the empty spaces left by the institutions. With this project I intend to seek an answer to these problems through social design and interaction in urban space, the first true place of interaction between the migrant community and the city. Through a mapping of the reception fabric of the city of Bolzano, a small element of street furniture was developed, which, through its visual qualities and its insertion in the city fabric, acts as an identifying element for the migrant and as a catalyst for his or her integration in Europe. The practices the structure focuses on are service orientation, economic welfare creation and cultural exchange. However, its basic elements make it adaptable and open to different uses.

Commoning.mp3

Jonathan Zwießler

DE

„Commoning.mp3“ ist ein aufgezeichneter Raum, der von vielen verschiedenen Menschen in der Öffentlichkeit produziert wurde. Die These nähert sich der aktivistischen Herausforderung an, dass gemeinsamer Raum dynamisch ist und performt werden muss, um zu existieren. Die strikt geordnete, funktionalisierte Infrastruktur der Stadt wird hier als ein Symptom der Angst gesehen, die Menschen vor dem Fremden und Ungewohnten im öffentlichen Raum haben. Die Arbeit versucht mit dieser Angst umzugehen indem sie einen intimen Klangraum aufspannt, in dem Menschen mit dem unmittelbaren Echo ihrer und anderer Schritte konfrontiert werden. Durch die Klang Installation wird es Leuten, die eine Brücke überqueren, ermöglicht ihre Schritte stark verstärkt über Kopfhörer wahrzunehmen. Isoliert von allen anderen Geräuschen teilen zwei Fremde diesen Klangraum für eine Brückenlänge. Sobald den Menschen die Resonanz ihrer Schritte bewusst wird, brechen sie aus ihrem gewohnten Gehen aus, verlieren für eine kurze Zeit ihre Angst sich zu exponieren und beginnen zu performen. Die Menschen setzen sich durch ihre spielerische Handlungen mit dem Raum und den Menschen um sie herum in Beziehung. Es entwickelt sich ein sonderbarer Tanz von Schritten, der die Brücke als Instrument bespielt. Der durch Handlungen produzierte Klangraum wurde aufgezeichnet und als „commoning.mp3“ abgespeichert.

IT

„Commoning.mp3“ è uno spazio registrato prodotto da molte persone diverse in pubblico. Questa tesi riprende la sfida attivista che lo spazio comune è dinamico e deve essere performato per esistere. L'infrastruttura rigorosamente ordinata e funzionalizzata della città è vista qui come un sintomo della paura che le persone hanno di ciò che è strano e sconosciuto nello spazio pubblico.

Supervisors:

Marcello Barison, Hannes Egger

L'opera cerca di affrontare questa paura creando uno spazio sonoro intimo in cui le persone si confrontano con l'eco immediato dei loro passi e di quelli degli altri. L'installazione sonora permette alle persone che attraversano un ponte di sentire i propri passi amplificati attraverso delle cuffie. Isolati da tutti gli altri suoni, due sconosciuti condividono questo spazio sonoro per tutta la lunghezza del ponte. Non appena le persone si rendono conto della risonanza dei loro passi, escono dalla loro camminata abituale, perdono la paura di esporsi per un breve periodo e iniziano a performare. Le persone si relazionano con lo spazio e con la gente che le circondano attraverso le loro azioni ludiche. Si sviluppa una strana danza di passi che suonano il ponte come uno strumento. Lo spazio sonoro prodotto dalle azioni è stato registrato e salvato come „commoning.mp3“.

EN

“Commoning.mp3” is a recorded space produced by many different people in public. The thesis approaches the activist challenge that common space is dynamic, and must be performed in order to exist. The strictly ordered and functionalised infrastructure of the city is seen here as a symptom of the fear people have of the strange, unfamiliar in public space. The work tries to deal with this fear by creating an intimate sound space in which people are confronted with the immediate echo of their own and others' footsteps. The sound installation allows people crossing a bridge to hear their footsteps amplified through headphones. Isolated from all other sounds, two strangers share this sound space for the length of a bridge. As soon as people become aware of the resonance of their footsteps, they break out of their habitual walking, lose their fear of exposing themselves for a short time and begin

to act in concert. The performers relate to the space and the people around them through their playful actions. A strange dance of steps develops, playing the bridge as an instrument. The sound space produced by actions was recorded and saved as "commoning.mp3".

Stop being poor
Hella-Katharina Popp

Supervisors:
Uwe Martin, Martin Fengel

DE

Die Arbeit „STOP BEING POOR“ befasst sich mit den Lebensrealitäten von finanziell benachteiligten Studierenden. Sie stellt die Fragen: Wie fühlt es sich an arm zu sein? Was bedeutet es, das Studium selbst zu finanzieren? Und beantwortet diese in Form einer performativen Soundinstallation in der 6 Interviews zu hören sind. Sie versucht dabei, Gefühle, Erfahrungen und Erlebnisse von einzelnen Studierenden für Außenstehende greifbar zu machen, indem sie in eine Situation versetzt werden, die sie kurzzeitig selbst mit der Problematik konfrontiert. Zur Realisierung dieses Konzepts bedient sie sich dem Format der BAföG-Anträge, welches adaptiert und als zu überwindende Hürde zwischen das Publikum und die Interviews gestellt wird. Das Ausfüllen dieser Formulare soll die Voraussetzung sein, um die Interviews anhören zu können. Trotz der privilegierten Lage Deutschlands, bestehen im Bildungssystem weiterhin strukturelle Benachteiligungen, die vorhandene Ungleichheiten verstärken. „STOP BEING POOR“ ist ein Versuch diese Begebenheit nachvollziehbar zu machen und in den gesellschaftlichen Fokus zu rücken.

IT

L'opera "STOP BEING POOR" affronta la realtà della vita degli studenti finanziariamente svantaggiati. Pone le seguenti domande: come ci si sente a essere poveri? Cosa significa finanziare da soli i propri studi? E risponde sotto forma di un'installazione sonora performativa in cui si possono ascoltare 6 interviste. In questo modo, l'autrice cerca di rendere tangibili i sentimenti e le esperienze dei singoli studenti per gli esterni, mettendoli in una situazione che li pone brevemente di fronte al problema stesso. Per realizzare questo concetto, l'autrice utilizza il formato delle domande BAföG, che viene adattato e posto tra il pubblico e le interviste come un ostacolo da superare. La compilazione

di questi moduli dovrebbe essere il prerequisito per poter ascoltare le interviste. Nonostante la posizione privilegiata della Germania, esistono ancora svantaggi strutturali nel sistema educativo che rafforzano le disuguaglianze esistenti. "STOP BEING POOR" è un tentativo di rendere comprensibile questa situazione e di portarla al centro dell'attenzione sociale.

EN

The work "STOP BEING POOR" deals with the realities of life for financially disadvantaged students. It asks the questions: How does it feel to be poor? What does it mean to finance your studies yourself? And answers them in the form of a performative sound installation in which 6 interviews can be heard. In doing so, it tries to make the feelings and experiences of individual students tangible for outsiders by putting them in a situation that briefly confronts them with the problem themselves. To realize this concept, the work uses the format of BAföG applications, which is adapted and placed between the audience and the interviews as a hurdle to be overcome. Filling out these forms is supposed to be the prerequisite for being able to listen to the interviews. Despite Germany's privileged position, there are still structural disadvantages in the education system that reinforce existing inequalities. "STOP BEING POOR" is an attempt to make this situation comprehensible and to bring it into the social focus.

DE

Archipelago ist ein Projekt, in dem die Bewegungen innerhalb gesellschaftlicher Strukturen durch Metaphorisierung und Übertreibung analysiert wird. Mit dem ursprünglichen Ziel, Aussteiger zu verstehen, konzentriert sich das Projekt auf die Spannungen zwischen Individuen und ihrer sozialen Umgebung. Es erforscht die Entwicklung von Unzufriedenheit und Entfremdung, die zu Distanzierung und schließlich zu einem Akt der Selbstentfernung führt. Auch wenn sich die Behandlung des Themas stark auf eine Definition des Ausstiegs aus der Gesellschaft (von Alexander Fischer) stützt, wendet sie diese Definition teilweise auf ein breiteres Spektrum von Menschen an. Auf diese Weise werden die Ähnlichkeiten in den Motivationen und Reaktionen der Aussteiger und Umsteiger hervorgehoben und ein Verständnis für die unterschiedliche Natur dieser Spannungen gewonnen.

Archipelago ist keine Geschichte, die ein bestimmtes Milieu kritisieren will. Es ist eine Geschichte, die die Entwicklung eines Mannes verfolgt, der feststellt, dass er mit seinem sozialen Umfeld nicht zufrieden ist. Als er sich immer wieder gesellschaftlich oder strukturell unter Druck gesetzt sieht, kann er seine persönlichen Bedürfnisse nicht länger ignorieren und beschließt, sein Leben anders zu gestalten. Er verlässt seine soziale Insel auf der Suche nach einer neuen, die besser zu ihm passt.

IT

Archipelago è un progetto in cui i movimenti nelle strutture sociali sono analizzati attraverso la metaforizzazione e l'esagerazione. Con l'obiettivo iniziale di comprendere gli Aussteiger, o Exiters, questo progetto si limita alle tensioni tra gli individui e il loro ambiente sociale. Esplora lo sviluppo del malcontento e dell'alienazione, che porta alla dissociazione e infine a un atto di auto-eliminazione. Anche se

la trattazione dell'argomento si basa molto su una definizione dell'atto di uscire dalla società (di Alexander Fischer), applica parzialmente questa definizione a uno spettro più ampio di persone. In questo modo, si evidenziano le analogie nelle motivazioni e nelle reazioni di chi esce e di chi cambia e si comprende la diversa natura di queste tensioni.

Arcipelago non è una storia che vuole criticare un ambiente in particolare. È una storia che segue lo sviluppo di un uomo che scopre di non essere soddisfatto del suo ambiente sociale. Quando continua a essere costretto a conformarsi, socialmente o strutturalmente, non può più ignorare i suoi bisogni personali e decide di adottare un approccio diverso alla vita. Lascia la sua isola sociale alla ricerca di una nuova, più adatta a lui.

EN

Archipelago è un progetto in cui i movimenti nelle strutture sociali sono analizzati attraverso la metaforizzazione e l'esagerazione. Con l'obiettivo iniziale di comprendere gli Aussteiger, o Exiters, questo progetto si limita alle tensioni tra gli individui e il loro ambiente sociale. Esplora lo sviluppo del malcontento e dell'alienazione, che porta alla dissociazione e infine a un atto di auto-eliminazione. Anche se la trattazione dell'argomento si basa molto su una definizione dell'atto di uscire dalla società (di Alexander Fischer), applica parzialmente questa definizione a uno spettro più ampio di persone. In questo modo, si evidenziano le analogie nelle motivazioni e nelle reazioni di chi esce e di chi cambia e si comprende la diversa natura di queste tensioni.

Arcipelago non è una storia che vuole criticare un ambiente in particolare. È una storia che segue lo sviluppo di un uomo che scopre di non essere soddisfatto del suo ambiente sociale. Quando continua a essere costretto a

conformarsi, socialmente o strutturalmente, non può più ignorare i suoi bisogni personali e decide di adottare un approccio diverso alla vita. Lascia la sua isola sociale alla ricerca di una nuova, più adatta a lui.

DE

Das Val Colvera ist ein Tal in der Provinz Pordenone am Rande des Naturparks Friaulische Dolomiten, das teilweise von den Nachbargemeinden isoliert ist. Wie viele andere Gebirgs- und Randgebiete hat sich das Val Colvera im Laufe der Zeit entvölkert, aber während der wenigen Tage, an denen lokale Veranstaltungen stattfinden, kehrt es zurück, um Künstler, Handwerker und ein großes Publikum zu empfangen, das es dennoch besucht, ohne im Tal zu übernachten. Es mangelt an Unterkünften und an ganzjährigen Attraktionen, damit sich das Tal durch einen bewussten und partizipativen Tourismus selbst regenerieren könnte.

Um diesem Phänomen entgegenzuwirken, schlägt murmui neue Möglichkeiten des Zusammenkommens in Synergie mit bestehenden kulturellen Angeboten vor, insbesondere durch die Wiederentdeckung der von den Einwohnern gepflegten handwerklichen Traditionen. Durch traditionelle Techniken und eine Struktur, die diese beherbergt, können die stillen Orte des Tals mit den Stimmen lebendiger, leidenschaftlicher und einladender Menschen erklingen. Designpraktiken haben in diesem Sinne die Aufgabe, lokale Traditionen neu zu erfinden und sie in ein physisches und visuelles Element des Kontakts zwischen Bewohnern, Besuchern und denjenigen, die diese Orte in Zukunft mehr oder weniger dauerhaft bewohnen werden, zu übersetzen. Für murmui wurden die Flechttechniken des traditionellen Korbflechtens aufgegriffen und in eine Reihe von Einrichtungsgegenständen für die Räume im Tal umgesetzt, in denen in Zukunft eine Reihe von kollektiven Workshops mit Schwerpunkt auf handwerklichen Fertigkeiten und das Erzählen von Geschichten stattfinden wird. Diese Momente der Geselligkeit, Werkzeuge für die territoriale Regeneration, können zu einem belebenden Zufluchtsort für die ansässige Gemeinschaft und zu einer Attraktion für Touristen werden können.

IT

La Val Colvera è una valle situata in provincia di Pordenone, ai confini del Parco Naturale delle Dolomiti friulane, parzialmente isolata dai comuni limitrofi. Come molte altre zone montane e periferiche, anche la Val Colvera nel tempo si è spopolata, ma nelle poche giornate delle manifestazioni locali ritorna ad accogliere artisti, artigiani e un grande pubblico, che tuttavia la visitano, senza pernottare in valle. Mancano le strutture ricettive e attrazioni trasversali, continuative durante l'anno, perché la valle, attraverso un turismo consapevole e partecipativo, riesca a rigenerarsi.

Volendo contrastare questo fenomeno, murmui propone nuove occasioni di aggregazione, in sinergia con le proposte culturali già esistenti, in particolare riscoprendo le tradizioni artigianali custodite dai residenti. Attraverso le tecniche manuali e ad una struttura che le ospiti, i luoghi silenziosi della valle potranno risuonare di voci di gente viva, appassionata, accogliente. Le pratiche di design hanno, in tal senso, il compito di reinventare una o più tradizioni locali e tradurle nell'elemento, fisico e visuale, di contatto tra residenti, visitatori e chiunque in futuro abiterà più o meno stabilmente questi posti. Nel caso di questo progetto, le tecniche di intreccio della cesteria tradizionale sono state riprese e innestate in un set di arredo per gli spazi della valle in cui attuare in futuro una serie di workshop collettivi incentrati sulla manualità e lo storytelling. Si crede che questi momenti di convivialità, strumenti di rigenerazione territoriale, possano diventare rifugio rivitalizzante per la comunità residente e attrazione per i turisti in visita.

EN

Val Colvera is a valley located within the province of Pordenone, on the borders of the Friulian Dolomites Natural Park, partially isolated from the neighbouring municipalities. Like many other alpine and peripheral areas, Val Colvera has been depopulated over time, but during the few days of local events it returns to welcome artists, craftsmen and a large public, who nevertheless visit it, without staying overnight in the valley. There is a lack of accommodation facilities and cross-sectional attractions, continuous throughout the year, so that the valley, through conscious and participative tourism, can regenerate itself.

Wanting to oppose this phenomenon, murmui proposes new opportunities for aggregation, synergising with the existing cultural activities, in particular by rediscovering the handicraft traditions guarded by the residents. Through manual techniques and a structure that hosts them, the silent places of the valley can resound with voices of their lively, passionate, welcoming people. Design practices have, in this regard, the task of

reinventing one or more local traditions and translating them into the physical and visual element of connection between residents, visitors and whoever will inhabit more or less permanently these places. In the case of this project, the traditional techniques of basketry and weaving were rediscovered and grafted into a set of furnishings for the spaces in the valley in which to hold a series of collective workshops focusing on manual skills and storytelling. It is believed that these convivial moments, tools for territorial regeneration, can become a revitalising refuge for the resident community and an attraction for visiting tourists.

Digitalization of desire

Noemi Carrara

DE

Deepfakes, zusammengesetzt aus den Wörtern “Deep Learning” und “Fake”, sind synthetische Medien, in denen eine Person in einem bestehenden Bild oder Video durch das Bild einer anderen Figur ersetzt wird. Ein Deepfake ist so realistisch, dass man seine Authentizität nicht mehr erkennen kann. Obwohl die meisten Menschen glauben, dass diese Art von Inhalten hauptsächlich politisch ist, sind in Wirklichkeit 96 % der erstellten Deepfake-Videos pornografisch und von diesen nachgebildeten Gesichtern gehören 99 % weiblichen Celebrities. Trotz der zunehmenden Erstellung und Verbreitung dieser Inhalte gibt es im Jahr 2023 immer noch keine spezifischen Gesetze zur Bekämpfung dieses Phänomens.

Die Arbeit untersucht die Auswirkungen des Einsatzes von Technologie im Zusammenhang mit unersetzten sexuellen Wünschen und Impulsen und ermöglicht es uns zu verstehen, wie der Einsatz neuer Medien eine ansonsten harmlose Fantasie kontrovers machen kann.

Durch eine Videoinstallation, die aus mehreren Bildschirmen und visuellen und textlichen Elementen besteht, positioniert sich “Digitalization of Desire” zwischen der greifbaren und der digitalen Umgebung und eröffnet einen Raum, um die Grenzen und Möglichkeiten dieser miteinander verbundenen Welten in Bezug auf unsere Sexualität zu erkunden.

IT

I deepfakes, composti dalle parole “deep learning” e “fake”, sono media sintetici in cui una persona, in un'immagine o in un video esistente, viene sostituita con l'immagine di qualcun altro, rendendola realistica al punto da non riuscire a riconoscerne l'autenticità. Sebbene la maggior parte delle persone creda che questo tipo di contenuti siano soprattutto politici, in realtà, il 96% dei video deepfake creati sono di tipo pornografico e, di questi volti mappati, il 99%

Supervisors:

Stefano Riba, Giulia Cordin

appartengono a celebrità femminili. Nonostante la crescente creazione e diffusione di questi contenuti, nel 2023 non esistono ancora leggi specifiche per contrastare questo fenomeno.

Il lavoro indaga gli effetti dell'uso della tecnologia in relazione ai nostri desideri e impulsi sessuali, permettendo di comprendere come l'impiego dei nuovi media possano rendere controversa una fantasia altrimenti innocua.

Attraverso una videoinstallazione, composta da diversi schermi ed elementi visivi e testuali, “Digitalization of Desire” si posiziona tra l'ambiente tangibile e quello digitale, aprendo uno spazio per esplorare i limiti e le possibilità di questi mondi connessi in relazione alla nostra sessualità.

EN

Deepfakes, composed of the words ‘deep learning’ and ‘fake’, are synthetic media in which a person, in an existing image or video, is replaced with someone else’s likeness, rendering it realistic to the point of not being able to recognise its authenticity. Although most people assume that this type of content is predominantly political, the reality is that 96% of the deepfake videos created are pornographic and, of these mapped faces, 99% belong to female celebrities. Despite the increasing creation and dissemination of this content, in 2023 there are still no specific laws to counter this phenomenon.

The work investigates the effects of the use of technology in relation to our sexual desires and impulses, allowing us to understand how the use of new media can make an otherwise harmless fantasy controversial. Through a video installation, consisting of several screens and visual and textual elements, “Digitalization of Desire” positions itself between the tangible and the digital spheres, opening up a space to explore the limits and possibilities of these connected worlds in relation to our sexuality.

D-punk: a.i. dystopia

Gabriel Macri

DE

Ist das Entstehen und die Entwicklung einer neuen Subkultur heute möglich? Der Massenmarkt arbeitet daran, immer mehr Subkulturen zu erfassen, weil diese neue Stile und alternative Bildsprachen bieten. In den 1970er Jahren löste die Punk-Subkulturbewegung mit ihrem Do-it-yourself-Ansatz eine Revolution aus, die den freien Ausdruck und die Nonkonformität betonte und es jedem ermöglichte, seine Kreativität mit den damals am leichtesten zugänglichen Mitteln

auszudrücken, wie z. B. dem Kopierer, mit dem jeder einfach, schnell und kostengünstig Fanzines und Flugblätter herstellen konnte. Heute jedoch findet das Entstehen von Subkulturen direkt im Internet statt, mit den Mitteln, die der Massenmarkt selbst bietet.

Bei dem Projekt „D-Punk: a.i. dystopia“ handelt es sich um ein hypothetisches Punk-Musikprojekt, das durch den Einsatz der neuesten Tools, die der Markt bietet, wie z. B. moderne Tools der künstlichen Intelligenz, multimediale Inhalte erstellt, die auf seinen sozialen Kanälen veröffentlicht werden. Das Projekt zielt darauf ab, zu beobachten, wie diese KI-Tools dabei helfen, die Spuren der Selbstproduktion der Punk-Subkultur der 1970er und 1980er Jahre zurückzuverfolgen, aber bereits vordefinierte visuelle und stilistische Sprachen zur Verfügung stellen und somit nicht die Schaffung einer echten Sprache des Bruchs mit dem Massenmarkt ermöglichen.

IT

È oggi possibile la nascita e lo sviluppo di una nuova sotto-cultura? Il mercato di massa lavora sull'inglobare un numero sempre maggiore di sotto-culture, perché queste offrono nuovi stili e linguaggi visivi alternativi. Negli anni '70, il movimento sotto-culturale punk, attraverso un approccio fai-da-te, ha dato vita ad una rivoluzione che enfatizzava la libera espressione

Supervisors:

Antonino Benincasa, Gianluca Seta

e l'anticonformismo, permettendo a chiunque di poter esprimere la propria creatività con ciò che era allora più accessibile, come la fotocopiatrice xerox, permettendo a chiunque di produrre fanzine e flyer in modo facile, veloce ed economico. Oggi, invece, la nascita delle sotto-culture avviene direttamente nel web attraverso gli strumenti che lo stesso mercato offre.

Il progetto “D-Punk: a.i. dystopia” è un ipotetico progetto musicale punk, che tramite l'utilizzo dei più recenti strumenti offerti dal mercato, quali gli attuali strumenti ad intelligenza artificiale, crea contenuti multimediali da riproporre nei propri canali social. Il progetto vuole osservare come questi strumenti AI aiutino a ripercorrere le orme dell'autoproduzione degli anni '70 e '80 della sotto sotto-cultura punk, ma forniscono dei linguaggi visivi e stilistici già predefiniti, non permettendo così la creazione di un vero e proprio linguaggio di rottura dal mercato di massa.

EN

Is the emergence and development of a new sub-culture possible today? The mass market works on encompassing more and more sub-cultures because these offer new styles and alternative visual languages. In the 1970s, the punk sub-culture movement, through a do-it-yourself approach, sparked a revolution that emphasized free expression and nonconformity, allowing anyone to be able to express their creativity with what was then most accessible, such as the xerox copier, enabling anyone to produce fanzines and flyers easily, quickly, and inexpensively. Today, however, the emergence of subcultures happens directly on the web, with the tools that the mass market itself offers.

The project “D-Punk: a.i. dystopia” is a hypothetical punk music project, which through the use of the latest tools offered by the market, such as up-to-date artificial intelligence tools,

creates multimedia content to be republished in its social channels. The project aims to observe how these AI tools help to retrace the footsteps of the 1970s and 1980s self-production of the punk sub-culture, but provide already predefined visual and stylistic languages, thus not allowing the creation of a real language of rupture from the mass market.

Über 2,5m
Moritz Knopp

Supervisors:
Eva Leitolf, Giulia Cordin

DE

Das Projekt ‚Über 2,5m‘ basiert auf einer deutschen Bestimmung für Polizeieinsätze, welche vor allem bei Auflösungen von Protesten zum tragen kommt. Diese besagt, dass alle Demonstrierenden, die sich - z.B. während einer Räumung von durch Aktivist*innen besetztem Gelände - auf einer Höhe von über 2,5m befinden von speziell ausgebildeten Einsatzkräften geräumt werden müssen. Diese Bestimmung ist ein offenes Schlupfloch für Protestierende und ein möglicher Anschlusspunkt für Architekt*innen und Designer*innen an die Klimabewegung, diese mit innovativen Entwürfen für über 2,5m Proteststrukturen zu unterstützen. So kann eine Berufsgruppe ihre Expertise gezielt einsetzen und sich mit Aktivist*innen anderer Gruppen solidarisieren um Kräfte und Fähigkeiten im Kampf gegen die Klimakrise zu bündeln, zumal die Auswirkungen dieser nur interdisziplinär zu bewältigen sind. ‚Über 2,5m‘ ist darauf aus Protest zu katalysieren und erkundet dafür Methoden des Entwerfens, durch Anstiftung, Aneignung und Eigeninitiative.

IT

Il progetto ‚Über 2,5m‘ (Sopra 2,5m) si basa su un regolamento tedesco per le operazioni di polizia, utilizzato principalmente durante la repressione delle proteste. Essa prevede che tutt* manifestant* che si trovano a un'altezza superiore a 2,5 m - ad esempio durante lo sgombero di attivisti - debbano essere sgomberati da una polizia appositamente addestrata. Questa disposizione è una scappatoia aperta per * manifestant* e un possibile punto di collegamento per architett* e designer che possono sostenere il movimento per il clima con progetti innovativi per strutture di protesta di oltre 2,5 metri. In questo modo, un gruppo professionale può utilizzare le proprie competenze in modo mirato e mostrare solidarietà con gli attivisti di altri gruppi per unire le forze e le competenze

nella lotta contro la crisi climatica, soprattutto perché gli effetti di questa possono essere superati solo in modo interdisciplinare. ‚Über 2,5m‘ mira a catalizzare la protesta e sta esplorando metodi di progettazione, attraverso l'incitamento, l'appropriazione e l'iniziativa.

EN

The project ‚Über 2,5m‘ (Above 2,5m) is based on a German regulation for police operations, which is mainly used during the clearing of protests. It states that all protesters who are at a height of more than 2.5m - e.g. during the eviction of activist-occupied property - have to be evicted by specially trained police officers. This policy is an open loophole for protesters and a possible coupling point for architects and designers to support the climate movement with innovative designs for over 2.5m protest structures. In this way, one profession can specifically use its expertise and show solidarity with activists from other groups in order to combine resources and skills in the fight against the climate crisis, particularly as the effects of the climate change can only be tackled in an interdisciplinary way. ‚Über 2,5m‘ aims to catalyze protest by exploring methods of design through instigation, appropriation and self-initiative.

Humus umano terra

Luca Gori

DE

“Humus Umano Terra” ist ein prozessorientiertes Projekt, das die Verwendung von Erde als Baumaterial untersucht. Das Interesse an Lehm stammt aus meiner Verbindung zur Region Sardinien, wo meine Familie herkommt. Während meines Aufenthalts auf Sardinien konnte ich beobachten, wie Lehm in die städtische Landschaft der Region eingebettet ist und allmählich durch moderne Materialien wie Zement, Kalk und andere synthetische Materialien ersetzt wurde. Beim Betrachten dieser Architekturreste stellte ich mir eine Phantomlandschaft vor, die ich durch Zeichnungen, Worte und Fotos dokumentiert habe, wie es Reisende in ihren Tagebüchern tun, um dann verdichtete Lehmskulpturen abzuleiten, die aus meinen Beobachtungen und Eindrücken stammen.

IT

“Humus Umano Terra” è un progetto orientato al processo che esplora l'uso della terra come materiale da costruzione. L'interesse per la terra cruda deriva dalla mia connessione con la regione Sardegna, da dove proviene la mia famiglia. Durante il mio soggiorno in Sardegna ho potuto osservare come la terra cruda sia integrata nel paesaggio urbano della regione e sia stata gradualmente sostituita da materiali moderni come cemento, calce e altri materiali sintetici. Osservando questi resti di architettura, ho immaginato un paesaggio fantasma che ho documentato attraverso disegni e parole, come facevano i viaggiatori nei loro diari, per poi produrre sculture di terra compressa derivate da mie osservazioni e impressioni.

EN

“Humus Umano Terra” is a process oriented project into the use of earth as construction material. The interest in raw earth stems from my connection to the Sardinia region, which is where my family comes from. During my stay

Supervisors:

Stefano Riba, Hannes Egger

in Sardinia I was able to observe how raw earth is embedded in the region's urban landscape and has been gradually replaced by modern materials (i.e. cement, lime and other synthetic materials). As I observe those remnants of architecture, I imagined a phantom landscape that I documented through drawings, words and photographs, as travellers do in their diaries, to then produce rammed earth sculptures derived from my observation and impressions.

Pubblica decorazione

Luca Weste

DE

Im städtischen Raum gibt es oft vernachlässigte, marginale Räume, in denen normalerweise niemand lebt oder sich aufhält. In Bozen, Südtirol, gibt es einen solchen Raum unter der Brenner-Autobahnbrücke, aber dieser Ort hat eine zweite Chance erhalten und eine eigene Identität gewonnen. Die Pfeiler des Bauwerks sind rosa gestrichen, ebenso wie einige der zahlreichen Objekte, die ein kurioses Wohnzimmer unter freiem Himmel einrichten. Der Autor dieser Intervention ist ein Mann, der sich Maradona nennt. Er hat diesen Raum zu seinem Zuhause, vor allem aber zu einem einladenden und gepflegten Ort gemacht, der für alle zugänglich ist. Maradona kümmert sich um diesen vernachlässigten Bereich und sammelt Gegenstände aus dem Müll, den die Menschen am Stadtrand hinterlassen haben, um sie in dem Raum unter der Brücke auszustellen.

Durch ein redaktionelles Projekt, das Maradonas Geschichte erzählt, soll das Konzept des Lebens „am Rande“ erforscht und untersucht werden, wie verlassene Zwischenräume

eine neue Chance erhalten können. Die Analyse des Beispiels von Maradona umfasst eine Reihe von Designbereichen: Display, Beziehung zwischen Dekoration und Dekor, Upcycling. Sie berührt die Beziehung zwischen Design und der realen Welt, zwischen den Wünschen der Designer und der Sichtweise des Endverbraucher. Gleichzeitig umfasst dieses Dissertationsprojekt einige Studien von Designern, Architekten und Landschaftsarchitekten wie Ugo La Pietra und Gilles Clément, um die Beziehung zwischen den Menschen und den städtischen öffentlichen Räumen, insbesondere den marginalen, zu untersuchen und zu analysieren, wie man sich die Stadt nicht nur durch materielle Interventionen, sondern auch durch die Veränderung von Mentalitäten und Verhaltensparadigmen wieder aneignen kann.

Supervisors:

Michele Galluzzo, Roberto Gigliotti

IT

Il territorio urbano presenta spesso spazi trascurati, marginali, nei quali solitamente nessuno vive o si ferma. A Bolzano, in Alto Adige, c'è uno spazio di questo tipo nella zona sottostante al ponte dell'autostrada del Brennero, ma a tale luogo è stata data una seconda possibilità e si è conquistato una propria identità. I pilastri della struttura sono dipinti di rosa, come parecchi dei numerosi oggetti che arredano quello che sembra essere un curioso salotto all'aperto. L'autore di tale intervento è un uomo che si fa chiamare Maradona e che ha fatto di questo spazio la propria casa, ma soprattutto l'ha reso un luogo invitante e curato, accessibile a tutti. Maradona si prende cura di questa zona trascurata e sistema gli oggetti raccattati in giro tra i rifiuti lasciati dalla gente ai margini della città per esporli nello spazio sotto il ponte.

Attraverso un progetto editoriale che racconta la storia di Maradona, si vuole approfondire il concetto di vita “ai margini” e indagare come si possa dare una nuova chance a spazi interstiziali abbandonati. L'analisi dell'esempio di Maradona coinvolge alcuni campi del design, come quello dell'esposizione, della relazione fra decorazione e decoro e dell'upcycling, toccando il rapporto tra progetto e mondo reale, tra auspici dei designer e punto di vista dell'utente finale. Allo stesso tempo, la ricerca di questo progetto di tesi include alcuni studi di designer, architetti e paesaggisti come Ugo La Pietra e Gilles Clément, al fine di approfondire la relazione tra l'essere umano e gli spazi pubblici urbani, soprattutto marginali, e analizzare come riappropriarsi della città non solo con interventi materiali, ma anche cambiando mentalità e paradigmi comportamentali.

EN

The urban area often has marginal, neglected spaces in which nobody usually lives or stays. In Bolzano, South Tyrol, there is such a space in the area below the Brenner highway bridge, but this place has been given a second chance and has gained its own identity. The pillars of the structure are painted pink, as are several of the numerous objects that furnish what appears to be a curious open-air living room. The author of this intervention is a man who calls himself Maradona and who has made this space his home, but above all has made it an inviting and well-kept place, accessible to everyone. Maradona takes care of this neglected area and arranges objects picked up from the rubbish left by people on the outskirts of the city to display them in the space under the bridge.

Through an editorial project telling Maradona's story, the aim is to explore the concept of living 'on the edge' and to investigate how abandoned interstitial spaces can be given a new chance. The analysis of Maradona's example involves a number of design fields, such as exhibit design, the connection between decoration and decorum and upcycling, touching on the relationship between design and the real world, between designers' wishes and the end user's point of view. At the same time, the research of this thesis project includes some studies of designers, architects and landscape architects such as Ugo La Pietra and Gilles Clément, in order to investigate the relationship between human beings and urban public spaces, especially marginal ones, and to analyse how to re-appropriate the city not only with material interventions, but also by changing mentalities and behavioural paradigms.

Broken landscape
Verena Metz Zumarán

DE

Extraktivistische Praktiken in Lateinamerika und weltweit sind Ursachen für die Bedrohung des ökologischen Gleichgewichts, den Klimawandel und den Verfall traditioneller Kulturen. Seit der Kolonialisierung hat sich die Beziehung zwischen Menschen und Natur verändert, sowohl in Bezug auf die Koexistenz als auch auf die Spiritualität, der in den indigenen Gesellschaften so wichtig ist. Die Werte des Kapitalismus und einer konsumorientierten Lebensweise in einer globalisierten Welt haben eine wichtigere Rolle für das soziale und individuelle Wohlergehen eingenommen.

„Broken Landscape: Die Spuren des Goldes“, ist ein Projekt, welches sich durch eine Räumliche Intervention in Form eines Modells mit der Ausbeutung der Natur und Gesellschaft auseinandersetzt. Die Landschaft der „La Pampa“, die im Süden des peruanischen Amazonas Gebiet liegt, ist seit dem Bau der Interocéan Highway (IOH) durch den Goldabbau in Leidenschaft gezogen worden. Die Straße, die im Jahr 2007 gebaut wurde, sollte das wirtschaftliche Wachstum im Land fördern, wodurch neben dem Goldabbau auch die Abholzung und Wasser- und Bodenverschmutzung, und die soziale Ungleichheit drastisch zugenommen haben. Das Modell, ein Abschnitt der „La Pampa“, spiegelt nicht nur die Dimensionen dieses Phänomens wieder, sondern entlarvt die unkontrollierten Eingriffe des Menschen in das Gebiet als eine Katastrophe. Es ist ein Bild des Chaos. In meiner Dissertation möchte ich das Design als einen aktivistischen, politischen und sozialen Akt in den Mittelpunkt stellen. Ein so kontroverses Material wie Gold, was einerseits Reichtum und andererseits Zerstörung verursacht, soll den Betrachter anregen sich Gedanken über die Rolle des Menschen im Zeitalter des Anthropozän machen und die Lebensweise einer Gesellschaft hinterfragen, die nicht mehr im Einklang mit der Natur und mit sich selbst steht.

Supervisors:
Roberto Gigliotti, Marcello Barison

IT

Le pratiche estrattive in America Latina e nel mondo sono causa di minacce all'equilibrio ecologico, al cambiamento climatico e al declino delle culture tradizionali. Dopo la colonizzazione, il rapporto tra uomo e natura è cambiato, in termini sia di coesistenza che di spiritualità, un elemento, quest'ultimo, così importante nelle società indigene. I valori del capitalismo e lo stile di vita consumistico del mondo globalizzato hanno assunto via via un ruolo più importante nella determinazione del benessere sociale e individuale.

„Broken Landscape: le tracce dell'oro“ è un progetto che affronta lo sfruttamento della natura e della società attraverso un intervento spaziale sotto forma di modello. Il paesaggio de „La Pampa“, situato nel sud dell'Amazzonia peruviana, è stato interessato dall'estrazione dell'oro fin dalla costruzione dell'autostrada interoceana (IOH). La strada, costruita nel 2007, aveva lo scopo di promuovere la crescita economica del Paese. Oltre a incentivare l'estrazione dell'oro, ha aumentato drasticamente la deforestazione e l'inquinamento dell'acqua e del suolo, nonché le disuguaglianze sociali. Il modello, una sezione de „La Pampa“, non solo riflette le dimensioni di questo fenomeno, ma rende visibile come l'invasione incontrollata dell'uomo nell'area abbia dato luogo a un vero e proprio disastro naturale.

Nella mia tesi voglio concentrarmi sul design come atto attivista, politico e sociale. Un materiale così controverso come l'oro, che provoca ricchezza da un lato e distruzione dall'altro, dovrebbe stimolare lo spettatore a riflettere sul ruolo dell'uomo nell'era dell'Antropocene e a mettere in discussione lo stile di vita di una società che non è più in armonia con la natura e con se stessa.

EN

Neo-extractivist practices in Latin America and worldwide are a major cause of ecological unbalance, climate change and the decline of traditional cultures. Since the colonization of South America, the relationship between humans and nature has changed. Especially the harmonic coexistence and the spiritual understanding of the environment, an aspect that is central for indigenous societies. Instead, the capitalist and consumerist way of life in a globalized world has now taken a central role in social and individual well-being.

“Broken Landscape: The Traces of Gold”, is a spacial intervention in the form of a model, that addresses the exploitation of nature and society. The landscape of “La Pampa”, located in the south of the Peruvian Amazon, has been affected by gold mining since the construction of the Interoceanic Highway (IOH). The road, built in 2007, was intended to promote economic growth in the country, which, in addition to gold mining, has drastically increased deforestation and water and soil pollution, as well as social inequality. The model, a section of “La Pampa”, not only reflects the dimensions of this phenomenon, but exposes the uncontrolled intervention of man in the area as a disaster. It is an image of chaos.

In my dissertation I want to focus on design as an activist, political and social act. A material as controversial as gold, which causes wealth on the one hand and destruction on the other, should stimulate the viewer to think about the role of man in the Anthropocene era and question the way of life of a society that is no longer in harmony with nature and with itself.

Ips - the spruce bark beetle

Lucas Geiger

DE

Ein bekanntes deutsches Sprichwort sagt: „Wie man in den Wald hineinruft, so schallt es zurück“. Das Echo steht für die gespiegelte Reaktion auf die eigene Handlung. Der populäre und umstrittene Begriff „Anthropozän“ erklärt eine neue geologische Epoche, in der der Mensch die destruktivste Kraft auf dem Planeten ist, dennoch wird das Echo dieser Handlungen oft fehlinterpretiert oder unserem direkten Blick entzogen. Wandel vollzieht sich jedoch direkt vor unseren Augen. Der einheimische europäische Wald, im Sprichwort das Medium, das das Echo erzeugt, war in letzter Zeit Schauplatz drastischer Veränderungen: Weitflächige, graue und braune Flecken in der Landschaft zeigen die Folgen großer Kämpfe: Der Europäische Fichtenborkenkäfer hinterlässt seine Narben in den Wäldern. Ein Zerstörer der Natur, eine Plage und ein Schädling? Die Öffentlichkeit ruft schnell zum Kampf gegen das Insekt, den „Käfer“, auf. Doch ist es wirklich die Natur, die angegriffen wird? Da das Ökosystem durch die Globale Erwärmung und intensive Waldbewirtschaftung aus dem Gleichgewicht geraten ist, müssen sich alle Akteure des komplexen Netzwerks an diese neue Zeit anpassen. Versäumen wir es, den kleinen Organismus als das Echo zu erkennen, als Reaktion auf die lang anhaltenden menschlichen Eingriffe? Die Multi-Media-Installation „Ips“ ist das Ergebnis intensiver Recherche zum Wandel der Südtiroler Wälder. Sie untersucht die Rolle des Menschen bei der Vermehrung des Borkenkäfers und schlägt einen Perspektivenwechsel vor.

IT

Un noto proverbio tedesco dice: “Ciò che si dice nella foresta, così l'eco ritornerà”. L'eco rappresenta la reazione speculare alle proprie azioni. Il termine popolare e controverso “Anthropocene” sta introducendo una nuova era geologica, in cui “gli esseri umani sono la forza

Supervisors:

Davide Tommaso Ferrando, Elisa Pasqual

più dirompente “ sul pianeta. Ciononostante, l'effetto di queste azioni è spesso mal interpretato o nascosto alla nostra vista. Il cambiamento, tuttavia, sta avvenendo proprio davanti ai nostri occhi. La foresta nativa europea, nel proverbio “il mezzo” che crea l'eco, è stata recentemente teatro di una drastica trasformazione. Vaste macchie grigie e marroni nel paesaggio mostrano le conseguenze di grandi battaglie e le epidemie del bostrico dell'abete rosso europeo stanno lasciando le loro cicatrici nelle foreste. Un distruttore della natura, una piaga o un parassita? L'opinione pubblica dichiara subito guerra all'insetto, il “coleottero”. Ma è davvero la natura ad essere attaccata? Da quando il cambiamento climatico e la gestione estensivaXXX delle foreste hanno portato l'ecosistema fuori equilibrio, tutti gli attori coinvolti nella complessa rete sono costretti ad adattarsi a questa nuova era. Non riusciamo forse a riconoscere il piccolo organismo come l'eco, una reazione al lungo intervento umano? L'installazione multimediale “Ips” è il risultato di un'intensa ricerca sul cambiamento delle foreste del Sud Tirolo, che mette in investiga il ruolo dell'attività umana come motore delle epidemie di bostrico dell'abete rosso e propone un cambiamento nella narrazione.

EN

A well-known German proverb says, „as one calls into the forest, so it echoes back“. The echo represents the mirrored reaction to one's actions. The popular and controversial term Anthropocene is declaring a new geological epoch in which “humans are the most disruptive force” on the planet; nonetheless, these actions' echoes are often misinterpreted or hidden from our direct sight. Change, however, is happening right in front of our eyes. The native European forest, in the proverb the medium that creates the echo, has recently been the

location of drastic transformation: Vast grey and brown patches in the landscape show the aftermath of big battles: The European spruce bark beetle is leaving its scars in the forests. A destructor of nature, a plague and a pest? The public is fast in calling for war against the insect, the "beetle". Yet, is it nature that is being attacked? Since a changing climate and intensive forest management threw the ecosystem out of balance, all actors entangled in the complex network are forced to adapt to this new era. Are we failing to recognize the small organism as the echo, a reaction to long ongoing human intervention? The multi-media installation "ips" is the result of intensive research into the change of South Tirolean forests, investigating the role of human activity as the driver of the spruce bark beetle outbreaks and proposing a shift of narrative.

(In)solito
Martina Costa Bignotti

Supervisors:
Gianluca Camillini, Giacomo Festi

DE

Seit den 1980er Jahren hat der digitale Fortschritt die Verfügbarkeit von Publikationen auf Online-Plattformen erhöht. Gleichzeitig ist die Zahl der Menschen, die auf diese Inhalte zugreifen können, gestiegen. Dieses Phänomen hat sich jedoch negativ auf den Markt gedruckter Publikationen ausgewirkt. Das bestätigen auch stets zurückgehende Verkaufszahlen. Trotz der Krise des Marktes bedruckter Unterlagen überleben die „qualitativen“ Druckmaterialien, wie z. B. Zeitschriften und Autorenbücher, bei denen sowohl der Inhalt als auch deren Erscheinung gepflegt werden.

Das Überleben hochwertiger Papierprodukte ist ein Phänomen, das vor allem in Großstädten zu beobachten ist, da die größere Anzahl kultureller Angebote als Inhalt für solchen Produkten genutzt werden kann. In kleineren Städten sind diese Projekte noch seltener vorhanden und werden hiermit auch weniger wahrgenommen. Neben diesem Phänomen gibt es in Provinzstädten noch weitere Probleme kommunikativer und kultureller Natur. Diese haben eine undefinierte, visuelle Identität, welche auch teilweise mit den anderen Städten verwechselt werden kann. Tatsächlich hat aber jeder Ort seine eigene Tradition und hiermit auch sein eigenes Erscheinungsbild. Anhand dieser Gedanken wurden Probleme und Möglichkeiten des Druckereisektors untersucht. In diesem Fall beziehen sie sich zumeist auf den kulturellen Kontext von Valeggio sul Mincio, die Stadt in der Provinz Verona, die mir äußerst nahesteht.

Das Resultat dieser Thesiarbeit ist die Realisierung eines grafischen Verlagsprojekts, welches zur Aufwertung von bedrucktem Papier dient. Dies geschieht durch das Kreieren eines Erscheinungsbildes, welches der „gewöhnlichen“ Stadt Valeggio sul Mincio, eine besondere Identität verleiht. Das Medium dazu ist, dass das erzählt wird, was üblicherweise nicht erzählt wird, also „in-solito“.

IT

Nel corso degli anni, già a partire dagli anni Ottanta, il progresso digitale ha aumentato la disponibilità delle pubblicazioni nelle piattaforme online e simultaneamente il numero di persone che possono accedere a questi contenuti è incrementato. Tuttavia, questo fenomeno ha svantaggiato il mercato delle pubblicazioni cartacee e la loro vendita è in continua diminuzione. Nonostante la crisi del mercato del cartaceo, riescono però a sopravvivere quelle pubblicazioni cartacee "qualitative" come, per esempio, le riviste indipendenti e i libri d'autore, dove sia il contenuto che il contenente sono curati.

La sopravvivenza di questi progetti cartacei è un fenomeno evidente soprattutto nelle grandi città, dove il maggior numero di proposte culturali riesce ad incentivare la fruizione di questi progetti. Nelle piccole realtà di provincia questi progetti circolano ancora in quantità ridotte e sono ancora poco riconosciuti. Oltre a questo fenomeno, i paesi di provincia riscontrano altre problematiche di tipo comunicativo e culturale. Per esempio, tendono ad avere un'identità poco definita, e nella maggior parte dei casi essa è omologata a quella di altre provincie o è legata a stereotipi. Sebbene ciascuna provincia possieda invece le proprie tradizioni e specificità.

Partendo da questo contesto, vorrei investigare sulle problematiche e le potenzialità del settore dell'editoria cartacea e parallelamente indagare sul contesto locale culturale di Valeggio sul Mincio, paese in provincia di Verona dove vivo.

L'obiettivo finale del mio progetto è quello di realizzare un progetto grafico editoriale di valorizzazione del cartaceo con lo scopo di dar voce alla identità culturale di Valeggio sul Mincio, un "solito" paese di provincia, raccontando ciò che "di solito" non viene raccontato.

EN

Over the years, since the 1980s, digital progress has increased the availability of publications on online platforms, and simultaneously the number of people who can access this content has increased. However, this phenomenon has disadvantaged the market for printed publications and their sales are continuously decreasing. Despite the crisis in the print market, those 'qualitative' print publications such as, for example, independent magazines and author's books, where both the content and the container are taken care of, manage to survive.

The survival of qualitative paper projects is a phenomenon that is especially evident in large cities, where a greater number of cultural offerings can stimulate the enjoyment of these projects. In small provincial towns, these projects still circulate in small quantities and are still little recognized. In addition to this phenomenon, provincial towns encounter other problems of a communicative and cultural nature. For example, they tend to have a poorly defined identity, and in most cases, it is homologated to that of other provinces or is linked to stereotypes. Although each province has its own traditions and specificities.

Starting from this context, I would like to investigate the problems and potential of the print publishing sector and at the same time investigate the local cultural context of Valeggio sul Mincio, a town in the province of Verona where I live. The final objective of my project is to realize a graphic publishing project to enhance the value of paper with the aim of giving voice to the cultural identity of Valeggio sul Mincio, a 'usual' provincial town, by telling what is 'usually' not told.

Ephemera
Sofia Pinni

DE

„Ephemera“, aus dem Altgriechischen, bedeutet „vergängliche Dinge“, „Dinge, die nicht dazu bestimmt sind, bewahrt zu werden“. Dieser Begriff wird in der Archivwissenschaft verwendet, um Objekte zu definieren, die keine gemeinsamen Merkmale aufweisen und nicht als separater Warenausgang klassifiziert werden können. „ephemera: capsules of contemporary queerness“ ist eine unabhängige Zeitschrift, die sich von diesem Konzept inspirieren lässt und jenen Identitäten und Subkulturen eine Stimme gibt, die nicht kategorisiert werden wollen oder die ausgeschlossen werden, weil sie als „anders“ als die konventionellen gelten.

Dieses redaktionelle Projekt dient als Treffpunkt und „runder Tisch“ für die Diskussion von Themen im Zusammenhang mit der, in der zeitgenössischen Kultur eingebetteten, Queer-Debatte. Mit einem offenen und inklusiven Blick will „ephemera“ aktuelle Phänomene in der Welt des Grafikdesigns, der Kunst und der visuellen Kultur im Allgemeinen dokumentieren, kontextualisieren und beobachten.

Der zentrale Teil jeder Ausgabe des Magazins ist ein mehrstimmiges Gespräch mit Experten, Forschern, Designern, Kreativen, Queer-Aktivist*innen, die dem Leser helfen, neue Perspektiven auf die behandelten Themen einzunehmen.

Das Dissertationsprojekt besteht aus den ersten beiden Pilotausgaben des Magazins, die sich jeweils auf eine spezifische Fallstudie konzentrieren. Ausgabe Null befasst sich mit Themen wie kultureller Agitation und Aktivismus, vor allem aber mit dem Gedächtnis der LGBTQIA+-Gemeinschaft durch die Archive der queeren Subkultur. In Ausgabe Eins wird das Phänomen des Modeaktivismus erörtert, wobei der Schwerpunkt auf der Haltung italienischer Modemarken gegenüber dem Thema LGBTQIA+ liegt.

Supervisors:
Michele Galluzzo, Alexandra Cosima Budabin

IT

“Ephemera“, dal greco antico, significa “cose transitorie”, “cose non destinate ad essere conservate”. Questo termine viene usato in archivistica per definire gli oggetti inconsueti che non rientrano in alcuna classificazione merceologica. “ephemera: capsules of contemporary queerness” è una rivista periodica indipendente che si ispira proprio a questo concetto, dando voce a quelle identità e sottoculture che non vogliono essere categorizzate, o che sono escluse perché ritenute “diverse” dal convenzionale.

Questo progetto editoriale funge da punto d'incontro e “tavola rotonda” sulla discussione di temi legati al dibattito queer inserito nella cultura contemporanea. Con uno sguardo aperto ed inclusivo, “ephemera” si impegna, infatti, a documentare, contestualizzare e osservare fenomeni attuali che coinvolgono il mondo del graphic design, dell'arte e della cultura visiva in generale.

Corpo centrale di ogni numero della rivista è una conversazione corale con esperti, ricercatori, designer, creativi, attivisti queer, che aiutano il lettore ad assumere prospettive nuove sui temi trattati. Il progetto di tesi consiste nei primi due numeri pilota della rivista, ognuno dei quali si concentra su un caso studio specifico. Il numero zero affronta argomenti quali l'agitazione culturale e l'attivismo, ma soprattutto la memoria della comunità LGBTQIA+ tramite gli archivi di sottoculture queer. Nel numero uno, invece, si discute il fenomeno del fashion activism, con particolare attenzione all'atteggiamento che i brand di moda italiani hanno verso la questione LGBTQIA+.

EN

“Ephemera”, from the ancient Greek, means “transient things”, “things not meant to be preserved”. This term is used in archival science to define objects that lack common characteristics and cannot be classified as a separate commodity sector. “ephemera: capsules of contemporary queerness” is an independent periodical magazine inspired by this very concept, giving voice to those identities and subcultures that do not want to be categorized, or are excluded because they are deemed “different” from the conventional.

This editorial project serves as a meeting point and “round table” for the discussion of issues related to the queer debate embedded in contemporary culture. With an open and inclusive gaze, “ephemera” is, in fact, committed to documenting, contextualizing and observing current phenomena that involve the world of graphic design, art and visual culture in general.

The central body of each issue of the magazine is a choral conversation with experts, researchers, designers, creatives, queer activists, who help the reader to adopt fresh perspectives on the topics covered.

This thesis project consists of the first two pilot issues of the magazine, each focusing on a specific case study. Issue zero deals with topics such as cultural agitation and activism, but especially the memory of the LGBTQIA+ community through queer subculture archives. Issue one discusses the phenomenon of fashion activism, with a focus on the attitude that Italian fashion brands have regarding the LGBTQIA+ issue.

Tra neve e cemento
Alessandra Colantuoni

Supervisors:
Giorgio Camuffo, Andrea Facchetti

DE

Das Gefühl der Zugehörigkeit zum städtischen Umfeld wird von Generation zu Generation weitergegeben, so wie eine Geschichte, die in den eigenen vier Wänden ständig erzählt wird, überlebt. Doch ist es möglich, die drohende Auslöschung des historischen Gedächtnisses durch das Wiederlesen und Bewahren von Familienerinnerungen aufzuhalten?

Tallinn präsentiert sich als malerische nordische Postkarte, doch in seinem Inneren lebt eine sprachliche Minderheit, die sich im nationalistischen Narrativ nicht wiedererkennt, und meine Familie ist ein deutliches Beispiel für die komplexe Identität, die oft auf das bloße Etikett „russischsprachig“ reduziert wird.

An der Grenze zwischen der Leichtigkeit des Schnees und einem Erbe, das wie Beton wiegt, wird eine persönliche Erzählung konstruiert, die einige intime Seiten dieses Zustands der Nicht-Zugehörigkeit und Entfremdung aufzeigen soll.

So wird ein Identitätsgefühl erforscht, das aufgrund des Einflusses unterschiedlicher Kulturen nie definiert wurde, und diese Studie wird dank der fotografischen Erkundung der Überreste möglich, die sowohl die Form und das Bild der Stadt als auch das Zugehörigkeitsgefühl ihrer Bewohner maßgeblich geprägt haben.

In diesem Zusammenhang werden die Orte, an denen sich die Erinnerungen und die Ursprünge einer Familienidentität geschichtet haben, zurückverfolgt, die wie das Schicksal bestimmter historischer Relikte in der Schwebe gehalten werden, und so versucht, das Gleichgewicht zwischen einer teilweise umstrittenen Vergangenheit und einer fragmentierten Gegenwart zu finden.

In dieser Erzählung offenbart der Schnee symbolisch sein eigenes Gewicht, dank seiner Fähigkeit, jede Kontroverse aufzuheben und zu dämpfen. Die Spuren der Vergangenheit werden so im Verhältnis zu ihrer Umgebung veränderbar. Darüber hinaus hat Beton die Form

von Staub, der oft unter den Teppich gekehrt wird. In diesem Zusammenhang wird er jedoch nur vorübergehend von einem weichen weißen Mantel bedeckt, der jeden Moment dahinschmelzen kann.

Die Tatsache, sich überall fremd zu fühlen, sogar zu Hause, ist ein reales und konkretes Phänomen. Es besteht daher die Notwendigkeit, den Betonstaub unter den Teppich zu kehren, und zwar mit Hilfe eines redaktionellen Projekts, das eine besondere Lesart der im städtischen Gefüge materialisierten Erinnerung ermöglicht.

IT

Il senso di appartenenza al contesto urbano si trasmette di generazione in generazione così come sopravvive una storia narrata di continuo fra le pareti domestiche. Eppure, è possibile fermare l'imminente cancellazione di una memoria storica attraverso la rilettura e conservazione dei ricordi familiari?

Tallinn si presenta come una pittoresca cartolina nordica, tuttavia al suo interno vive una minoranza linguistica che non si riconosce nella narrazione nazionalista e la mia famiglia rappresenta un chiaro esempio della complessa identità che spesso viene ridotta alla mera etichetta russofona. Sul confine tra la leggerezza della neve e un'eredità che pesa come il cemento, si costruisce un racconto personale che intende svelare alcuni lati intimi di questa condizione di non-appartenenza e alienazione.

Si indaga dunque un sentimento di identità mai definito per via dell'influenza di culture divergenti e questo studio è reso possibile grazie alle esplorazioni fotografiche dei resti che hanno lasciato un'impronta significativa sia nella forma e nell'immagine della città, sia nel senso di appartenenza dei suoi abitanti.

A tal proposito, vengono ripercorsi quei luoghi in cui si sono stratificati dei ricordi e le origini di un'identità familiare sospesa come il

destino di alcuni relitti storici, tentando così di trovare l'equilibrio tra un passato in parte controverso e un presente frammentato.

In tale narrazione la neve rivelerà simbolicamente il proprio peso, grazie alla capacità di annullare e ovattare ogni controversia. Le tracce del passato diventano in tal modo mutevoli rispetto all'ambiente in cui si trovano.

Inoltre, il cemento si presenta sotto forma di polvere che spesso viene nascosta sotto il tappeto. In questo contesto, però, essa viene ricoperta solo temporaneamente da un soffice manto bianco che potrebbe sciogliersi da un momento all'altro. Il fatto di sentirsi stranieri ovunque, anche a casa, è un fenomeno reale e concreto. Vi è quindi l'esigenza di togliere la polvere di cemento da sotto il tappeto per mezzo di un progetto editoriale che concede una particolare lettura della memoria materializzata nel tessuto urbano.

EN

The sense of belonging to the urban context is transmitted from generation to generation just as a story told continuously within the walls of the home survives. Yet, is it possible to stop the imminent erasure of a historical memory through the re-reading and preservation of family memories?

Tallinn presents itself as a picturesque Nordic postcard, yet within it lives a linguistic minority that does not recognize itself in the nationalist narrative and my family is a clear example of the complex identity that is often reduced to the mere Russian-speaking label.

On the border between the lightness of snow and a heritage that weighs like concrete, a personal narrative is constructed that aims to reveal some intimate sides of this condition of non-belonging and alienation.

Thus, a feeling of identity that has never been defined due to the influence of divergent

cultures is investigated, and this study is made possible thanks to photographic explorations of the remains that have left a significant imprint on both the shape and image of the city and the sense of belonging of its inhabitants.

In this regard, those places where memories and the origins of a family identity have been stratified are retraced, suspended like the fate of certain historical relics, thus attempting to find the balance between a partly controversial past and a fragmented present.

In this narrative, snow symbolically reveals its own weight, thanks to its ability to annul and muffle any controversy. The traces of the past thus become mutable in relation to their environment. In addition, concrete is in the form of dust that is often swept under the carpet. In this context, however, it is only temporarily covered by a soft white mantle that could melt away at any moment.

The fact of feeling foreign everywhere, even at home, is a real and concrete phenomenon. There is therefore a need to sweep the concrete dust from under the carpet by means of an editorial project that grants a particular reading of memory materialized in the urban fabric.

Urbanometry, the light of the stars

Giulia Fabro

DE

Diese Diplomarbeit befasst sich mit dem Problem der städtischen Lichtverschmutzung. Diese ist ein großes Problem, das sich auf verschiedene Aspekte unseres Lebens und das uns umgebende Ökosystem negativ auswirkt. Durch die übermäßige öffentliche und private Beleuchtung befinden sich die Städte unter einer leuchtenden Kuppel. Diese versperrt den Zugang zum Nachthimmel und allem, was damit zusammenhängt, einschließlich der Sternenbeobachtung. Eine Erfahrung, bei der es nicht nur darum geht, einfach nur die Sterne zu betrachten, sondern um die Kultur und die Werte der Menschheit, die immer weniger in der Lage ist, die Schönheit der Natur zu bewundern. Die alten Sternbilder werden daher durch neue ersetzt, die aus Straßenlaternen, öffentlichen Leuchten, Verkehrsampeln und Mobiltelefonen bestehen. Dies war der Ausgangspunkt für die Idee meiner Diplomarbeit, die durch eine mobile Installation und ein kollektives Ritual die Gemeinschaft dazu einladen will, für einen Moment abzuschalten und nach oben zu schauen. Das Projekt soll eine neue Verbindung zum Himmelsgewölbe schaffen und den Menschen das Wunder des Himmels wieder näher bringen. Wunder eines Himmels, der in der Vergangenheit Reisende und Dichter inspiriert hat und noch immer viele Geschichten zu erzählen hat.

IT

La tesi di laurea affronta il problema dell'inquinamento luminoso urbano. Si tratta di un problema di vasta portata che influisce negativamente su differenti aspetti della nostra vita e dell'ecosistema che ci circonda. A causa dell'eccessiva illuminazione pubblica e privata, le città sono coperte da una cupola luminosa. Quest'ultima ostacola l'accesso al cielo notturno e tutto ciò a cui esso è associato, compresa l'osservazione delle stelle. Un'esperienza che non riguarda semplicemente guardare le stelle,

Supervisors:

Roberto Gigliotti, Alessandro Mason

ma la stessa cultura e valori dell'uomo sempre meno capace di meravigliarsi di fronte alla bellezza della natura. Le vecchie costellazioni vengono quindi sostituite da nuove fatte di lampioni, luci pubbliche, semafori e telefoni cellulari. Da questo spunto ha preso avvio la mia tesi di laurea la quale, attraverso un'installazione mobile e un rituale collettivo, vuole invitare la comunità a spegnersi per un attimo e guardare all'insù. Il progetto mira a riconnettere l'uomo alla volta celeste e rieducarlo alla meraviglia di un cielo che ha ispirato nel passato viaggiatori e poeti ma ha ancora molte storie da raccontare.

EN

This degree thesis deals with the problem of urban light pollution. It is a vast concern that negatively affects different aspects of our lives and the ecosystem that surrounds us. Because of excessive public and private lighting, cities are covered in a luminous dome. It obstructs access to the night sky and everything associated with it, including stargazing. An experience that is not just about simply watching the stars but about the culture and values of humankind, which is increasingly less able to marvel at the beauty of nature. The old constellations are therefore replaced by new ones made of street-lamps, public lights, traffic lights, and mobile phones. This was the starting point for the idea of my degree thesis, which through a mobile installation and collective ritual aims to invite the community to switch off for a moment and look upwards. The project aims to create a reconnection with the celestial vault and re-educate mankind about the wonder of a sky that has inspired travellers and poets in the past but still has many stories to tell.

DE

Allein im letzten Jahr hat der Einfluss der künstlichen Intelligenz auf unser Leben exponentiell zugenommen und ist zu einem häufigen und ständigen Diskussionsthema geworden. Schon seit langem steuert KI (Künstliche Intelligenz) die Musik, die wir hören, die Chats, an denen wir teilnehmen, und andere Tools, die wir normalerweise nicht bemerken. Doch mit dem Aufkommen der KI im kreativen Bereich, bei der Produktion von Texten, Bildern oder was auch immer, hat sich eine heftige Debatte über ihre praktischen und moralischen Auswirkungen entwickelt. Während diese neuronalen Netze in technischen Bereichen wie der Produktion wissenschaftlicher und akademischer Texte zwar vielversprechend, aber bei weitem nicht effizient sind, haben sie in Bereichen wie der Illustration und der Fotografie starken Widerstand gegen ihre umfassende und kaum regulierte Nutzung hervorgerufen.

Eine der ersten Fragen, die ich mir angesichts dieses Phänomens stellte, war die instinktivste: Kann die KI uns ersetzen? Eine Frage, die einst als Klischee der dystopischen Fiktion erschien, ist nun für einen großen Teil der kreativen Gemeinschaft im Internet sehr konkret geworden. Um die Grenzen des Werkzeugs zu testen, beschloss ich, zu beobachten, wie und ob KI die Anwesenheit eines Produktdesigners bei der Gestaltung und Schaffung eines Objekts ersetzen kann, d. h. einer Idee oder einem Konzept ohne menschliche Hilfe eine physische Form geben kann. Bei der Entwicklung dieses Tests konzentrierte ich mich auf eine noch sehr experimentelle Anwendung der KI, die Herstellung von 3D-Modellen auf der Grundlage von Textanweisungen, wobei ich versuchte, die Utah-Teekanne von Martin Newell aus dem Jahr 1975 zu reproduzieren: eines der ersten und ikonischsten Objekte, das virtuell reproduziert wurde, wird hier in die physische Welt zurückgebracht.

Ob durch die Wege, die ich in meiner For-

schung eingeschlagen habe, durch die Mittel des Designers und Programmierers oder durch die sich parallel entwickelnden Text- zu-3D-Technologien, das Ergebnis, das ich erreicht habe, ist von einem Niveau, das die professionelle Figur des 3D-Modellierers noch nicht ersetzen kann und noch weniger die des Designers.

Mein Projekt besteht aus einem Webtagebuch, das Überlegungen, Notizen und Auszüge aus Gesprächen mit der KI enthält, die Geschichte einer Beziehung zwischen dem Designer und dem neuronalen Netz. Die digitale Geschichte wird von der Frucht dieser Zusammenarbeit begleitet, der physischen Reproduktion einer unbrauchbaren und nicht wiedererkennbaren Utah-Teekanne. Diese beiden Elemente, Geschichte und Produkt, sind Zeugnisse der Grenzen und Möglichkeiten einer Technologie, die das Potenzial hat, die Rolle des Designers, das Konzept der kreativen Produktion und die Welt zu verändern.

IT

Solamente in quest'ultimo anno, l'impatto delle intelligenze artificiali sulla nostra vita è accresciuto a livelli esponenziali, divenendo argomento di discussione comune e continuo. Da molto tempo le AI (Artificial Intelligence) gestiscono la musica che ascoltiamo, le chat cui ci rivolgiamo, e altri strumenti di cui normalmente tendiamo a non accorgerci. Ma con l'affacciarsi delle AI nella sfera creativa, per la produzione di testi, di immagini o altro, si è sviluppato un forte dibattito sul loro impatto pratico e morale. Se nei settori tecnici, come nella produzione di testi scientifici e accademici, queste reti neurali risultano promettenti ma lontane dall'efficienza, in ambiti quali l'illustrazione e la fotografia hanno prodotto forti contrasti per il loro utilizzo estensivo e marginalmente regolamentato.

Una delle prime domande che mi sono posto

rispetto a questo fenomeno è stata la più istintiva: le AI possono sostituirci? Una domanda che se un tempo risultava come il frutto di un cliché della narrativa distopica, ormai per una buona parte della comunità creativa presente sul web è divenuta estremamente concreta. Per testare i limiti dello strumento, ho deciso di osservare come e se l'AI possa surrogare la presenza di un product designer nella progettazione e la creazione di un oggetto, ossia dare forma fisica ad un'idea o ad un concetto senza l'ausilio umano. Per lo sviluppo di questo test, mi sono concentrato su un'applicazione ancora estremamente sperimentale delle AI, la produzione di modelli 3D su istruzioni testuali, cercando di riprodurre la Utah teapot di Martin Newell del 1975: uno dei primi oggetti, ed il più iconico, ad essere riprodotto virtualmente, viene qui riportato nel mondo fisico. Sia per le strade che ho adottato nella mia ricerca, mediante i mezzi di designer e programmatore, che per le tecnologie text-to-3D che si stanno sviluppando in parallelo, il risultato raggiunto è di un livello che ancora non può sostituire la figura professionale del modellatore 3D o tantomeno del designer.

Il mio progetto consiste in un diario web che riporta riflessioni, note e stralci di conversazioni con l'AI, la storia di una relazione tra il designer e la rete neurale. Il racconto digitale si accompagna al frutto di questa collaborazione, la riproduzione fisica di una Utah teapot inutilizzabile e irriconoscibile. Questi due elementi, storia e prodotto, sono testimonianze dei limiti e delle capacità di una tecnologia che ha il potenziale di stravolgere il ruolo del designer, il concetto di produzione creativa e il mondo.

EN

In the past year alone, the impact of artificial intelligence on our lives has grown exponentially, becoming a common and ongoing topic of discussion. It has long been the case that AIs (Ar-

tificial Intelligences) have been responsible for the music we listen to, the chats we engage in, and other tools we tend not to notice. But with the emergence of AI in the creative sphere, to produce texts, images, or other purposes, a strong debate has developed on their practical and moral impact. If in technical fields, such as in the production of scientific and academic texts, these neural networks are shown to be promising but far from efficient, in areas such as illustration and photography they have produced strong opposition for their extensive and unregulated use.

One of the first questions I asked myself regarding this phenomenon was the most instinctive: can AI replace us? A question that, if it once appeared as a cliché of dystopian fiction, has now become very concrete for a significant part of the creative community on the web. In order to test the limits of this tool, I decided to observe if and how AI could substitute the presence of a product designer in the design and creation of an object, that is, to give physical form to an idea or concept without human assistance. For the purposes of developing this test, I focused on an application of AI that is still highly experimental, namely the production of 3D models on textual instructions, trying to reproduce Martin Newell's Utah teapot from 1975: one of the first objects, and the most iconic, to be reproduced virtually is here brought back into the physical world.

Whether by the paths I have taken in my research, by the means of designer and programmer, or by the text-to-3D technologies that are developing in parallel, the result I have achieved is of a level that cannot yet replace the professional figure of the 3D modeller or, even less so, the designer.

My project consists of a web diary containing reflections, notes and excerpts of conversations with the AI, the story of a relationship between the designer and the neural network.

The digital story is accompanied by the result of this collaboration, the physical reproduction of an unusable and unrecognisable Utah teapot. These two elements, the story and the product, are testimonies to the limits and capabilities of a technology that has the potential to overturn the role of the designer, the concept of creative production, and the world.

Medical self-care today

Julia Siebert Cáceres

Supervisors:

Klaus Hackl, Hans Leo Höger

DE

In Folge aktueller Ereignisse wie der Covid-19 Pandemie, Umweltkatastrophen und Kriegen ist eine medizinische Notsituation entstanden, deren zentrale und globale Lösung innerhalb medizinischer Versorgung Krankenhäuser sein sollen. Diese bleiben allerdings für viele Patient:innen in Extremsituationen unerreichbar: direkt, beispielsweise durch zerstörte Anbindungen, oder indirekt, unter anderem durch mangelnde Fachkräfte. Patient:innen sind damit konfrontiert, in ihrer Ausnahmelage allein für sich zu sorgen und müssen dabei sowohl das Knowhow des Fachpersonals als auch die Infrastruktur des Krankenhauses ersetzen. Um diesen immensen Herausforderungen zu begegnen und Laien in Extremsituationen medizinisch zu unterstützen, wurden über die Zeit hinweg Hilfsobjekte und seit ein paar Jahren auch digitale Helfer mit dem Zweck gestaltet, eine Selbstversorgung in Teilen zu ermöglichen. Da sich sowohl Krankheitsbilder und die Komplexität der Bedürfnisse unserer Gesellschaft als auch die Möglichkeiten von Gestaltung laufend weiterentwickeln, ist das Ziel dieser Arbeit, ein zeitgemäßes, praktisches Produkt zur medizinischen Erstversorgung zu entwickeln. Das Ziel dieser Studie ist es, das Angebot und die Nachfrage der kontemporären medizinischen Behandlung institutionell sowie individuell zu Erfassen und kritisch zu hinterfragen. Nur so kann ein System entwickelt werden, das es dem Anwender/der Anwenderin in einer Notsituation ermöglicht, eine adäquate Selbstversorgung durchzuführen.

IT

A seguito di eventi attuali come la pandemia di Covid-19, i disastri ambientali e le guerre, si è creata una situazione di emergenza medica la cui soluzione centrale e globale nell'ambito dell'assistenza medica dovrebbe essere rappresentata dagli ospedali. Tuttavia, questi

rimangono inaccessibili per molti pazienti in situazioni estreme: direttamente, ad esempio, a causa dei collegamenti distrutti, o indirettamente, tra l'altro, per la mancanza di personale specializzato. I pazienti sono costretti a curarsi da soli nella loro situazione di emergenza e devono sostituire sia al know-how del personale specializzato sia alle infrastrutture dell'ospedale. Per far fronte a queste immense sfide e per fornire assistenza medica ai non addetti ai lavori in situazioni estreme, nel tempo sono stati progettati dispositivi di assistenza e, da qualche anno, assistenti digitali con lo scopo di consentire una parziale autocura. Poiché sia i modelli di malattia, che la complessità dei bisogni della nostra società e le possibilità di progettazione sono in continua evoluzione, l'obiettivo di questo lavoro è sviluppare un prodotto contemporaneo e pratico per il primo soccorso medico. L'obiettivo di questo studio è valutare e mettere in discussione in modo critico l'offerta e la domanda di cure mediche contemporanee, sia a livello istituzionale che individuale. Solo così è possibile sviluppare un sistema che permetta all'utente di autocurarsi adeguatamente in una situazione di emergenza.

EN

As a result of current events such as the Covid-19 pandemic, environmental disasters and wars, a medical emergency situation has arisen whose central and global solution within medical care is supposed to be hospitals. However, these remain inaccessible for many patients in extreme situations: directly, for example, due to destroyed connections, or indirectly, among other things, due to a lack of specialised staff. Patients are confronted with the task of caring for themselves in their exceptional situation and have to replace both the know-how of the specialist staff and the infrastructure of the hospital. In order to meet these immense

challenges and to provide medical support to laypersons in extreme situations, over time, assistive devices and, for a few years now, digital assistants have been designed with the purpose of enabling partial self-care. Since both disease patterns and the complexity of our society's needs as well as the possibilities of design are constantly evolving, the aim of this work is to develop a contemporary, practical product for medical first aid. The aim of this study is to assess and critically question the supply and demand of contemporary medical treatment, both institutionally and individually. This is the only way to develop a system that enables the user to provide adequate self-care in an emergency situation.

Sapori d'incontro
Camilla Margoni

Supervisors:
Andrea Facchetti, Elisabetta Rattalino

DE

Sapori d'Incontro: Esplorazione Culinaria della Diaspora Cinese in Trentino-Alto Adige (1988-2022) ist ein Verlagsprojekt in Form eines Kochbuchs. Es besteht aus einer Auswahl von Rezepten, die für den Kontext der asiatischen Küche in Italien und Trentino-Südtirol besonders wichtig sind: Kantonesischer Reis, Mandelhuhn, Frühlingsrollen, Ravioli und Sushi. Zusammengekommen können diese Rezepte nicht nur als Grundpfeiler dieser Restaurants betrachtet werden, sondern sie erzählen uns auch eine Geschichte der Begegnung zwischen den lokalen Geschmäckern und den Gewohnheiten der Gastronomen asiatischer Herkunft. Die Untersuchung konzentrierte sich auf asiatische Restaurants, die von Mitgliedern der chinesischen Diaspora betrieben werden, und auf die Frage, wie sie mit den lokalen Gaumen in Kontakt gekommen sind und so eine kulinarische Kultur und mehr geschaffen haben. Sapori d'Incontro zelebriert die kulinarische Metamorphose, die sich aus der chinesischen Diaspora und der Entstehung dieser neuen Kultur ergibt.

IT

Sapori d'Incontro: Esplorazione Culinaria della Diaspora Cinese in Trentino-Alto Adige (1988-2022) è un progetto editoriale in forma di ricettario. È composto da una selezione di ricette particolarmente importanti per il contesto della ristorazione asiatica in Italia e in Trentino-Alto Adige: Riso alla cantonese, pollo alle mandorle, involtini primavera, ravioli e sushi. Insieme, queste ricette non solo possono essere considerate i pilastri portanti di questi ristoranti, ma ci raccontano una storia di incontro tra gusti locali e usanze dei ristoratori di provenienza asiatica. La ricerca si è concentrata sui ristoranti asiatici gestiti da membri della diaspora cinese e di come quest'ultimi siano venuti incontro ai palati locali, dando così vita a una cultura culinaria e non solo. Sapori d'Incontro celebra

la metamorfosi culinaria frutto della diaspora cinese e dell'emergere di questa nuova cultura.

EN

Sapori d'Incontro: Esplorazione Culinaria della Diaspora Cinese in Trentino-Alto Adige (1988-2022) is an editorial project in the form of a cookbook. It consists of a selection of recipes that are particularly important for the context of Asian cuisine in Italy and Trentino-Alto Adige: Cantonese rice, almond chicken, spring rolls, ravioli and sushi. Together, these recipes can not only be considered the mainstays of these restaurants, but also tell us a story of the encounter between local tastes and customs of restaurateurs of Asian origin. The research focused on Asian restaurants run by members of the Chinese diaspora and how they have come to meet local palates, thus creating a culinary culture and more. Sapori d'Incontro celebrates the culinary metamorphosis resulting from the Chinese diaspora and the emergence of this new culture.

DE

Im Laufe der Geschichte hat sich das “Einkaufen”, zusammen mit den dazugehörigen Dienstleistungen und Mittel ständig weiterentwickelt, um den unterschiedlichen Bedürfnissen von Unternehmen und Verbrauchern besser gerecht zu werden. Während der Pandemie begannen viele Supermärkte mit dem Online-Verkauf und der Lieferung von Produkten nach Hause; dieser Service wurde danach fortgesetzt, da er von den Verbrauchern sehr geschätzt und nachgefragt wurde.

Wird dies die Zukunft des Lebensmitteleinkaufs sein? Vielleicht werden wir nicht mehr zu den Regalen gehen, sondern die Regale werden zu uns kommen. Die neuen Supermärkte werden die Lebensmittellieferanten sein, und die neuen Einkaufswagen werden “die Boxen” sein, die zu uns nach Hause kommen. In diesem Zusammenhang haben kleine lokale Unternehmen und nachhaltige landwirtschaftliche Betriebe eine Chance, mit großen Lieferketten und multinationalen Unternehmen zu konkurrieren. Viele kleine Erzeuger, die über keine Verkaufsstelle verfügen, haben begonnen, online zu verkaufen, wo es einfach ist, schnell viele Kunden zu erreichen.

Nach der Untersuchung dieser Fragen wurde das Projekt mit dem Ziel entwickelt, vor allem den Erzeugern des Fleimstals ein Instrument an die Hand zu geben, mit dem sie diese Chance nutzen und den lokalen, nachhaltigen und bewussten Einkauf fördern können... Die These wird in einer Kiste verwirklicht, die von der Obst- und Gemüseboxe inspiriert ist und verschiedene Verwendungszwecke hat. Sie besteht aus drei Hauptelementen: der Kiste, einer Tasche aus Segeltuch und einer Hanfpolsterung, die hauptsächlich aus wiederverwerteten Materialien von einigen Bauernhöfen des Tals hergestellt wurden.

IT

Nel corso della storia il “fare la spesa” ha continuato ad evolversi, sviluppando servizi e mezzi per soddisfare al meglio le diverse esigenze di aziende e consumatori. Durante la pandemia molti supermercati hanno iniziato a fare la vendita online e a consegnare prodotti a domicilio; questo servizio è proseguito anche dopo, perché molto apprezzato e richiesto dai consumatori.

Sarà forse questo il futuro del fare la spesa? Forse non saremo più noi ad andare verso gli scaffali, ma saranno gli scaffali a venire a noi. I nuovi supermercati saranno i siti di food delivery e i nuovi carrelli saranno “le scatole” che ci arriveranno a casa. In questo contesto le piccole imprese locali e le aziende agricole sostenibili hanno la possibilità di competere con le grandi catene di approvvigionamento e multinazionali. Molti piccoli produttori che non hanno un punto vendita hanno iniziato a vendere online, dove è facile raggiungere velocemente molti clienti.

Dopo aver approfondito queste tematiche il progetto si sviluppa mirando a fornire uno strumento in primo luogo ai produttori della Val di Fiemme per cogliere al meglio questa opportunità e promuovere la spesa locale, sostenibile e consapevole. La tesi si concretizza in una cassetta, ispirata da quella per frutta e verdura, con diversi utilizzi, progettata ponendo in primo piano le esigenze specifiche degli agricoltori locali nella sua forma e funzione. È composta da tre elementi principali: la cassetta, una borsa di tela e delle imbottiture in canapa, progettati utilizzando principalmente materiali di recupero naturali di alcune aziende in valle.

EN

Throughout history, grocery shopping has continued to evolve, developing services and means to better meet the different needs of companies and consumers. During the pandemic, many supermarkets started to do online sales and home delivery of products; this service continued afterwards, as it was much appreciated and requested by consumers.

Will this be the future of grocery shopping? Perhaps we will no longer be the ones going to the shelves, but the shelves will come to us. The new supermarkets will be the food delivery sites and the new shopping trolleys will be ‘the boxes’ that come to us at home. In this context, small local businesses and sustainable farms have a chance to compete with large supply chains and multinationals. Many small producers who do not have a point of sale have started to sell online, where it is easy to quickly reach many customers.

After delving into these issues, the project is developed with the aim of providing a tool primarily to the producers of Val di Fiemme to make the most of this opportunity and promote local, sustainable and conscious grocery shopping. The thesis is realised in a crate, inspired by the fruit and vegetable crate, with different uses, designed focusing on the specific needs of local farmers in its form and function. It is made up of three main elements: the crate, a canvas bag and hemp padding, designed using mainly recycled materials from some farms in the valley.

EN

This project aims to develop a workshop kit for social educators to teach sexual and reproductive rights (SRR) to girls* with refugee experience. This happens based on the research question: How can methods be designed that help social educators to teach SRR to girls* with refugee experience and support an increase in their self-efficacy? Focusing on what role a diversity-sensitive co-design process plays in the design of knowledge transfer. Girls* with refugee experience witness structural inequality through sexism and racism, leading to a socially disadvantaged situation, hindered access to education, and a violation of their sexual and reproductive rights. This can result in low self-efficacy. Educating them about their SRR should increase their self-efficacy and ability to stand up for their own rights. This Kit tries to match the girls*' needs, by designing in a racism-critical and trauma-sensitive way. The Right* Kit will use action research and co-design workshops with a social pedagogue from ProFamilia and language and cultural mediators, testing different teaching methods in four workshops with the girls*. The final project will combine resulting methods and additional elements into a workshop kit to educate girls* with refugee experience about their SRR to increase self-efficacy. The project will also capture insights from the designer's work with social educators and the girls*. The reflection on and the process of the author's personal journey is oriented towards the method of clinical sociology. The project aims to contribute to dismantling discriminating structures and ensuring sexual and reproductive rights.

PolitikAct

Diana Mihaela Bogdan

Supervisors:

David Calas, Ingrid Kofler

EN

The project called PolitikAct is specifically aimed at addressing the challenges faced by youth aged 14-18 in terms of political participation in the city of Bozen. It recognizes that young people in this age group often face unique obstacles to participation, such as limited access to information and resources, and a lack of opportunities to engage in decision-making processes.

The aim is to highlight the importance of empowering young people to participate in the political process, as it enables them to have a voice in the decisions that affect their lives and to hold elected officials accountable for their actions. By providing opportunities for political engagement, such as workshops and discussions, the project seeks to foster a sense of civic responsibility among young people and encourage them to become active members of their communities.

The project also emphasizes the value of inspiring case studies of successful youth political engagement. Overall, the project represents an important effort to promote youth political participation in Bozen and to encourage young people to become active and engaged members of their communities.

By providing spaces for discussion and decision-making, and by highlighting inspiring case studies, the project seeks to empower young people to make a positive difference in their communities and in the world around them.

Hosting pollinators

Gabriela Miteva

Supervisors:

Kris Krois, Stefan Zerbe

EN

“Hosting Pollinators” is a thesis project that brings together research and design to explore the interdependence between humans, pollinators and other related entities. By investigating the social-ecological entanglements of their co-existence, it sheds light on more abstract concepts such as planetary boundaries, ecosystem services, and multispecies relations.

“Hosting Pollinators” is situated in South Tyrol and focuses on diverse bees and insect pollinators, and on people’s knowledge and practices in relation to them. While examining these elements, the thesis seeks to identify viable ways for humans to adopt a more reciprocal approach towards pollinator ecosystems.

Working in partnership with an environmental association from the Vinschgau valley, the project promotes and enables the creation of species-rich meadows as key pollinator habitats. Through an awareness campaign that integrates the nascent “Vinschgau blüht auf” initiative, the project supports the transformation of conventionally managed public green areas and private gardens into biodiverse and beautiful living places.

The thesis provides a comprehensive documentation of the research and design process and concludes with a reflection on its cross-disciplinary and more-than-human aspects, considering its future potential and impact.

La dolce ciclovita per l'Italia

Michelangelo Lamonaca
Vivian Art Rustige

Supervisors:

Amy Franceschini, David Calas

EN

"La Dolce Ciclovita per l'Italia" is a participatory and common bike trip through Italy. The aim is to show an alternative way to travel, raise awareness for the importance of cycling infrastructure, and foster cycling culture in Italy. In the month of September 2022, an international team of four students cycled 1.700 kilometers from the Northern Italian border Brennero to Santa Maria di Leuca, the southernmost point of Apulian Salento, the "heel" of the Italian boot.

On a pre-defined route, participatory, cultural, and artistic actions and workshop formats accompanied the trip for a broader understanding of the diverse conditions and local situations. A trans-Italian network was built by connecting various professional stakeholders and actors in soft tourism, sustainable mobility, and cycling culture with local citizens and official public administrations.

A potential new cycling route is compiled to connect the North and the South of Italy through exercises. The collective "In Motion" invites people to join an active-mobility movement by re-questioning travel time, individualism, and means of transport depending on fossil fuels. To the function of the bicycle as a means of transportation, its potential to create an exchange with other people and the surrounding environment was fostered.

Bella

Ute Peppersack

Supervisors:

David Calas, Aart van Bezooijen

EN

Current divisive developments* call for the need of places where we meet face-to-face and in which we engage with each other: To bring up understanding for the respective realities of life, to break down stereotypes and thus reduce hate. We lack in common spaces and practices through which we spend time together and regain a sense of connection to the places and communities we live in.

Since 2013, the project partner Über den Tellerrand e.V. has been using cooking as a door opener between cultures. Sharing food is an essential part of community, history and cohesion in every culture, creating a low-threshold exchange around the table. In addition spaces and opportunities of sharing food can foster a local transformation of our problematic and alienated consumption behavior.

This master thesis aims to produce an accessible consumption-free space in the form of a mobile bicycle kitchen called Bella to be operating as an incubator for new encounter formats with residents and stakeholders in the public realm. Bella creates a common space in which stories, cultures, knowledge, vulnerability and solidarity can be shared by valuing and raising awareness on local and seasonal food.

The DIT-(Do-it-together) bicycle kitchen intends to invite for replication by putting its construction plan open source. The collected experiences of the developed and tested event formats on Bella, aim to inspire and encourage to replace our current consumption patterns with new habits through the commoning practice of sharing food.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.[illegible]

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Diplorama! 23.1

Sorting Out Solutions

17. 03. 2023 h 18:00

18. 03. 2023 h 11:00 - 17:00

Design team:

Gianluca Camillini

Giovanni Stillittano

Licia Bellelli

Marco Chiarandini

Diese Broschüre ist als Begleitmaterial für den Besuch der aktuellen Veranstaltung gedacht. Der Katalog "Diplorama! 2023", der die Ausgaben 22.3, 23.1 und 23.2 enthält, wird auf der für Oktober 2023 geplanten Diplomverleihung vorgestellt.

Questo fascicolo è da intendersi come strumento di supporto per la visita e la fruizione dell'evento in corso. Il catalogo "Diplorama! 2023", comprendente le edizioni 22.3, 23.1 e 23.2, sarà presentato in occasione della consegna dei diplomi prevista per Ottobre 2023.

This booklet is meant as a support tool for visiting and enjoying the exhibition Diplorama 22.3. The catalogue "Diplorama! 2023", comprising editions 22.3, 23.1 and 23.2, will be presented in a dedicated event in October 2023.



Fakultät für Design und Künste
Facoltà di Design e Arti
Faculty of Design and Art

