

# La misura dell'identità urbana con l'IA generativa

Irene De Natale

## Abstract

Il presente saggio nasce come riflessione nel contesto della rappresentazione tramite sistemi generativi applicati al tema dell'identità visiva della città contemporanea. Considerando la complessità e la difficile "misurabilità" del tema, si pensi ad una narrazione visiva costituita proprio da una molteplicità di immagini identitarie prodotte in modo continuo ed estemporaneo. L'intelligenza artificiale generativa, in riferimento al *text-to-image*, permette attualmente di riprodurre rappresentazioni su qualsiasi concetto, trasponendolo in immagine. Considerando che normalmente i programmi generativi si basano su quantità smisurate di dati, è possibile sfruttare l'apprendimento già esistente, specializzandosi su specifici concetti identitari. Il concetto di "misura" quindi, in termini quantitativi e qualitativi, diventa fondamentale nella possibilità di generare immagini distinte nell'identità. Naturalmente, è necessario misurarsi con l'identità complessa della città, ricca di sfumature che caratterizzano il suo patrimonio materiale e immateriale. Pertanto, sarebbe necessario individuare una "misura" dell'identità, secondo parametri che possano restituire i caratteri di un luogo, per progettare una produzione infinita di immagini identitarie del luogo stesso, attraverso il sistema generativo.

*Parole chiave*  
città contemporanea, comunicazione visiva, AI generativa, identità.

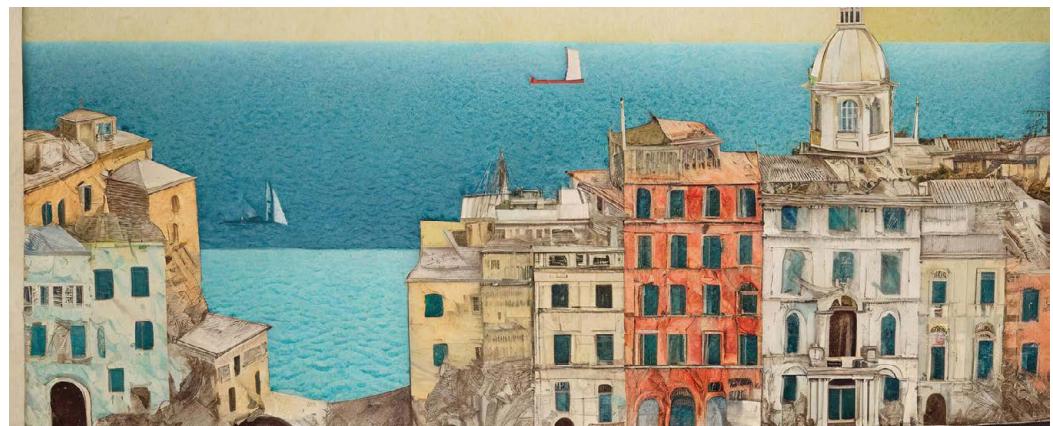


Immagine generata con Adobe Firefly, prompt del text-to-image: "Represent Genoa buildings, frontal orthogonal projection, side by side, with different architectural style, leaning against the sea."

## Introduzione

L'"immaginazione" da parte dell'intelligenza artificiale si nutre fondamentalmente delle immagini che le vengono presentate tramite un lungo e complesso processo di addestramento. Queste immagini, solitamente, corrispondono ad una quantità enorme di dati e sono associate ad altrettanti concetti sotto forma testuale. Infatti, possiamo affermare che "la tecnologia ha permesso di rendere rappresentabile in immagine ciò che era possibile solo a parole" [Soddu 1989]. Tuttavia, se si vuole rappresentare un'identità specifica, come può essere l'identità di un luogo, la maggior parte delle piattaforme esistenti inficiano sulla corrispondenza del soggetto nell'immagine generata, principalmente per la genericità delle fonti derivate dal dataset utilizzato. Per raggiungere l'obiettivo di raffigurare l'identità di un luogo, è necessario precisare e stabilire dei criteri che consentano di generare una misura nell'identità, in termini di immagini e concetti, per generare di conseguenza una quantità infinita di immagini che comunichino l'essenza e la complessità della città. Andando ad approfondire la potenzialità di tali tecnologie, un sistema generativo progettato in modo consono e controllato può rappresentare un'importante opportunità di sperimentare il disegno, anche nella sua dimensione "virtuale" e progettata secondo specifici parametri. Naturalmente non è semplice prevedere con precisione il risultato dei programmi generativi, purtroppo è ancora presente una forte aleatorietà che non permette di stabilire in modo assoluto ciò che si vuole visualizzare, d'altro canto si individua la variabilità come punto di forza e potenzialità che questi sistemi possono offrire. In questo senso, la disciplina dell'informatica diventa a supporto e in collaborazione con la disciplina del disegno, per orientare il progetto dell'identità dinamica verso un processo automatizzato ma controllabile. La rappresentazione identitaria di un luogo è ovviamente complessa e ricca di narrazioni possibili, per questo risulta interessante indagare sulla possibilità di utilizzare questi strumenti per un processo innovativo.

Adobe Firefly	prompt
	"photo of a frontal view of multiple facades of buildings in Genoa city."
	"photo of a frontal view of multiple facades of <b>medieval</b> buildings in Genoa city."
	"photo of a frontal view of multiple facades of <b>renaissance</b> buildings in Genoa city."
	"photo of a frontal view of multiple facades of <b>littorian</b> buildings in Genoa city."

Fig. 1. Immagini generate tramite software Adobe Firefly. Elaborazione dell'autrice.

## Una misura per l'identità della città

Volendo innescare un processo multi-rappresentativo, i software generativi rappresentano quindi un'interessante possibilità di supporto, potendo orientare la rappresentazione su specifici concetti che diventano connotanti dell'identità. Si tratta di un'opportunità rilevante in termini di composizione di immagine, potendo costruire un progetto orientato all'identità della città, con il potenziale di generare infinite immagini evocative e che raccontino il luogo secondo diversi temi.

Tuttavia, se si prova a sperimentare la generazione di immagini su una città con un'identità specifica e orientando l'immaginario ad un tema in particolare, i software basati su concetti generici – quelli che possiamo trovare liberamente sul web – difficilmente sono in grado di produrre immagini particolarmente distinte, se non restituendo un'atmosfera generica e senza avere la certezza che tali immagini siano realmente rappresentative del luogo stesso. A questo proposito, tramite una breve sperimentazione applicata alla città di Genova (figg. 1-3), si osservino le immagini ottenute da tre diversi programmi generativi *text-to-image*: Adobe Firefly, Microsoft Bing e Craion.

In particolare, si è tentato di orientare *prompt* testuali verso concetti particolarmente specifici, in questo caso considerando alcuni stili architettonici presenti nel contesto genovese: medievale, rinascimentale, littorio. Inoltre, è stata anche generata una serie di immagini senza specifiche connotazioni.

Ovviamente si evidenzia che i concetti scelti sono a titolo esemplificativo e non necessariamente si parla di identità della città nella sua esclusiva dimensione architettonica, così come nelle declinazioni tematiche scelte; tuttavia, il criterio è stato quello di orientare la generazione ad immagini che riguardano un possibile profilo 'concreto' del paesaggio urbano, così come per quanto riguarda la scelta di generare immagini di tipologia fotografica, quindi tramite una rappresentazione che tende a rappresentare la "realità".

Microsoft Bing	prompt
	"photo of a frontal view of multiple facades of buildings in Genoa city."
	"photo of a frontal view of multiple facades of <b>medieval</b> buildings in Genoa city."
	"photo of a frontal view of multiple facades of <b>renaissance</b> buildings in Genoa city."
	"photo of a frontal view of multiple facades of <b>littorian</b> buildings in Genoa city."

Fig. 2. Immagini generate tramite software Microsoft Bing. Elaborazione dell'autrice.

È piuttosto evidente, nonostante la capacità rappresentativa più o meno realistica di ciascun software, che il soggetto non mostra particolari differenze da una richiesta all'altra. Il motivo principale di questa mancanza di “comprensione” di alcuni specifici concetti è a causa del fatto che questi non possono essere visti durante un addestramento di un modello su larga scala, come può essere quello di tali software; dunque, provare ad esporre il concetto tramite un *prompt* testuale non è detto che produca risultati con sufficiente fedeltà [Kumari et al. 2023]. Per provare a risolvere questa criticità, si evidenzia la possibilità di utilizzare sistemi di finetuning, concepiti per affinare e specializzare un programma generativo preesistente. Tale tecnica richiede un’adeguata – ma contenuta – quantità di immagini relative ad un concetto identitario, per assimilare in modo efficace un nuovo concetto associato ad uno già presente in modo generico [Bernuy et al. 2022].

La criticità, dunque, consiste nel progettare l’identità delle immagini da generare: determinare quali concetti introdurre e quali immagini della città associarvi, in modo che emerga l’identità del luogo, determinando così una “misura” dell’identità. Certamente non è compito facile misurare e circoscrivere tale contesto. In effetti, si è passati da una realtà caratterizzata da limitata mobilità di lavoro, capitale, culture ad una società dinamica, contraddistinta dalla grande mobilità di persone e imprese, nonché dalla velocità delle comunicazioni nel contesto globale [1]. Rem Koolhaas osserva che la città contemporanea è composta da molteplici stratificazioni: “frammenti di modernità che negano la città tradizionale e offrono il tema del confronto tra edifici di epoca e spazialità diverse” [Koolhaas 2021, p. 43]. Inoltre, non solo il patrimonio materiale caratterizza l’identità della città – considerando il costruito e la sua dimensione fisica in generale – ma anche quello immateriale, fatto di tradizioni e della cultura locale ma anche di quella polietnica, essendo caratterizzata da una società in continuo flusso e mutamento. La lettura della città poi, non si può limitare ad un’interpretazione univoca, ma si rivela necessariamente e inevitabilmente frammentaria e diversificata a seconda di chi la guarda, la vive o la immagina, che sia tratti di un viaggiatore o di un cittadino, costituendo

Craion	prompt
	“photo of a frontal view of multiple facades of buildings in Genoa city.”
	“photo of a frontal view of multiple facades of <b>medieval</b> buildings in Genoa city.”
	“photo of a frontal view of multiple facades of <b>renaissance</b> buildings in Genoa city.”
	“photo of a frontal view of multiple facades of <b>littorian</b> buildings in Genoa city.”

Fig. 3. Immagini generate tramite software *Craion*. Elaborazione dell’autrice.

un'infinità di variabili nella sua interpretazione e figurazione, giungendo così ad una possibile e complessa "lingua della città" [Barthes 1967, p.17]. Proprio le molteplici letture della città, così come la sua stessa mutevolezza e l'identità difficilmente misurabile dovrebbe comportare l'esplorazione di metodi e tecniche per indagare su una visione generativa del luogo, permettendo di figurare e prevedere rappresentazioni sulla città rispetto svariati punti di vista. A questo proposito, "occorre prendere l'abitudine di condurre un'analisi molto fine, che si estende fino alle microstrutture e inversamente abituarsi ad un'analisi molto larga, che andrà veramente fino alle macro-strutture" [Barthes 1967, p.14]. Questa analisi può essere tradotta come un'esplorazione attenta e definita dell'identità della città, misurandola in maniera frammentaria, scomponendola al minimo elemento, nell'ottica di una successiva ricomposizione che varia e si definisce nuovamente a seconda della lettura.

### **Una dismisura di immagini sulla città**

Certamente la produttività inesauribile, si può dire, "smisurata" di questi sistemi, li rende strumenti interessanti. Infatti, è possibile elaborare una quantità sconfinata di immagini e generare una quantità "infinita" di rappresentazioni mai uguali tra loro e sostanzialmente permettendo operazioni sovraumane in termini di calcolo ed elaborazione dei dati. In questo senso, uno scenario che presenta diverse letture possibili della città risulta interessante proprio sotto il punto di vista della molteplice rappresentazione identitaria come prefigurazione di un'identità aperta alla soggettività di chi la interpreta, che sia interno o esterno alla città, evidenziando caratteri a seconda della percezione individuale e degli interessi personali, quali gli aspetti storici distintivi della città, le attrazioni presenti, la dimensione territoriale e la sua morfologia. Inoltre, considerando la pluralità dei destinatari cui è rivolta la comunicazione identitaria e l'evoluzione verso una comunicazione multi-target, è opportuno considerare anche il tipo di rappresentazione adottato per il paesaggio urbano in base all'osservatore, tenendo conto altresì della diversità di età degli utenti e, di conseguenza, del linguaggio visivo opportuno da adottare al fine di massimizzare l'attrattività. La misura dell'identità, dunque, è anche definita in parte dalla partecipazione dell'utente stesso, verso una comunicazione vicina alla definizione dei media freddi di McLuhan, in cui trova l'avanguardia proprio per l'alto coinvolgimento dell'utente nel completamento dell'informazione [2].

### **Conclusioni**

La dimensione identitaria della città, per quanto forte e connotata, è difficile da circoscrivere. Certamente, nei termini della definizione di una propria identità visiva, utile non solo ad una fruizione interna della città, ma anche esterna, è interessante l'idea di mostrare il luogo attraverso delle multi-rappresentazioni, che variano continuamente e che possono essere "immaginifiche" ma che al tempo stesso raccontino in modo autentico la città stessa attraverso visioni che mescolano caratteri propri del luogo. La rappresentazione generativa, in questo senso, attraverso sistemi di intelligenza artificiale debitamente programmati, può essere un modo per connotare una rappresentazione identitaria della città. Il disegno, oltre che pratica manuale e progettuale, diventa uno strumento collaborativo, ponte tra discipline del progetto della comunicazione visiva e della programmazione informatica necessaria nell'esecuzione, ponendosi così un obiettivo smisurato nel numero e nella potenzialità, ma misurato secondo l'identità del soggetto che deve essere rappresentato. Dopotutto, l'avvento della rappresentazione tramite sistemi di intelligenza artificiale è un fenomeno in rapida trasformazione e solo attraverso un'azione proattiva è possibile sfruttare le opportunità offerte da questa tecnologia.

Si mira pertanto a conseguire un uso strumentale di tali strumenti, di qualità e di rilievo sostanziale nel contenuto dell'immagine prodotta dalla generazione artificiale, in modo da renderla parte di un processo di rappresentazione multi-identitaria della città. Questa opportunità costituisce indubbiamente una sfida di non scarsa entità, considerando la com-

plessità nell'addestramento e nell'anticipazione di ciò che si desidera ottenere. Occorre altresì tenere in considerazione l'imprevedibilità intrinseca associata alla creazione delle immagini attraverso l'intelligenza artificiale, la quale continua a costituire una sfida costante.

#### Note

[1] Bonomi 2004 [Bonini Lessing 2010, p. 56].

[2] McLuhan M. [Pinotti et al. 2016, p. 197].

#### Riferimenti Bibliografici

Barthes R. (settembre 1967). Semiologia e urbanistica. In *Op. cit.* n.10, pp. 7-17. <<https://opcit.it/cms/?p=2183>> (consultato il 05.01.2024).

Bernuy F, Etchebarne G. (ottobre 2022). *The guide to fine-tuning Stable Diffusion with your own images* <<https://tryolabs.com/blog/2022/10/25/the-guide-to-fine-tuning-stable-diffusion-with-your-own-images>> (consultato il 20.12.2023).

Bonini Lessing, E. (2010). *Interfacce Metropolitane. Frammenti di corporate identity*. Milano: Et Al.

Koolhaas R. (2021). *Testi sulla (non più) città*. Macerata: Quodlibet.

Kumari N. et al. (2023) Multi-Concept Customization of Text-to-Image Diffusion. In *IEEE conference*, <<https://www.computer.org/csdl/proceedings/article/cvpr/2023/012900b931/IPOVutN2Po4>> (consultato il 01.02.2024).

Pinotti A. Somaini A. (2016). *Cultura Visuale. Immagini sguardi media dispositivi*. Torino: Einaudi.

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

#### Autrice

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

Per citare questo capitolo: De Natale Irene (2024). La misura dell'identità urbana con l'IA generativa/The measure of urban identity with generative AI. In Bergamo F., Calandriello A., Ciampaichella M., Friso I., Gay F., Liva G., Monteleone C. (a cura di). *Misura / Dismisura. Atti del 45<sup>o</sup> Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Measure / Out of Measure. Proceedings of the 45th International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 2769-2780.

# The measure of urban identity with generative AI

Irene De Natale

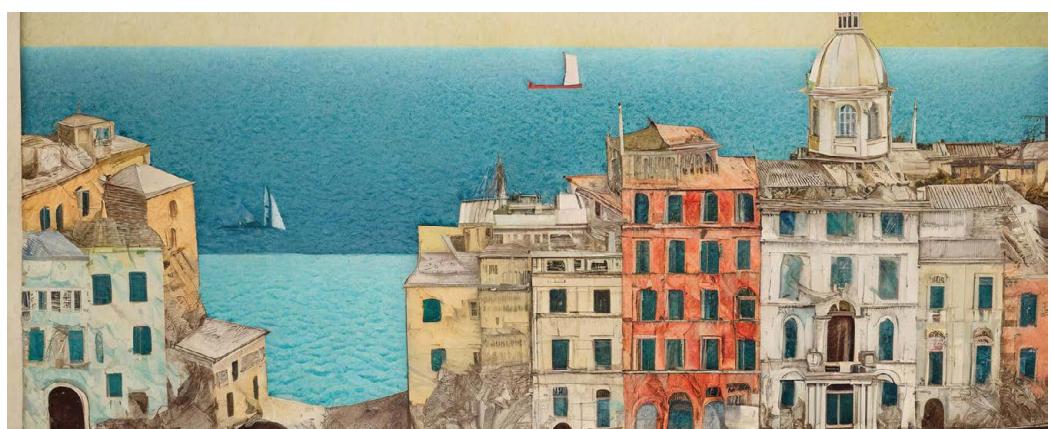
## Abstract

The present essay originates as a consideration in the context of representation through generative systems applied to the theme of the visual identity of the contemporary city. Considering the complexity and the difficult "measurability" of the theme, one might think of a visual narrative consisting precisely of a multiplicity of identity images produced continuously and spontaneously. Generative artificial intelligence, referring to text-to-image, currently allows reproducing representations on any concept, translating it into an image. Considering that generative programs typically rely on vast amounts of data, it is possible to leverage existing learning, specializing in specific identity concepts. The concept of "measure" thus becomes fundamental in terms of both quantitative and qualitative aspects, in the possibility of generating distinct images in identity. Naturally, it is necessary to reckon with the complex identity of the city, rich in nuances that characterize its material and immaterial heritage. Therefore, it is necessary to identify a "measure" of identity, according to parameters that can reflect the characteristics of a place, to design an endless production of identity images of the place itself, through the generative system.

## Parole chiave

contemporary city, visual communication, generative AI, identity.

Image generated with  
Adobe Firefly, text-  
to-image prompt:  
"Represent Genoa  
buildings, frontal  
orthogonal projection,  
side by side, with different  
architectural style, leaning  
against the sea. High  
definition, high quality"  
"painting" e "layered  
paper" style. Elaboration  
by the author:



## Introduction

The “imagination” of artificial intelligence basically feeds on the images presented to it through a long and complex training process. These images usually correspond to an enormous amount of data and are associated with as many concepts in textual form. In fact, we can say that “la tecnologia ha permesso di rendere rappresentabile in immagine ciò che era possibile solo a parole” [Soddu, 1989].

However, if one wants to represent a specific identity, such as the identity of a place, most of the existing platforms affect the correspondence of the subject in the generated image, mainly due to the generic nature of the sources derived from the dataset used. In order to achieve the goal of depicting the identity of a place, it is necessary to specify and establish criteria to generate a measure in identity, in terms of images and concepts, to consequently generate an infinite number of images that communicate the essence and complexity of the city.

Going deeper into the potential of such technologies, a consciously designed and controlled generative system can represent an important opportunity to experiment with design, even in its “virtual” dimension and designed according to specific parameters. Of course, it is not easy to accurately predict the outcome of generative programmes, unfortunately there is still a strong randomness that does not allow one to establish what one wants to visualize, on the other hand, variability is identified as a strength and potential that these systems can offer. In this sense, the discipline of computer science becomes supportive of and in collaboration with the discipline of design, to orient the dynamic identity project towards an automated but controllable process.

The identity representation of a place is obviously complex and full of possible narratives, which is why it is interesting to investigate the possibility of using these tools for an innovative process.

Adobe Firefly	prompt
	“photo of a frontal view of multiple facades of buildings in Genoa city.”
	“photo of a frontal view of multiple facades of <b>medieval</b> buildings in Genoa city.”
	“photo of a frontal view of multiple facades of <b>renaissance</b> buildings in Genoa city.”
	“photo of a frontal view of multiple facades of <b>littorian</b> buildings in Genoa city.”

Fig. 1. Immagini generate tramite software Adobe Firefly. Elaborazione dell'autrice.

## A measure for the city's identity

Wanting to trigger a multi-representative process, generative software therefore represents an interesting possibility of support, being able to orient the representation on specific concepts that become connotative of identity. This is a relevant opportunity in terms of image composition, being able to build a project oriented to the identity of the city, with the potential to generate endless evocative images that narrate the place according to different themes.

However, if one tries to experiment with image generation on a city with a specific identity and orienting the imagery to a particular theme, software based on generic concepts - those we can freely find on the web - are unlikely to be able to produce particularly distinct images, except by rendering a generic atmosphere and without being certain that these images are truly representative of the place itself. In this regard, through a brief experiment applied to the city of Genoa (figs. 1-3), we observe the images obtained from three different text-to-image generative software: Adobe Firefly, Microsoft Bing and Craion.

An attempt was made to direct textual prompts towards particularly specific concepts, in this case considering certain architectural styles present in the Genoese context: medieval, renaissance, litorian. In addition, a series of images without specific connotations was also generated. Obviously it should be pointed out that the concepts chosen are by way of example and do not necessarily refer to the city's identity in its exclusive architectural dimension, as well as in the thematic declinations chosen; however, the criterion was to orient the generation towards images that relate to a possible "concrete" profile of the urban landscape, as was the choice to generate images of a photographic type, thus through a representation that tends to represent "reality". It is rather evident, despite the realistic representational capacity of each software, that the subject does not show any differences from one request to the next.

Microsoft Bing	prompt
	"photo of a frontal view of multiple facades of buildings in Genoa city."
	"photo of a frontal view of multiple facades of <b>medieval</b> buildings in Genoa city."
	"photo of a frontal view of multiple facades of <b>renaissance</b> buildings in Genoa city."
	"photo of a frontal view of multiple facades of <b>litorian</b> buildings in Genoa city."

Fig. 2. Immagini generate tramite software Microsoft Bing. Elaborazione dell'autrice.

The main reason for this lack of “understanding” of specific concepts is because these cannot be seen during training of a large-scale model, as such software can be, thus, trying to expound the concept via a textual prompt is not likely to produce results with sufficient fidelity [Kumari et al., 2023]. To try and solve this critical issue, we highlight the possibility of using finetuning systems, designed to refine and specialize a pre-existing generative software. This technique requires an adequate - but limited - number of images related to an identity concept, to effectively assimilate a new concept associated with one already present in a generic manner [Bernuy F. & Etchebarne G., 2022].

The critical issue, therefore, is to design the identity of the images to be generated: to determine which concepts to introduce and which images of the city to associate with them, so that the identity of the place emerges, thus determining a “measure” of identity. It is certainly not an easy task to measure and circumscribe such a context. Indeed, we have moved from a reality characterized by limited mobility of labour, capital, cultures to a dynamic society, marked by the great mobility of people and businesses, as well as the speed of communication in the global context [Bonomi 2004, cited in Bonini Lessing 2010 p.56]. Rem Koolhaas observes that the contemporary city is composed of multiple stratifications: “frammenti di modernità che negano la città tradizionale e offrono il tema del confronto tra edifici di epoca e spazialità diverse” [Koolhaas 2021, p.43].

Moreover, not only the material heritage characterizes the identity of the city - considering the built and its physical dimension in general - but also the immaterial one, made up of traditions and local culture but also of the polyethnic one, being characterized by a society in continuous flux and change. The reading of the city, then, cannot be limited to a univocal interpretation, but necessarily and inevitably reveals itself to be fragmentary and diversified according to whoever looks at it, lives it or imagines it, whether a traveller or a citizen, constituting an infinity of variables in its interpretation and figuration, thus arriving at a possible and complex “language of the city” [Barthes 1967, p.17].

Craion	prompt
	“photo of a frontal view of multiple facades of buildings in Genoa city.”
	“photo of a frontal view of multiple facades of <b>medieval</b> buildings in Genoa city.”
	“photo of a frontal view of multiple facades of <b>renaissance</b> buildings in Genoa city.”
	“photo of a frontal view of multiple facades of <b>littorian</b> buildings in Genoa city.”

Fig. 3. Immagini generate tramite software Craion. Elaborazione dell'autrice.

It is precisely the multiple readings of the city, as well as its very mutability and identity that is difficult to measure, that should entail the exploration of methods and techniques to investigate a generative vision of the place, allowing one to figure and envisage representations of the city from a variety of viewpoints. In this regard, 'occorre prendere l'abitudine di condurre un'analisi molto fine, che si estende fino alle microstrutture e inversamente abituarsi ad un'analisi molto larga, che andrà veramente fino alle macro-strutture' [Barthes 1967, p.14]. This analysis can be translated as a careful and definite exploration of the identity of the city, measuring it in a fragmentary manner, breaking it down to the smallest element, with a view to a subsequent recompositing that varies and is defined anew according to the reading.

### A flood of images about the city

Certainly, the inexhaustible, one might say, "boundless" productivity of these systems makes them interesting tools. In fact, it is possible to process a boundless number of images and generate an "infinite" amount of representations that are never equal to each other and essentially allow superhuman operations in terms of calculation and data processing. In this sense, a scenario presenting different possible readings of the city is interesting precisely from the point of view of the multiple representation of identity as a prefiguration of an identity open to the subjectivity of those who interpret it, whether inside or outside the city, highlighting characteristics according to individual perception and personal interests, such as the city's distinctive historical aspects, the attractions present, the territorial dimension and its morphology.

Furthermore, considering the plurality of recipients to whom identity communication is addressed and the evolution towards multi-target communication, it is also appropriate to consider the type of representation adopted for the urban landscape according to the observer, also considering the diversity of age of the users and, consequently, the appropriate visual language to adopt in order to maximize attractiveness. The measure of identity, therefore, is also partly defined by the participation of the user himself, towards a communication close to McLuhan's definition of cold media, in which he finds the vanguard precisely because of the high involvement of the user in the completion of the information [Pinotti, Somaini 2016, p.197].

### Conclusions

The identity dimension of the city, however strong and connotated, is difficult to circumscribe. Certainly, in terms of defining one's own visual identity, useful not only for an internal fruition of the city, but also for an external one, the idea of showing the place through multi-representations, which vary continuously, and which can be "imaginative" but at the same time authentically narrate the city itself through visions that mix characters proper to the place, is interesting. Generative representation, in this sense, through duly programmed artificial intelligence systems, can be a way to connote an identity representation of the city. Drawing, as well as manual and design practice, becomes a collaborative tool, a bridge between the disciplines of visual communication design and the computer programming required in execution, thus setting itself a goal that is boundless in number and potential, but measured according to the identity of the subject to be represented. After all, the advent of representation by means of artificial intelligence systems is a rapidly changing phenomenon and only through proactive action is it possible to exploit the opportunities offered by this technology.

The aim is therefore to achieve an instrumental use of such tools, of quality and of substantial relevance in the content of the image produced by artificial generation, to make it part of a process of multi-identity representation of the city. This opportunity undoubtedly constitutes a challenge of no small magnitude, considering the complexity in training and anticipating what is to be achieved. The inherent unpredictability associated with the crea-

tion of images through artificial intelligence must also be considered, which continues to be a constant challenge.

#### Notes

[1] Bonomi 2004 [Bonini Lessing 2010, p.56].

[2] McLuhan M. [Pinotti et al. 2016, p.197].

#### References

- Barthes R. (settembre 1967). Semiologia e urbanistica. In *Op. cit.* n.10, pp. 7-17. <<https://opcit.it/cms/?p=2183>> (accessed 05.01.2024).
- Bernuy F, Etchebarne G. (ottobre 2022). *The guide to fine-tuning Stable Diffusion with your own images* <<https://tryolabs.com/blog/2022/10/25/the-guide-to-fine-tuning-stable-diffusion-with-your-own-images>> (accessed 20.12.2023).
- Bonini Lessing, E. (2010). *Interfacce Metropolitane. Frammenti di corporate identity*. Milano: Et Al.
- Koolhaas R. (2021). *Testi sulla (non più) città*. Macerata: Quodlibet.
- Kumari N. et al. (2023) Multi-Concept Customization of Text-to-Image Diffusion. In *IEEE conference*, <<https://www.computer.org/csdl/proceedings/article/cvpr/2023/012900b931/IPOVutN2Po4>> (accessed 01.02.2024).
- Pinotti A. Somaini A. (2016). *Cultura Visuale. Immagini sguardi media dispositivi*. Torino: Einaudi.
- Soddu C. (1989). *Città aleatorie*. Milano: Masson.

#### Author

Irene De Natale, Università di Genova, [irene.denatale@edu.unige.it](mailto:irene.denatale@edu.unige.it).

To cite this chapter: De Natale Irene (2024). La misura dell'identità urbana con l'IA generativa/The measure of urban identity with generative AI. In Bergamo F, Calandriello A., Ciampaichella M., Friso I., Gay F., Liva G., Monteleone C. (a cura di). *Misura / Dismisura. Atti del 45° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Measure / Out of Measure. Transitions. Proceedings of the 45th International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 2769-2780.