

# GUD

A magazine about  
Architecture, Design and Cities

**CALL 2024/10**

**interATTIVE / interACTIVE**

scadenza / deadline

28 agosto 2024 / August 28, 2024



## CALL 2024/10

### interATTIVE / interACTIVE

scadenza / deadline

28 agosto 2024 / August 28, 2024

#### Call for papers / interATTIVE

**interattivo** agg. [comp. di *inter-* e *attivo*]. - [di due o più elementi che esercitano reciproca attività l'uno sull'altro: *fenomeni i.*] ≈ (*non com.*) interagente, reciproco. (Treccani, 2003)

Oggi le città sono interAttive, sono fatte di dati e li generano in maniera costante ed esponenziale. Infatti, è impossibile tenere conto di tutti quelli che vengono prodotti e verrebbe da chiedersi se davvero serva conoscerli. Indubbiamente la possibilità di poterli interrogare e di poter interagire attivando e mescolando singoli pacchetti di dati, unendo quelli quantitativi con quelli qualitativi, siano essi oggettivi o soggettivi, è la sfida per il passaggio dalla Data (Smart) City alla Sense City (Canessa, 2021).

Grazie alla diversa disponibilità di dati, lo spazio urbano può potenzialmente riconoscere i corpi, le individualità e reagire autonomamente: l'apparente dematerializzazione della nostra interazione genera processi interattivi sempre più fisici tra le comunità e l'ambiente costruito. L'aggettivo composto *inter* – *attivo* diventa la lente con cui indagare le diverse relazioni che questo contesto multimodale genera: identifica la reciproca attività che due o più elementi esercitano l'uno sull'altro, definizione che caratterizza la città, dove reti, comunità, tecnologie e interfacce si interconnettono in processi attivi, generando “n-dimensional place in an abstract data structure” (Mitchell W.J., 1996). La n-città contemporanea non può essere affrontata nei termini di un luogo stabile, di una forma o di un singolo stadio evolutivo ma diventa un sistema variabile, complesso e interAttivo, prodotto dall'accumulo di azioni multiple, simultanee e spesso contraddittorie: stadi, stati e strati (Gausa M., 2010). L'interazione tra persone e luoghi è intesa nelle multiple dimensioni – sia analogiche che digitali – portando a nuovi processi relazionali dinamici, intelligenze umane e artificiali.

Le fusioni degli spazi n-dimensionalmente trasformano lo spazio urbano in un connettore di interfacce, dove le n-dimensionalmente comunità trasformano i luoghi attraverso n-dimensionalmente interAzioni: lo spazio diventa un terreno costruito per incontrare ed estrarre significato da flussi interconnessi di informazioni (Mitchell W.J., 2005).

Dalla prima decade degli anni 2000 la diffusione della tecnologia mobile ha accelerato l'accesso alla rete enfatizzando la connessione sociale e ambientale, con effetti socio-economici e culturali esponenziali.

L'introduzione del web 3.0 ha portato a nuove forme di condivisione dei dati,

## CALL 2024/10

### interATTIVE / interACTIVE

scadenza / deadline

28 agosto 2024 / August 28, 2024

generando sistemi di mappature VGI (Volunteered Geographic Information) (Goodchild M. F., 2007): chi genera le mappature vive sul territorio, condivide le informazioni cartografiche e le rappresenta in sistemi aperti (Holderness T., 2014). I processi di co-produzione diventano strumenti attivi di rivendicazione collettiva di spazi urbani, l'attivismo urbano si amplifica attraverso strumenti di condivisione come le mappature crowd-sourced che trasformano la rappresentazione del territorio in un fatto attivo, coinvolgendo le comunità nella ridefinizione di processi progettuali. Le piattaforme consentono agli abitanti-utenti di rispondere in tempo reale agli eventi e di condividere i dati generati con la comunità, aumentando l'autonomia e l'inclusione nella gestione della tecnologia, nella raccolta dei dati e nella conoscenza dei territori abitati (Centanaro C., 2023).

I meccanismi che ridanno forma alle relazioni con gli altri e l'ambiente emergono dalle interAzioni tra il reale e il virtuale: "l'informazione diventa azione e l'azione si trasforma in informazione" (Nowotny H., 2022). In questa coesione tra interfacce - uomo - spazio, insistono nuovi processi di machine learning, di connessioni tra oggetti nella città (IoT) e nuove relazioni tra diversi Digital Twin.

Le interfacce delle tecnologie mobili cambiano quindi il modo in cui possiamo misurare le interAzioni umane e le reti di mobilità (Sylos Labini, 2016); diventano sempre più rilevanti i processi di *user experience design* e *customer journey* per la personalizzazione di esperienze sia nei contesti urbani che nelle interfacce digitali, attraverso nuovi ecosistemi *phigital* (Floridi, 2015).

Anche le piante diventano interfacce di una rete di scambio di informazioni e segnali dove gli alberi sono i nodi principali: grazie a sensori connessi direttamente su ogni albero è possibile ricevere informazioni sullo stato della città e fornire dati affidabili per orientare le politiche urbane (Pnat, 2018).

Le città vivono di interazioni interAttive, di scambi multidimensionali tra città reale e virtuale, di cittadinanza attiva e processi partecipativi, di livelli intrecciati che delineano nuovi habitat urbani.

Forse andremo verso città ottimizzate, avremo sempre bisogno delle strade, ma forse le useremo in un modo differente (Ratti, Claudel, 2017). Ci serviranno città più umane e capaci di sentire, attraverso anche sensori digitali, per essere ricettive rispetto ai bisogni dei cittadini. A cambiare non sarà tanto la città, ma l'uso che i suoi cittadini e i suoi amministratori saranno in grado di farne.

In questo contesto in costante evoluzione, la lettura multiscalare di azioni e reazioni diventa la chiave di lettura che questo numero di GUD vuole esplorare attraverso le interAttività: le comunità, i luoghi, le infrastrutture e le interfacce.

## CALL 2024/10

### interATTIVE / interACTIVE

scadenza / deadline

28 agosto 2024 / August 28, 2024

Elementi attivi che aprono a indagini teoriche e pratiche per identificare rischi e possibilità, implicazioni etiche, processi, progetti multiscalari e nuovi significati all'interno del contesto abitato.

Sono quindi identificate quattro tematiche trasversali:

- quella delle **Comunità-attive** che vuole indagare dalle piattaforme crowd-sourced di condivisione dati ai processi di riappropriazione urbana, fino ai processi di co-produzione;
- le **Infrastrutture-attive**, dai sistemi di mobilità sostenibile ai processi di rinaturalizzazione urbana, dai nuovi strumenti di analisi delle infrastrutture critiche alle tecnologie satellitari di analisi territoriale, fino all'utilizzo di *deep-learning* in contesti urbani;
- i **Luoghi-attivi**, che punta ad analizzare l'introduzione dei sistemi IoT nei sistemi urbani, i sistemi automatizzati di gestione e controllo dello spazio pubblico, fino ad arrivare ai processi di *user experience design*, a luoghi *onlife* e realtà aumentata;
- le **Interfacce-attive**, dalla *Human Behaviour Research* alle piattaforme di co-decisione urbana, dai *digital twin* al design della comunicazione pubblica ed empatica.

### Riferimenti bibliografici

- Barns, S. (2018). *Smart cities and urban data platforms: Designing interfaces for smart governance*. In "City, Culture and Society", n.12 (pagg.5-12).
- Batty, M (2019). *Urban Analytics and City*. In "The future journal.Environment and Planning B", n.46 (pp.403-405).
- Canessa, N. (2021). *Data City. Nuove tecnologie per la pianificazione della città*. Listlab.
- Carta, M. (2017). *Augmented City. A paradigm shift*. Listlab.
- Centanaro, C. (2023). *Real-time, crowd-sourced online maps in disaster management*. In De-sign Environment Landscape City 2021, Venice Biennale Resilient Communities Conference Proceedings. Aracne Editrice.
- Claudel, M., Nagel, T., Ratti, C. (2016). *From Origins to Destinations: The Past, Present and Future of Visualizing Flow Maps*. In Built Environment, Volume 42 n.3.

**CALL 2024/10**  
**interATTIVE / interACTIVE**  
scadenza / deadline  
28 agosto 2024 / August 28, 2024

- De Waal, M. (2014). *The City as Interface. How digital media are changing the city*. NAI010 Publishers.
- Floridi, L. (2015). *The onlife manifesto: being human in a hyperconnected era*. Springer Nature.
- Gausa, M. (2010). *Open. Espacio Tiempo, Información*. Actar.
- Gausa, M., Vivaldi, J. (2021). *The threefold logic of advanced architecture*. Actar D.
- Goodchild, M. F. (2007). *Citizens as sensors: the world of volunteered geography*. In *GeoJournal*, n.69 (pp 211-221)
- Holderness, T. (2014). *Geosocial Intelligence*. In *Technology and Society Magazine*, IEEE n. 33 (pp 17-18)
- Mitchell, W.J., (1996). *City of bits. Space, Place and the Infobahn*. The MIT Press.
- Mitchell, W. J. (2005). *Placing Words. Symbols, Space and the City*. The MIT Press.
- Nowotny, H. (2022). *Le macchine di Dio. Gli algoritmi predittivi e l'illusione del controllo*. Luiss University Press.
- Pnat (2022). *Key topics*. Available at: <https://www.pnat.net/key-topics/> (Accessed: 01 July 2024)
- Ratti, C., Offenhuber, D. (2014). *Decoding the city. Urbanism in the Age of Big Data*. Birkhauser.
- Ratti, C., Claudel, M. (2017). *The City of tomorrow*. Yale UniPress. Trad. It. *La città di domani. Come le reti stanno cambiando il futuro urbano*. Einaudi editore.
- Sheller, M., Urry, J. (2006). *The new Mobilities paradigm*. In "Environment and Planning A", n. 38 (pp.207-226).
- Sylos Labini, F. (2016). *Rischio e previsione. Cosa può dirci la scienza sulla crisi*. Laterza.

In copertina  
*n-dimensional inter-active place. Forze interagenti in un sistema spaziale multilivello di connessione*.  
Chiara Centanaro, 2024.  
Realizzato con Firefly AI Adobe.

## CALL 2024/10

### interATTIVE / interACTIVE

scadenza / deadline

28 agosto 2024 / August 28, 2024

#### Call for papers / interACTIVE

**interactive** adj. [comp. of *inter-* and *active*]. - [of two or more elements exerting reciprocal activity on each other: *phenomena i.*] ≈ (*not com.*) interacting, mutual. (Treccani, 2003)

Today, cities are interactive, they are made of data and generate it constantly and exponentially. In fact, it is impossible to keep track of all the data that is being produced and one might wonder if there is really any point in knowing it. Undoubtedly, the possibility of being able to interrogate and interact by activating and mixing individual data packages, combining quantitative and qualitative data, whether objective or subjective, is the challenge for the transition from Data (Smart) City to Sense City (Canessa, 2021).

Thanks to the diverse availability of data, urban space can potentially recognise bodies, individualities and react autonomously: the apparent dematerialisation of our interaction generates increasingly physical interactive processes between communities and the built environment. The compound adjective *inter - active* becomes the lens through which to investigate the different relationships that this multimodal context generates: it identifies the reciprocal activity that two or more elements exert on each other, a definition that characterises the city, where networks, communities, technologies and interfaces interconnect in active processes, generating “n-dimensional place in an abstract data structure” (Mitchell W.J., 1996). The contemporary n-city cannot be approached in terms of a stable place, a form or a single evolutionary stage but becomes a variable, complex and *inter-Active* system, produced by the accumulation of multiple, simultaneous and often contradictory actions: stages, states and layers (Gausa M., 2010). The interaction between people and places is understood in multiple dimensions - both analogue and digital - leading to new dynamic relational processes, human and artificial intelligences.

The fusions of n-dimensional spaces transform urban space into a connector of interfaces, where n-dimensional communities transform places through n-dimensional *interActions*: space becomes a constructed ground for encountering and extracting meaning from interconnected flows of information (Mitchell W.J., 2005).

Since the first decade of the 2000s, the spread of mobile technology has accelerated access to the web by emphasising social and environmental connectivity, with exponential socio-economic and cultural effects.

The introduction of Web 3.0 has led to new forms of data sharing, generating

**CALL 2024/10**  
**interATTIVE / interACTIVE**  
scadenza / deadline  
28 agosto 2024 / August 28, 2024

VGI (Volunteered Geographic Information) mapping systems (Goodchild M. F., 2007): those who generate the mappings live on the territory, share cartographic information and represent it in open systems (Holderness T., 2014). Co-production processes become active tools for the collective claiming of urban spaces, urban activism is amplified through sharing tools such as crowd-sourced mappings that transform the representation of the territory into an active fact, involving communities in the redefinition of design processes. Platforms allow inhabitants-users to respond in real time to events and share the data generated with the community, increasing autonomy and inclusion in the management of technology, data collection and knowledge of inhabited territories (Centanaro C., 2023).

The mechanisms that reshape relationships with others and the environment emerge from the interActions between the real and the virtual: “information becomes action and action becomes information” (Nowotny H., 2022). In this cohesion between interfaces - man - space, new processes of machine learning, connections between objects in the city (IoT) and new relationships between different Digital Twins insist.

The interfaces of mobile technologies thus change the way we can measure human interActions and mobility networks (Sylos Labini, 2016); user experience design and customer journey processes become increasingly relevant for the personalisation of experiences in both urban contexts and digital interfaces, through new digital ecosystems (Floridi, 2015).

Even plants become interfaces of a network of information exchange and signals where trees are the main nodes: thanks to sensors connected directly on each tree, it is possible to receive information on the state of the city and provide reliable data to guide urban policies (Pnat, 2018).

Cities live of interActive interactions, of multidimensional exchanges between the real and virtual city, of active citizenship and participatory processes, of interwoven layers that delineate new urban habitats.

Perhaps we will move towards optimised cities, we will still need roads, but perhaps we will use them in a different way (Ratti, Claudel, 2017). We will need cities that are more human and capable of feeling, through digital sensors as well, to be receptive to citizens' needs. It is not so much the city that will change, but the use that its citizens and administrators will be able to make of it.

In this constantly evolving context, the multiscalar reading of actions and reactions becomes the key that this issue of GUD wants to explore through interActivities: communities, places, infrastructures and interfaces. Active elements that open up theoretical and practical investigations to identify risks

## CALL 2024/10

### interATTIVE / interACTIVE

scadenza / deadline

28 agosto 2024 / August 28, 2024

and possibilities, ethical implications, processes, multiscalar projects and new meanings within the inhabited context.

Four transversal themes are therefore identified:

- that of **Active-Communities**, which aims to investigate from crowd-sourced data-sharing platforms to processes of urban re-appropriation and co-production;
- the **Active-Infrastructure**, from sustainable mobility systems to urban re-naturalisation processes, from new tools for analysing critical infrastructures to satellite technologies for territorial analysis, up to the use of deep-learning in urban contexts;
- the **Active-Places**, which focuses on analysing the introduction of IoT systems in urban systems, automated systems for the management and control of public space, up to user experience design processes, onlife places and augmented reality;
- **Active-Interfaces**, from Human Behaviour Research to urban co-decision platforms, from digital twins to public and empathic communication design.

## Bibliography

Barns, S. (2018). *Smart cities and urban data platforms: Designing interfaces for smart governance*. In "City, Culture and Society", n.12 (pagg.5-12).

Batty, M (2019). *Urban Analytics and City*. In "The future journal.Environment and Planning B", n.46 (pp.403-405).

Canessa, N. (2021). *Data City. Nuove tecnologie per la pianificazione della città*. Listlab.

Carta, M. (2017). *Augmented City. A paradigm shift*. Listlab.

Centanaro, C. (2023). *Real-time, crowd-sourced online maps in disaster management*. In De-sign Environment Landscape City 2021, Venice Biennale Resilient Communities Conference Proceedings. Aracne Editrice.

Claudel, M., Nagel, T., Ratti, C. (2016). *From Origins to Destinations: The Past, Present and Future of Visualizing Flow Maps*. In Built Environment, Volume 42 n.3.

De Waal, M. (2014). *The City as Interface. How digital media are changing the city*. NAI010 Publishers.



**CALL 2024/10**  
**interATTIVE / interACTIVE**  
scadenza / deadline  
28 agosto 2024 / August 28, 2024

- Floridi, L. (2015). *The onlife manifesto: being human in a hyperconnected era*. Springer Nature.
- Gausa, M. (2010). *Open. Espacio Tiempo, Información*. Actar.
- Gausa, M., Vivaldi, J. (2021). *The threefold logic of advanced architecture*. Actar D.
- Goodchild, M. F. (2007). *Citizens as sensors: the world of volunteered geography*. In *GeoJournal*, n.69 (pp 211-221)
- Holderness, T. (2014). *Geosocial Intelligence*. In *Technology and Society Magazine*, IEEE n. 33 (pp 17-18)
- Mitchell, W.J., (1996). *City of bits. Space, Place and the Infobahn*. The MIT Press.
- Mitchell, W. J. (2005). *Placing Words. Symbols, Space and the City*. The MIT Press.
- Nowotny, H. (2022). *Le macchine di Dio. Gli algoritmi predittivi e l'illusione del controllo*. Luiss University Press.
- Pnat (2022). *Key topics*. Available at: <https://www.pnat.net/key-topics/> (Accessed: 01 July 2024)
- Ratti, C., Offenhuber, D. (2014). *Decoding the city. Urbanism in the Age of Big Data*. Birkhauser.
- Ratti, C., Claudel, M. (2017). *The City of tomorrow*. Yale UniPress. Trad. It. *La città di domani. Come le reti stanno cambiando il futuro urbano*. Einaudi editore.
- Sheller, M., Urry, J. (2006). *The new Mobilities paradigm*. In "Environment and Planning A", n. 38 (pp.207-226).
- Sylos Labini, F. (2016). *Rischio e previsione. Cosa può dirci la scienza sulla crisi*. Laterza.

Cover

*n-dimensional inter-active place. Interacting forces in a multilevel spatial system of connection.*

Chiara Centanaro, 2024.

Realised with Firefly AI Adobe.

## CALL 2024/10

### interATTIVE / interACTIVE

scadenza / deadline

28 agosto 2024 / August 28, 2024

#### Modalità di partecipazione e selezione

##### ABSTRACT – consegna 28 agosto 2024

Gli autori sono invitati a inviare un abstract in lingua italiana di 5000 caratteri spazi inclusi alla mail [gud@stefanotermaninieditore.it](mailto:gud@stefanotermaninieditore.it).

L'abstract dovrà essere corredato da un'immagine significativa di buona qualità in Creative Commons o di proprietà dell'autore. L'abstract dovrà essere redatto in accordo alle Norme per gli Autori di cui si può fare il download dalla pagina submission.

Ogni autore può presentare un solo abstract (singolarmente o all'interno di un gruppo di autori). In particolare, ogni autore dovrà inviare due file in formato .pdf secondo le seguenti indicazioni. Un file sarà anonimo e riporterà titolo, abstract e immagine, l'altro file riporterà titolo, abstract e immagine e nome, cognome e contatti dell'autore/i.

Gli abstract pervenuti saranno sottoposti ad un processo di blind peer review, il responso circa l'accettazione dei contributi verrà comunicato entro il 23 settembre 2024.

##### PAPER – consegna 15 novembre 2024

A seguito dell'accettazione, ogni autore/i dovrà redigere un paper di 15000 caratteri spazi inclusi, comprensivo di note, seguendo le indicazioni fornite nel processo di referaggio. Il paper dovrà essere corredato da un massimo di 10 immagini di buona qualità (300 dpi, larghezza minima 10 cm) in Creative Commons o di proprietà dell'autore.

I riferimenti bibliografici sono esclusi dal conteggio dei caratteri complessivo.

Il paper dovrà essere consegnato in formato .docx e redatto in accordo alle Norme per gli Autori di cui si può fare il download dalla pagina submission.

Al paper dovrà essere allegato un abstract di 2500 caratteri spazi inclusi in lingua italiana e inglese.

#### Calendario

15 luglio 2024 – pubblicazione call

28 agosto 2024 – scadenza consegna abstract

23 settembre 2024 – responso accettazione abstract

15 novembre 2024 – consegna paper

Dicembre, 2024 – pubblicazione

#### Norme

Il mancato rispetto delle Norme di Redazione potrà determinare la non accettazione dell'articolo.

Considerando anche i contributi a più mani, un autore potrà comparire solo una volta nello stesso numero e non potrà pubblicare su due numeri consecutivi della rivista.

#### Pubblicazione

La rivista sarà pubblicata in formato digitale sul sito dell'editore Stefano Termanini Editore ([www.stefanotermaninieditore.it](http://www.stefanotermaninieditore.it)). Dallo stesso sito della casa editrice è possibile acquistare copie cartacee della rivista.

## **CALL 2024/10**

### **interATTIVE / interACTIVE**

scadenza / deadline

28 agosto 2024 / August 28, 2024

#### **Submission and selection process**

##### **ABSTRACT – August 28, 2024**

Authors are invited to send to [gud@stefanotermaninieditore.it](mailto:gud@stefanotermaninieditore.it) an abstract in Italian – max 5,000 characters, spaces included. A significant image must be attached to the abstract (good quality, Creative Commons license or owned by the author). Please follow the Editorial Rules linked at the bottom of the page 'submission'.

Each author can submit only one abstract (individually or within a group). Each proposal must be sent in two files in .pdf format according to the following indications: one file will be anonymous (will contain only the title, abstract and image), the other file will contain the title, abstract and image and name, surname and contacts of the author(s).

Abstracts arrived before the deadline will undergo a blind peer review process. The response regarding the acceptance of contributions will be communicated by September 23, 2023.

##### **PAPER – November 15, 2024**

Following acceptance, each author(s) has to write a paper in Italian of max 15,000 character spaces included, and including notes, following the marks and suggestions provided within the referencing process. The paper must be matched by a maximum of 10 good quality images (300 dpi, minimum width 10 cm) under Creative Commons license or owned by the author. Bibliographical references are excluded from the overall character count. The paper must be delivered in .docx format and prepared in accordance with Editorial Rules linked at the bottom of the page 'submission'.

An abstract of 2500 characters including spaces in English must be attached to the paper.

#### **Calendar**

July 15, 2024 – Call launching

August 28, 2024 – Abstract delivery deadline

September 23, 2024 – Abstract acceptance response

November 15, 2024 – Paper delivery deadline

December 2024 – Official launch of the GUD issue

#### **Guidelines**

Failure to comply with the Editorial Rules may result in the non-acceptance of the article.

An author can appear only once in the same issue and cannot publish in two consecutive issues of the magazine. This rule also applies to group contributions.

#### **Publication**

The magazine will be published in digital format on the Stefano Termanini Editore website ([www.stefanotermaninieditore.it](http://www.stefanotermaninieditore.it)).

It is possible to buy hard copies of the magazine through the publisher's website.

## **Comitato Scientifico /Scientific Advisory Board**

Atxu Aman - Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid  
Roberta Amirante - Università degli Studi di Napoli Federico II  
Pepe Ballesteros - Escuela Superior de Arquitectura, Universidad Politécnica de Madrid  
Guya Bertelli - Politecnico di Milano  
Pilar Chias Navarro - Universidad de Alcalá  
Christian Cristofari - Institut Universitaire de Technologie, Università di Corsica  
Antonella di Luggo - Università degli Studi di Napoli Federico II  
Alberto Diaspro - Istituto Italiano di Tecnologia - Università degli Studi di Genova  
Newton D'souza - Florida International University  
Francesca Fatta - Università Mediterranea di Reggio Calabria  
Massimo Ferrari - Politecnico di Milano  
Roberto Gargiani - École polytechnique fédérale de Lausanne  
Paolo Giardiello - Università degli Studi di Napoli Federico II  
Andrea Giordano - Università degli Studi di Padova  
Andrea Grimaldi - Università degli studi di Roma La Sapienza  
Hervé Grolier - École de Design Industriel, Animation et Jeu Vidéo RUBIKA  
Michael Jakob - Haute École du Paysage, d'ingénierie et d'architecture de Genève  
Carles Llop - Escuela Técnica Superior de Arquitectura del Vallés-Universitat Politècnica de Catalunya  
Areti Markopoulou - Institute for Advanced Architecture of Catalonia  
Luca Molinari - Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli  
Philippe Morel - École nationale supérieure d'architecture Paris-Malaquais  
Carles Muro - Politecnico di Milano  
Élodie Nourrigat - École Nationale Supérieure d'Architecture de Montpellier  
Gabriele Pierluisi - École Nationale Supérieure d'Architecture de Versailles  
Jörg Schroeder - Leibniz Universität Hannover  
Federico Soriano - Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid  
José Antonio Sosa - Escuela Superior de Arquitectura, Universidad de Las Palmas  
Marco Trisciuglio - Politecnico di Torino  
Guillermo Vázquez Consuegra - architect, Sevilla

## **Curatori GUD 10 / Guest editor GUD 10**

Nicola Valentino Canessa, Chiara Centanaro

## **Direttore / Scientific Editor in chief**

Niccolò Casiddu - Università degli Studi di Genova

## **Vicedirettore /Associate Editor**

Valter Scelsi - Università degli Studi di Genova

## **Comitato di indirizzo / Steering Board**

Maria Linda Falcidieno  
Manuel Gausa  
Andrea Giachetta  
Enrico Molteni  
Maria Benedetta Spadolini  
Alessandro Valenti

## **Comitato editoriale / Editorial Board**

Maria Elisabetta Ruggiero (coordinamento/coordinator)  
Carlo Battini  
Alessandro Canevari  
Gaia Leandri  
Luigi Mandraccio  
Beatrice Moretti  
Davide Servente  
*Guest:* Emanuele Sommariva e Giorgia Tucci

**Direttore responsabile / Editor in chief**  
Stefano Termanini

**Editore/Publisher**  
Stefano Termanini Editore  
Via Domenico Fiasella, 3  
16121 Genova