

idea innovation
design
application
2025 edition



IDEA 2025

SPECIAL EDITION

INDEX

Foreword Marco Giorgio Bevilacqua	8
Introduction Gaia Leandri	10
Spigolature aneddotiche sul linguaggio visivo Maria Linda Falcidieno	11
 Part I - Drawing in the fields of: medicine, psychology, social sciences, education	
Draw yourself: a new approach to explore body schema through Shannon's Entropy Serena Basta, Eleonora Montagnani, Monica Gori	20
Graphic Medicine e Team-Based Learning: Innovazioni Didattiche per le Medical Humanities nei percorsi accademici di infermieristica Cristiana D'Aprile	33
Representing Intangible Cultural Heritage with AI: an educational experience Francesca Condorelli	49
Drawing, moving, feeling: emotion detection through a tangible interface to enhance embodied socio-emotional learning in children Silvia Ferrando, Nicola Corbellini, Giacomo Lepri, Gualtiero Volpe, Eleonora Ceccaldi	59
Il fumetto e l'illustrazione come strumenti epistemologici in un percorso di cura Elisa Todisco	73
Il testo come immagine: dall'analogico al digitale, dal <i>book crossing</i> al <i>booked time</i> Ruggero Torti, Elena Polleri	98
Drawing as a tool for emotional expression and understanding in individuals with autism spectrum disorder Massimiliano di Lecce	114

Part II - Drawing in the fields of: architecture, design, cultural heritage, territory

<i>Designer in the Loop: l'Evoluzione del Design Nautico nell'Era dell'Intelligenza Artificiale</i>	124
Laura Pagani, Paolo Gemelli, Mario Ivan Zignego, Alessandro Bertirotti	
Redrawing Short UEQ evaluation method for engaging children	140
Joy Ciliani, Alessia Nicoletta Marino	
Spazio, corpo e percezione: Il disegno come strumento di rappresentazione e analisi dell'immisurabile in architettura	151
Elisabetta Canepa	
Il Disegno per la sostenibilità: biodesign e innovazione progettuale	167
Lara Ippolito, Stella Femke Rigo	
Alvaro Siza Vieira: la poetica del disegno nella costruzione del luogo	174
Chiara Tassano, Francesca Paoli	
L'architetto <i>storyteller</i>: da Aldo Rossi al progetto come narrazione autonoma, indipendente dalla realizzazione dell'opera stessa	186
Riccardo Salafrica	
Vedere empatico: il ruolo della rappresentazione nella percezione e nella complessità	196
Tiziana Iorio	
Nostalgia ed emozione nel disegno degli interni nautici di Stefano Faggioni	204
Mariateresa Campolongo, Luca Parodi	
Rappresentare il territorio oltre la semplificazione. La centralità della componente umana	220
Chiara Centanaro	
Suscitare risonanza emotiva per il riconoscimento e la conservazione del patrimonio culturale immateriale	230
Martina Rinascimento	
La Prossemica del Segno	244
Nicola Sozzi	

Esercizi per dare forma alle idee Luigi Cuppone	254
GIS representation as a drawing technique for data, emotion and culture storytelling Nicola Valentino Canessa	273
Tra spazio ed emozioni. Il collage come strumento di indagine Vincenza Garofalo, Maria Milano	284
The P.A.T.H.O.S. project. Drawing Human Perception of the Environment Gaia Leandri, Martina Castaldi, Piergiuseppe Rechichi, Enrico Pupi, Lucilla Vestito	297
L'uomo nel disegno di Aldo Rossi. Uomo - Sentimento - Progetto Martina Castaldi, Michela Scaglione	322
Disegnare il passato: la rappresentazione del patrimonio culturale scomparso Anna Toth, Chiara Maresca	332
Disegno e storytelling nel progetto di architettura: narrazione ed emozione nelle opere di Giulio Minoletti Nicoletta Sorrentino	345
La forza espressiva del disegno Massimo Malagugini	354
Drawing and Emotions: an analysis through the work of Zaha Hadid Giulia Pellegri	365
Designing emotions and shaping urban: <i>new operational maps</i> Manuel Gausa, Giorgia Tucci	376
Part III - Methods of representation and human perception	
Drawing as an experiential method in architectural research Eline L. van Leeuwen	394
Disegnare l'Inclusione: Grafica ed Educazione per la Rappresentazione della Comunità LGBTQIA+ Daniela Noel	410

Riflessioni sulla percezione del suono. Il ruolo del disegno nell'interpretazione dei suoni Gianluca Barile	420
Disegni di Spazio. Dalla carta (per la scena) all'archivio: di-segni, segni e dinamismi del "Brecht dell'Odin" Simone Dragone, Angela Zinno	429
La percezione urbana nella rappresentazione post digitale in architettura Michela Scaglione	443
Afterword Roberta Spallone	450

Disegnare l'Inclusione: Grafica ed Educazione per la Rappresentazione della Comunità LGBTQIA+

Daniela Noel

Università degli Studi di Genova

Abstract

Visual communication has always played a fundamental role in conveying emotions and translating societal needs into visual artifacts. For this reason, it can be considered a powerful tool in creating a more accessible society for all minorities, including the LGBTQIA+ community. This paper aims to explore how design serves as a key instrument of inclusion by breaking down cultural barriers, challenging cognitive biases, and promoting best practices in Design Justice. Through an interdisciplinary approach, bibliographic research, and the analysis of various case studies, this study highlights the importance of inclusive design practices, leveraging the full potential of visual design as a means of fostering empathy. A later section will focus on advertising campaigns, examining how to avoid practices such as Rainbow Washing and how new technologies, including artificial intelligence, can be harnessed to design in an increasingly accessible and conscious way, following a Design for All perspective.

1. Introduzione

Il disegno ha sempre dimostrato di essere un mezzo importante per la rappresentazione di emozioni e bisogni umani, in una società dinamica, ha saputo essere non solo mezzo artistico ma anche specchio degli stessi mutamenti del nostro tessuto sociale, strumento di lotta o in grado di perpetuare pregiudizi. La nascita di una società industriale e poi l'avvento

della pubblicità ha reso questi meccanismi sempre più chiari, trasformando il ruolo del progettista da semplice ideatore a vero e proprio 'venditore' di bisogni. Tenendo conto di tutto questo, in epoca contemporanea, possiamo quindi giungere alla consapevolezza che il design può assumere un ruolo chiave nel comunicare messaggi di inclusione e accessibilità nell'integrazione delle minoranze.

Questo paper vuole esplorare come il design sia quindi uno strumento fondamentale di inclusione, nell'abbattere barriere culturali e nel combattere bias cognitivi, promuovere buone pratiche di *Design Justice*. (Chock, 2020, pp. 103, 134) «*Design justice* significa che consideriamo i valori che codifichiamo negli oggetti e nei sistemi che progettiamo» (Chock, 2020, p. 109). Attraverso un approccio interdisciplinare, una ricerca bibliografica e l'analisi di diversi casi studio verrà sottolineata l'importanza di pensare a buone pratiche di progettazione inclusive, sfruttando il massimo potenziale del disegno come mezzo di educazione all'empatia. In modo particolare si cercherà di porre al centro la figura del designer, che in quanto progettista assume il ruolo di agente al cambiamento, ridefinendo paradigmi e immaginari collettivi. «Quando l'obiettivo non è più l'uguaglianza bensì l'equità, di colpo si trovano soluzioni basate sui bisogni specifici degli individui e dei gruppi piuttosto che sull'idea astratta di un trattamento uguale per tutti» (Lupton, 2022, p. 26).

Si cercheranno infine di comprendere come è possibile sfruttare le nuove tecnologie, come l'intelligenza artificiale, per progettare in modo sempre più accessibile e consapevole, in un'ottica di design for all. L'obiettivo di questa ricerca è quindi di fornire strumenti teorici e pratici per scardinare sempre di più il bias per cui il disegno abbia solo valenza estetica, acquisendo così sempre più consapevolezza di quanto esso invece sia, da sempre, un potente strumento per veicolare i bisogni e il sentire dell'essere umano.

2. L'accessibilità sociale attraverso la comunicazione visiva

La comunicazione visiva e la grafica sono potenti mezzi per influenzare la società e le sue dinamiche culturali, contribuendo a veicolare messaggi di integrazione e rendendo gli spazi più inclusivi per le minoranze. Partendo da questa consapevolezza risulta fondamentale il ruolo del progettista che ha un grosso potere di persuasione ma, essendo influenzato dai propri bias culturali e sociali, ha anche una grossa responsabilità etica «la responsabilità sociale del design riguarda l'impatto che la comunicazione visiva all'interno del contesto sociale, il modo in cui contenuti possono influenzare le persone e produrre dei cambiamenti non solo a livello di pensiero ma anche nella realtà [...]» (Caretto, 2015, p. 30).

Un esempio rilevante di una recente campagna proposta dal CPO di Unige nel 2024 è #finiscequi, volta a contrastare ogni tipo di discriminazione delle minoranze e molestie al corpo studentesco. La campagna ha visto l'affissione di manifesti in tutto l'Ateneo dove sono state riportate frasi che celavano comportamenti discriminatori e legati a pregiudizi. Questa iniziativa ha lo scopo di sensibilizzare l'intera comunità accademica e far luce su problemi reali di discriminazione di genere, di etnia e legati alla propria identità sessuale, promuovendo il rispetto e contrastando atteggiamenti abusanti (Unige Campagna #finiscequi 2024).

Un altro progetto interessante di cui si vuole parlare è la Mappa dell'intolleranza voluto da VOX (osservatorio italiano sui diritti), che dal 2014 sta mappando l'odio razziale, l'omofobia, l'odio contro le donne, contro le persone con disabilità e l'antisemitismo in Italia. Le loro ricerche sono partite dall'analisi di 72 parole considerate 'sensibili' analizzando messaggi, post e commenti sui principali Social Media. Pensare l'odio porta poi ad agirlo, dare voce alla propria rabbia e sputarla in rete, porta poi al cyberbullismo o allo sviluppo di violenza strutturata. Quello che è emerso nel dettaglio dei dati non è rassicurante, per esempio nella città di Milano, su 1.300 messaggi arrivati, il 44% contengono contenuti misogini di cui il 29% contro la comunità queer, il 14% di stampo razzista, il 7% contro le persone con disabilità e il 6% con valore antisemita. Le ricerche fatte per creare la mappa dell'intolleranza lottano per la difesa dei diritti delle persone discriminate, fornendo dati utili per nuove azioni e progetti. I grafici, fruibili e chiari, forniscono un ulteriore strumento per trasmettere quale sia la situazione anche a chi, non empatizzando con queste problematiche, ignora questa situazione allarmante. Questo progetto è partito nel 2014 e continua ancora oggi a mappare, ogni anno, i livelli di odio verso le minoranze in tutta la penisola (Mappa dell'intolleranza 2014).

Gli esempi che abbiamo citato ci permettono di vedere qual è il potenziale del disegno grafico nel suo veicolare messaggi di inclusione e nel favorire più consapevolezza in chi vive un determinato ambiente.

Il design grafico può perpetuare esclusione e rinforzare stereotipi, specialmente quando chi progetta appartiene a categorie privilegiate e lo fa parlando di categorie che non conosce senza interpellarle. Un palese esempio di questa dinamica è quello della campagna che lanciò l'app *Immun*i nel 2020 (COVID-19), che portò con sé molte critiche a causa della rappresentazione dei ruoli di genere poco inclusiva (APP IMMUNI Critiche, 2020). Nella grafica viene rappresentata una scena domestica per veicolare il messaggio dell'importanza di restare a casa durante quel periodo di pandemia con delle indicazioni visive e scritte. Nella prima finestra notiamo una donna con il braccio un neonato e nella seconda un uomo intento a lavorare al computer, immagine che perpetua stereotipi

legati al genere dei ruoli familiari e professionali. A seguito delle critiche degli utenti il team creativo decise di creare una grafica alternativa dove i ruoli venivano invertiti, ma il problema risiedeva più a fondo perché così facendo stavano comunque ignorando le minoranze etniche, le persone disabili e le famiglie arcobaleno per esempio. Questo esempio ci porta a riflettere su quanto sia difficile attuare nel concreto il concetto di “*design for all*” ma che allo stesso tempo i bias con cui siamo cresciuti ci impediscono spesso di pensare fuori dagli schemi per attuare una progettazione più accessibile a tutte le persone.

Come osserva Sasha Costanza-Chock in *Design Justice*, molti prodotti di design non considerano le minoranze queer, contribuendo ad una rappresentazione ciseteronormativa basata su corpi conformi secondo la maggioranza della società come evidenza con un esempio di progettazione non accessibile con il caso del macchinario aeroportuale TSA che, nei voli extra continentali, non tiene conto delle minoranze di genere e dei corpi non conformi delle persone transgender. Questi esempi evidenziano quanto sia importante che il design non solo tenga conto di categorie marginalizzate nella fase di prototipazione, ma che funga da strumento di rappresentazione, contribuendo attivamente ad educare e sensibilizzare la grande fetta di popolazione che di queste comunità sa poco e nulla (Chock, 2020).

3. Il potenziale del disegno nei contesti educativi e terapeutici

Il disegno può essere uno strumento potente per educare alla diversità, attraverso scelte di *visual Storytelling*, per esempio è possibile raccontare esperienze che educino all'empatia, offrendo nuovi spunti di riflessione per uscire dai propri bias culturali.

In Italia numerose Università hanno creato glossari o linee guida per un linguaggio inclusivo. Ne sono di esempio l'Università degli studi di Padova che con il suo *Genere e linguaggi* fornisce delle linee guida per un linguaggio amministrativo e istituzionale attento alle differenze di genere (Genere di linguaggi 2017). Molti sono gli Atenei italiani che hanno adottato guide ai linguaggi inclusivi, tra questi anche il nostro Ateneo genovese, l'Università di Calabria e quella di Bologna. Un'altra guida all'inclusione è stata creata dalla Brock University in Canada, nella quale è presente una raccolta di informazioni utili per tuttə ə studentə transgender che devono iniziare l'università. Viene aggiornata ogni anno e al suo interno vengono elencati i servizi che l'Università fornisce alle persone trans e i contatti utili esterni per supporto di varia natura: questa è sicuramente una buona prassi per far sentire inclusa una minoranza marginalizzata (Brock University, 2024).

Il disegno viene usato molto spesso in campo terapeutico per facilitare l'espressione di emozioni dei bambini, specialmente quando riscontrano difficoltà nella verbalizzazione delle loro emozioni. Secondo uno studio del 2022 sull'utilizzo della creatività per indagare i traumi nei bambini, il disegno aiuta a ridurre i livelli d'ansia nei bambini permettendo la rappresentazione dei loro ricordi traumatici seguendo una narrazione più coerente (Sesar *et al.*, 2022, p. 6). Offrendo ai bambini inoltre uno spazio sicuro dove esplorare vissuti dolorosi mantenendo comunque un distacco sufficiente che permette loro di gestire la situazione senza essere sopraffatti (Sesar *et al.*, 2022, p. 6).

L'arte ed il disegno vengono ampiamente utilizzati anche in contesti terapeutici per affrontare barriere linguistiche culturali come vediamo nello studio compiuto da Ramadan nel 2024, dove viene approfondito proprio il tema delle terapie artistiche creative nel lavoro con bambini e adolescenti con esperienze traumatiche. Essendo il disegno un linguaggio universale permette di esprimere emozioni complesse a prescindere dalle nostre capacità di comunicazione verbale indipendentemente dalla lingua parlata. Ciò nonostante nello studio viene sottolineato come siano necessari ulteriori approfondimenti metodologici per confermare l'efficacia di questi interventi (Ramadan *et al.*, 2024, pp. 3-4).

Tornando a parlare del focus principale di questo paper il disegno è risultato essere uno strumento fondamentale nell'inclusione delle minoranze LGBTQAI+ in contesti scolastici. Infatti attività creative specifiche possono aiutare a comprendere e ad accettare differenze fra il corpo studentesco. Un esempio concreto è il progetto *Classe Arcobaleno*: un documento che fornisce alcune linee guida per supportare studenti queer nelle scuole all'interno del programma vengono proposti laboratori creativi che incoraggiano i bambini ad esprimere emozioni attraverso il disegno promuovendo così un ambiente scolastico più accessibile. (Centro Risorse LGBTI. Classe Arcobaleno, 2022). Un altro progetto interessante simile è *A scuola per conoscerci*, attivo dal 2009 in Friuli Venezia Giulia, dove viene utilizzato il disegno ed altre attività creative per esplorare temi come il coming out o la lotta al bullismo e ai pregiudizi, con lo scopo di contrastare l'insorgere di atteggiamenti discriminatori o violenti nelle scuole (A Scuola per Conoscerci, 2009).

Un ultimo esempio significativo, spostandoci su un'età più evoluta, è il progetto Erasmus+ *InclusionArt* dove sono stati sviluppati strumenti educativi innovativi attraverso l'utilizzo dell'arte urbana per promuovere l'inclusione sociale. Grazie a dei laboratori artistici il corpo studentesco ha l'opportunità di approfondire alcuni temi come quello della diversità e della tolleranza, favorendo così lo sviluppo di maggiore empatia nei confronti di categorie marginalizzate. Le attività di questo programma sono basate sull'adozione del disegno come strumento socio-educativo l'obiettivo di contrastare la discriminazione e costruire un ambiente più equo e solidale (Iniciativa Internacional Joven 2020).

Tutti questi esempi ci aiutano a dimostrare come la rappresentazione sia un potente mezzo terapeutico e come le attività creative possano essere utilizzate nelle scuole per affrontare tematiche delicate legate a temi sociali per promuovere un ambiente più accessibile ed inclusivo.

4. La grafica come mezzo di espressione non verbale

Il disegno quindi risulta un mezzo utile nel tradurre emozioni ed esperienze in narrazione, la grafica inclusiva può diventare un'esperienza non verbale per veicolare messaggi complessi soprattutto in contesti educativi: come ad esempio l'utilizzo di infografiche utilizzate per la sensibilizzazione su temi delicati come la salute mentale e l'educazione affettiva.

Un progetto interessante per raccontare emozioni quotidiane è *Dear Data* di Giorgia Lupi e Stefanie Posavec, dove il disegno diventa appunto un mezzo espressivo non verbale. Le due designer si sono scambiate per un anno delle cartoline illustrate a mano, trasformando dei dettagli personali in grafici visivi che raccontano le loro abitudini quotidiane e le loro emozioni. Il progetto ha lo scopo di sfidare la freddezza dietro le raccolte automatizzate di dati, dando prova di come il disegno possa trasformare dei dati in qualcosa di più intimo, conferendo nuovamente all'essere umano un ruolo centrale nel raccontare se stesso (Lupi & Posavec, 2015).

Tornando a parlare di creazione di grafiche per l'inclusione delle persone LGBTQIA+, esempi dove il design viene usato come mezzo di espressione non verbale, possiamo trovarli in moltissime campagne pubblicitarie. Come ad esempio lo spot che è stato realizzato da Ikea in occasione della giornata contro l'omobilebotransfobia #fateloacasavostra (Campagna Ikea 2019) o degli ADV di converse, dove vediamo il coinvolgimento di modelli queer e l'utilizzo di corpi non conformi (campagna Converse 2019). Nelle loro campagne entrambe le aziende hanno investito in *Equality Plan* o donato milioni di dollari a organizzazioni e associazioni LGBTQIA+. Questi esempi ci dimostrano come ogni azienda possa fare la differenza, grazie ad una buona rappresentazione attraverso un design consapevole, veicolando così messaggi di inclusione superando il semplice utilizzo di simboli 'arcobaleno' che strumentalizzano la comunità invece di aiutarla nel concreto.

A proposito di questo è utile parlare di pratiche come il *Green washing*, il *Pink washing* e il *Rainbow washing*. «Il '*Rainbow-washing*' è l'atto delle aziende di implementare diverse campagne e cambiamenti di marchio per attrarre la comunità LGBTQ+ con poco o nessun investimento nella comunità stessa [...] Questo tipo di marketing è particolarmente evidente

durante il mese di giugno, che è il mese ufficiale dell'orgoglio LGBTQ+» (Johns *et al.*, 2022, p. 2). Oltre ad essere responsabilità dell'azienda in primo luogo, anche in questo caso il designer ha un ruolo fondamentale sotto il punto di vista etico, siccome questo tipo di comunicazione molto superficiale può risultare dannosa e svuotare di significato le lotte che molte categorie marginalizzate portano avanti da decenni.

5. IA come strumenti di progettazione visiva per una educazione accessibile

L'intelligenza artificiale si sta dimostrando un potente mezzo per velocizzare i processi progettuali ma come evidenziato da Sasha Costanza-Chock nel suo volume *Design Justice* una buona progettazione deve tenere conto delle comunità marginalizzate per evitare bias e quindi di passare messaggi errati (Chock, 2020).

Proprio in funzione di ciò risulta fondamentale progettare gli algoritmi dietro le IA in modo adeguato siccome le IA sono uno strumento tecnologico non del tutto affinato e i loro algoritmi si nutrono attraverso la raccolta di dati presenti sul web o per mezzo di quelli raccolti grazie all'interazione con l'utente. Dall'altra parte è necessario introdurre sempre più formazione per il loro utilizzo per garantire processi progettuali inclusive e sostenibili (Tang, 2024, p. 4). L'insegnamento di queste applicativi però non dovrà solo tenere conto del mero apprendimento di uno strumento tecnico ma dovrà anche favorire lo sviluppo di una mente critica e aperta al cambiamento, nonché alle esigenze etiche di un determinato contesto. Come in passato successe con l'avvento dei computer e di software digitali per la progettazione, l'intelligenza artificiale ci permetterà di simulare scenari complessi in modo sempre più immersi, trasformando il nostro modo di lavorare e di educare le generazioni future.

6. Conclusioni e prospettive future

Nell'analisi appena condotta risulta chiaro che la comunicazione visiva abbia un ruolo cruciale nel promuovere i messaggi di inclusione e accessibilità sociale. Il disegno non è solamente un mezzo di espressione ma anche un potente strumento per innescare il cambiamento culturale necessario per la rappresentazione di categorie marginalizzate. Come dimostrano alcuni casi studio presi in analisi il design può anche perpetuare stereotipi e discriminazioni, soprattutto quando non coinvolgiamo direttamente, nella fase di briefing, le minoranze di cui si sta parlando, rischiando così di attuare scelte progettuali basate sui nostri bias.

Ipotizzando scenari futuri è possibile pensare ad approcci progettuali sempre più partecipativi, dove il coinvolgimento di queste categorie venga attuato fin dalle fasi iniziali di ideazione. In tal senso il concetto di *Design Justice* potrebbe permettere di superare pregiudizi inconsapevoli e quindi di sviluppare una comunicazione visiva sempre più inclusiva. Anche l'integrazione delle nuove tecnologie, come l'intelligenza artificiale, potrebbe supportarci e garantire una maggiore equità a livello rappresentativo a patto che saremo in grado di veicolare nel migliore dei modi, attraverso l'implementazione di una formazione adeguata per l'utilizzo delle IA.

Quindi il modo di educare le nuove generazioni, soprattutto i nuovi progettisti del domani, sarà fondamentale. Le istituzioni pubbliche dell'istruzione dovranno istituire sempre più percorsi didattici dedicati alla responsabilità sociale del design, fornendo strumenti critici per decostruire i propri bias e pregiudizi, che aiuti a comprendere quanto il design abbia il potere di veicolare messaggi etici. Per questo sarà fondamentale partire dalla scuola primaria dove abbiamo visto che il disegno può assumere un ruolo centrale nella rappresentazione delle emozioni dei più piccoli, aiutando anche a generare empatia verso ciò che non ci riguarda direttamente.

I bisogni della società, così come la necessità di veicolare i messaggi inclusivi, sono processi in continua evoluzione e così la comunicazione visiva deve muoversi al passo per poterli rappresentare. Con un approccio consapevole alla progettualità è possibile trasformare il disegno in un mezzo di espressione universale in grado di abbattere barriere e dare valore ad ogni esperienza emotiva, generando un design più equo e accessibile per tutte le soggettività.

References

- Caratti, E. (2015). *Rimediazione gender-sensitive*. Milano: Franco Angeli.
- Chock, S. C. (2020). *Design Justice: Community-Led Practices to Build the Worlds We Need*. Cambridge, MA: MIT Press Ltd.
- Hooks, B. (1994). *Teaching to Transgress: Education as the Practice of Freedom*. New York: Routledge.
- Johns, A. N., Chapa, S., Brooks, N., Coleman, H., & DuBois, M. (2022). Rainbow-Washing Away Customers: Does the Consumer's Perception of Rainbow-Washing Affect Purchasing Behavior? In *Association of Marketing Theory and Practice Proceedings*. Georgia Southern University https://digitalcommons.georgiasouthern.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1064&context=amtp-proceedings_2022.
- Lupton, E., & Kafei, F.(2022). *Extra Bold*. Milano: Quinto Quarto.
- Lupi, G., & Posavec, S. (2016). *Dear Data*. Princeton, NJ: Princeton Architectural Press.
- Ramadan, M., Hadfield, K., Ryan, M., Cai, P., Bosqui, T., & Nolan, A. (2024). *The use of creative art therapy to address the mental health of refugee adolescents: A systematic review*. Taylor & Francis. DOI: 10.1080/17533015.2024.2395896
- Sesar, K., Dodaj, A., Vasilj, V., Sesar, D., Smoljan, I., & Mikulić, M. (2022). The Creative Art Therapies in Work with Children and Adolescents with Traumatic Experiences. *Central European Journal of Paediatrics*, 18(1), 63-74. DOI: 10.5457/p2005-114.319
- Tang, Y. (2024). *What's next? Exploring utilization, challenges, and future directions of AI-generated image tools in graphic design*. Beijing: Tsinghua University. DOI: 10.48550/arXiv.2406.13436

Sitografia

A Scuola per Conoscerci. (2009). Recuperato il 20 gennaio 2025, da <https://www.ascuolaperconoscerci.org/il-progetto/>

APP IMMUNI. (2020) Critiche, articolo a cura di De Maglio M. Recuperato il 22 gennaio 2025, da <https://www.ilfattoquotidiano.it/2020/06/05/app-immuni-quelle-icone-fotografano-la-realta-attuale-non-capisco-cosa-ce-di-sbagliato/5825449/>

Brock University (2024) Transgender-Inclusion Guide. Recuperato in 31 gennaio 2025, da <https://brocku.ca/human-rights/wp-content/uploads/sites/208/Trans-Inclusion-Guide-July-2024.pdf>

Campagna Converse (2019) Recuperato il 22 gennaio 2025, da <https://www.nssmag.com/it/fashion/26622/pride-brand-support-lgbtqia-community>

Campagna Ikea (2019) #fateloacasavostra in occasione della Giornata contro l'omobilesbotransfobia Recuperato il 22 gennaio 2025, da <https://www.artribune.com/television/2019/05/fatelo-a-casa-vostra-lo-spot-ikea-per-la-giornata-internazionale-contro-lofobia/>

Centro Risorse LGBTI. (2022). Classe Arcobaleno: Manuale per il supporto degli studenti LGBTQI+ nelle scuole. Torino: Centro Risorse LGBTI. Recuperato il 20 gennaio 2025, da https://risorselgbti.eu/wp-content/uploads/2022/07/cr-classe_arcobaleno-manuale-A5-web.pdf

Iniziativa Internacional Joven. (2020). InclusionArt: Strumenti educativi per l'inclusione attraverso l'arte. Cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea. Recuperato il 21 gennaio 2025, da https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/ef3f9e89-b91f-47c7-955d-6baaa5b7c46b/InclusionArt_eBook_IT.pdf

Osservatorio Italiano sui Diritti. (2014-2024). La nuova mappa dell'intolleranza 7. Recuperato il 18 gennaio 2025, da <http://www.voxdiritti.it/la-nuova-mappa-dellintolleranza-7/>

Università degli Studi di Genova. (2024). Campagna #finiscequi. Recuperato il 19 gennaio 2025, da <https://life.unige.it/finiscequi>

Università degli Studi di Padova. (2017) Genere e linguaggi. Recuperato il 31 gennaio 2025, da <https://www.unipd.it/sites/unipd.it/files/2017/Generi%20e%20linguaggi.pdf>

Comitato Scientifico / Scientific Advisory Board

Adriano Magliocco - Università di Genova (Presidente Comitato Scientifico/Chair of the Scientific Advisory Board)
Atxu Aman - Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid
Roberta Amirante - Università degli Studi di Napoli Federico II
Pepe Ballestreros - Escuela Superior de Arquitectura, Universidad Politécnica de Madrid Guya Bertelli - Politecnico di Milano
Pilar Chias Navarro - Universidad de Alcalà
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

Direttore scientifico / Scientific Editor in chief

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)
Nicola Valentino Canessa
Alessandro Canevari
Chiara Centanaro

Curatore GUD Special Edition 2025 / Editor GUD Special Edition 2025
Gaia Leandri

Direttore responsabile / Editor in chief
Stefano Termanini

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

The following issue gathers the international conference results

"DRAWING AS A TOOL TO INVESTIGATE, COMMUNICATE AND EXPRESS EMOTIONS"

Scientific committee

Marco Giorgio Bevilacqua, Department of Energy, Systems, Territory and Construction Engineering (DESTEC), University of Pisa, Italy

Enrica Bistagnino, Department of Architecture and Design (dAD), Polytechnic School, University of Genoa, Italy

Elisabetta Canepa, Department of Architecture and Design (dAD), Polytechnic School, University of Genoa, Italy

Maria Linda Falcidieno, Department of Architecture and Design (dAD), Polytechnic School, University of Genoa, Italy

Carmen Llinares Millan, Institute for Research and Innovation in Bioengineering, Polytechnic University of Valencia, Spain

Maria Luisa Nolè, Department of Business Organization, Polytechnic University of Valencia, Spain

Giulia Pellegrini, Department of Architecture and Design (dAD), Polytechnic School, University of Genoa, Italy

Giulio Sandini, Department of Robotics, Brain and Cognitive Sciences (RBCS), Italian Institute of Technology (IIT), Italy

Angelo Schenone, Department of Neurosciences, Rehabilitation, Ophthalmology, Genetics, and Maternal-Infant Sciences (DINOEMI), University of Genoa, Italy

Roberta Spallone, Department of Architecture and Design (DAD), Polytechnic University of Turin, Italy

Lucilla Vestito, Department of Neurosciences, Rehabilitation, Ophthalmology, Genetics, and Maternal-Infant Sciences (DINOEMI), University of Genoa, Italy / IRCCS San Martino Hospital, Genoa, Italy

Scientific supervisor

Gaia Leandri, Department of Architecture and Design (dAD), Polytechnic School, University of Genoa, Italy

Organizing committee

Elisabetta Canepa, Department of Architecture and Design (dAD), Polytechnic School, University of Genoa, Italy

Martina Castaldi, Department of Architecture and Design (dAD), Polytechnic School, University of Genoa, Italy

Simone Dragone, Department of Cultural Heritage, University of Salento, Italy

Monica Gori, Italian Institute of Technology (IIT)

Lucio Marinelli, Department of Neurosciences, Rehabilitation, Ophthalmology, Genetics, and Maternal-Infant Sciences (DINOEMI), University of Genoa, Italy

Maria Luisa Nolè, Department of Business Organization, Polytechnic University of Valencia, Spain

Enrico Pupi, Department of Architecture and Design (DAD), Polytechnic University of Turin, Italy

Piergiuseppe Rechichi, Department of Energy, Systems, Territory and Construction Engineering (DESTEC), University of Pisa, Italy

Angela Zinno, Department of Italian Studies, Roman Studies, Antiquities, Arts, and Performing Arts (DIRAAS), University of Genoa, Italy / Il Falcone – University of Genoa Theatre

GUD - IDEA 2025
numero speciale
Stefano Termanini Editore, maggio 2025
www.stefanotermaninieditore.it

ISSN 1720-075X



9 771720 075005

Immagine di copertina
G. Leandri, IDEA 2025

 **Università di Genova** | DAD DIPARTIMENTO ARCHITETTURA E DESIGN

 **Università di Genova** | DINOEMI DIPARTIMENTO DI NEUROSCIENZE, RIABILITAZIONE, OFTALMOLOGIA, GENETICA E SCIENZE MATERNO-INFANTILI

 **DESTEC**
DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA

 **UNIVERSITÀ DI PISA**

 **Politecnico di Torino**
Dipartimento di Architettura e Design



 **il FALCONE**
Teatro Universitario di Genova

 **i3B**
Istituto di ricerca e innovazione in design

 **Centro interdipartimentale visualità**

 **unione italiana disegno**

 **GRAPHIC MEDICINE**

GUD

A magazine about Architecture, Design and Cities

ISSN 1720-075X



9 771720 075005

€ 30,00

GUD

A magazine about Architecture, Design and Cities