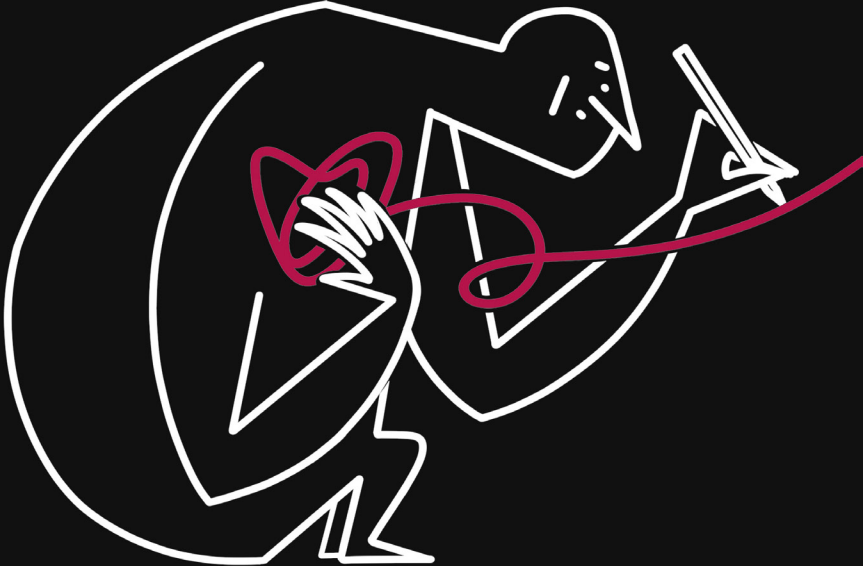


idea innovation
design
application
2025 edition



IDEA 2025

SPECIAL EDITION

GUD

A magazine about Architecture, Design and Cities

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

Il Disegno per la sostenibilità: biodesign e innovazione progettuale

Lara Ippolito, Stella Femke Rigo

Università degli Studi di Genova

Abstract

This study investigates the pivotal role of Drawing in addressing global sustainability challenges, with a specific emphasis on biodesign.

In a context marked by climate, economic, and social crises, Drawing emerges as a fundamental methodological tool for developing innovative solutions that integrate ecological, social, and aesthetic dimensions. Biodesign, which incorporates living materials and biological processes into design practices, represents a pioneering paradigm that necessitates an interdisciplinary approach. This research examines how Drawing facilitates the visualization and communication of the complexities inherent in sustainable materials, fostering synergies between science, art, and design. Furthermore, through methodological frameworks such as the Lab Journal, Drawing serves as a means of documenting and disseminating knowledge, thereby promoting the adoption of more responsible and sustainable design practices.

The analysis of case studies underscores the transformative potential of Drawing in redefining the designer's role within an increasingly urgent landscape of innovation and sustainability.

1. Introduzione

Il contesto contemporaneo è segnato da crisi globali di natura climatica, economica e sociale, che richiedono una riflessione sul ruolo del design e del Disegno come strumenti per affrontare le sfide del nostro tempo. Questi tre ambiti - clima, economia e società - non rappresentano solo le attuali emergenze, ma costituiscono anche i pilastri fondamentali del concetto di sostenibilità. Emilio Padoa-Schioppa (2021) sostiene che i modelli di

sviluppo socioeconomico dominanti nelle società industrializzate non siano sostenibili. La pressione dell'uomo sull'ambiente ha alterato e modificato profondamente i sistemi naturali e il nostro pianeta raggiungendo i suoi limiti nella capacità di assorbire gli effetti ambientali delle attività umane. Allo stesso tempo l'intera umanità si trova di fronte a una sfida senza precedenti: quella di stabilire una nuova forma di convivenza con la Terra. L'uomo è in grado di alterare gli equilibri biologici, climatici e chimici, attraverso il consumo di tipo capitalistico che poco tiene conto del grande ecosistema di cui fa parte. Come sottolinea Ashby (2012), la materia è in esaurimento e il design non può più limitarsi a rispondere alle sole necessità umane, ma deve assumere un ruolo attivo nel rispondere anche alle esigenze ambientali, attuando un ripensamento radicale dei paradigmi progettuali per proporre soluzioni che siano al contempo sostenibili ed eticamente responsabili.

In questo contesto, emerge la necessità di nuovi approcci progettuali che superino le tradizionali dicotomie tra tecnologia e natura, scienza e arte, materiale e immateriale. Il Disegno, inteso sia come pratica sia come linguaggio, si configura come un mezzo essenziale per rappresentare, analizzare e comunicare tali complessità. La sua capacità di rendere tangibili concetti astratti e di facilitare la collaborazione interdisciplinare lo pone al centro dei processi di innovazione progettuale. L'obiettivo del presente contributo è esplorare come il Disegno possa essere utilizzato come strumento per affrontare le sfide globali, con particolare riferimento al biodesign, allo sviluppo di materiali sostenibili e al ruolo del designer.

Particolare attenzione sarà dedicata al potenziale del Disegno come mezzo per documentare e valorizzare i materiali non estrattivi e per favorire un dialogo collaborativo tra discipline. Attraverso l'analisi di casi studio e di metodologie progettuali emergenti, si intende dimostrare come il Disegno possa contribuire a ridefinire il ruolo del designer in un contesto che richiede soluzioni innovative, sostenibili e culturalmente consapevoli.

2. Il concetto di Design e il ruolo del Disegno

Il termine "design" deriva etimologicamente dal latino "designare", che significa tracciare, delineare o pianificare. Il dizionario Treccani (2005) definisce il design come il processo di progettazione di un oggetto, sottolineando il suo legame con la produzione industriale e con la ricerca dell'efficienza formale e funzionale.

Tuttavia, il concetto contemporaneo di design ha subito un'evoluzione significativa, assumendo una connotazione interdisciplinare che ingloba aspetti tecnologici, sociali e ambientali. Il Disegno, in quanto strumento di rappresentazione e analisi, rimane una competenza fondamentale per il designer. Secondo Di Napoli (2024), il Disegno non è una mera tecnica,

ma una forma di conoscenza che consente di osservare, comprendere e interpretare la realtà da prospettive inedite. In questo contesto, il progettista, oltre a essere individuo, ha il privilegio di dare forma al mondo in cui viviamo, influenzando attivamente i processi percettivi attraverso il disegno e la rappresentazione, strumenti fondamentali per la creazione di artefatti e la progettazione di forme. Inoltre, Luigi Cocchiarella (2009) analizza la relazione tra Design e Disegno, evidenziando, che della loro affinità fonetica, le due discipline presentano differenze concettuali e metodologiche. Piuttosto che considerarle come entità distinte, è possibile identificarne un rapporto di interdipendenza strutturale: il Disegno costituisce uno strumento per il Design, poiché quest'ultimo non può prescindere da esso nei processi di ideazione e sviluppo. Se il Design può essere inteso come una forma evoluta di artigianato potenziato da tecnologie e strumenti contemporanei, il Disegno, attraverso l'impiego di dispositivi tecnici, si configura come un linguaggio trasversale che integra dimensioni artistiche, scientifiche e tecnologiche, diventando un mezzo di rappresentazione e formalizzazione del pensiero progettuale. Questa duplice natura del Disegno continua a essere rilevante anche nell'ambito del design contemporaneo, in particolare nel contesto della sostenibilità.

3. Biodesign e Disegno: una sinergia innovativa

Il biodesign rappresenta un approccio progettuale che integra materiali viventi e processi biologici nella progettazione, con l'obiettivo di sviluppare soluzioni innovative e sostenibili (Myers, 2012). Questa disciplina si colloca all'intersezione tra design, scienza e natura, ridefinendo il rapporto tra estetica, funzionalità e sostenibilità e ponendo importanti questioni etiche legate all'impatto ambientale e all'uso delle risorse (Antonelli, 2015). Nel biodesign, il Disegno assume un ruolo chiave nella rappresentazione e comunicazione delle complessità insite nei processi biologici. Attraverso rappresentazioni visive, le proprietà dei materiali viventi vengono tradotte in forme comprensibili e utilizzabili, facilitando la fase speculativa e la prototipazione. Questo processo contribuisce significativamente all'integrazione tra creatività, scienza e sostenibilità. Un caso emblematico è il Silk Pavilion di Neri Oxman, in cui il Disegno svolge un ruolo nel supportare la progettazione attraverso processi naturali, come l'attività dei bachi da seta, dimostrando il potenziale di un design che integra organismi viventi. Il lavoro di Oxman evidenzia come il design contemporaneo si avvicini sempre più alla comprensione dei processi costruttivi della natura. Nel progetto, Oxman esplora le interazioni tra costruzione digitale e biologica, sviluppando metodologie che combinano fibre biologiche e tessiture robotiche.

La progettazione si basa su principi di biodesign e biomimesi, consentendo

ai bachi da seta di produrre una struttura filamentosa ispirata alla storica Via della Seta. Analizzando il comportamento del baco da seta in relazione alle condizioni spaziali e ambientali, è stato possibile guidare il loro movimento per la tessitura di superfici bidimensionali, piuttosto che per la formazione di bozzoli tridimensionali, aprendo nuove prospettive nell'integrazione tra biologia e tecnologie digitali.

Analogamente, la *Mycelium Chair* di Eric Klarenbeek, presentata alla Dutch Design Week del 2013, impiega il Disegno come metodologia per investigare le proprietà e le funzioni dei materiali a base di micelio, promuovendo soluzioni progettuali sostenibili fondate su risorse rinnovabili. Il Disegno, in questo contesto, non si limita alla rappresentazione, ma diventa strumento per esplorare e prototipare nuove possibilità materiali e tecniche, facilitando l'integrazione tra innovazione tecnologica e biologia applicata al design. Infine, un ultimo esempio di integrazione del Disegno nel biodesign è rappresentato da Algae Lab, un progetto che impiega le alghe come materiale principale nella progettazione di oggetti e spazi. Algae Lab ha convertito varie alghe come leganti, fibre o pigmenti per biopolimeri con capacità di stampa 3D, che possono consentire una produzione localizzata e ridurre l'impronta di carbonio. Questo progetto, vincitore del New Material Award nel 2018, ha rilevato che i biopolimeri a base di alghe possono competere con le materie plastiche tradizionali e sono ugualmente adatti per lo stampaggio a iniezione e la stampa 3D. In questo caso, il Disegno non è solo uno strumento guida per forma e funzione degli artefatti, ma anche per la modellazione un approccio progettuale che segue i cicli naturali. Attraverso l'analisi delle caratteristiche uniche delle alghe e delle loro interazioni con l'ambiente, il Disegno diventa tecnica per creare soluzioni che rispondono ai principi di sostenibilità, rinnovabilità e simbiosi con la natura, esplorando modalità di produzione che riflettono la dinamicità e la rigenerazione proprie dei sistemi biologici. Questi casi dimostrano come il Disegno non solo permetta di visualizzare le caratteristiche dei materiali biologici, ma faciliti anche la comprensione delle loro potenzialità applicative. In sintesi, il Disegno nel contesto del biodesign svolge una funzione duplice: da un lato, si configura come uno strumento per l'integrazione di tecniche innovative e interpretazioni dei materiali emergenti, facilitando il dialogo tra design, scienza e natura; dall'altro, la sua capacità di tradurre le complessità dei processi biologici in soluzioni comprensibili permettendo di superare le barriere disciplinari, favorendo la collaborazione tra esperti di diversi settori. In questo modo, il Disegno non solo guida la progettazione di forme e materiali innovativi, ma promuove anche un approccio olistico che sottolinea l'interconnessione tra tecnologia, ecologia e innovazione, contribuendo allo sviluppo di soluzioni progettuali che rispondono alle sfide ambientali in maniera integrata e sistemica.

4. *Lab Journal*: il Disegno come strumento di documentazione e collaborazione interdisciplinare

Il *Lab Journal*, o "diario di laboratorio", è un dispositivo metodologico che unisce Disegno e narrazione per documentare, analizzare e comunicare l'evoluzione dei processi progettuali (Hopkins & Reid, 2024). Tale pratica introduce rigore scientifico nella progettazione, garantendo la replicabilità delle metodologie e favorendo la condivisione interdisciplinare delle conoscenze. Questo strumento, nel contesto del biodesign, svolge un ruolo nella documentazione dei processi progettuali, si configura anche come mezzo per il monitoraggio del ciclo di vita dei materiali. In un campo dove la sostenibilità e la circolarità sono principi cardine, il ciclo di vita dei materiali diventa un parametro centrale, in linea anche con iniziative come il Digital Product Passport: un passaporto digitale che determina la trasparenza e la tracciabilità dei prodotti introdotto con il Regolamento Ecodesign o Regolamento ESPR (*Ecodesign for Sustainable Products Regulation*) dal Consiglio Europeo il 27 maggio 2024.

Attraverso il *Lab Journal*, è possibile tracciare l'evoluzione dei materiali lungo le diverse fasi del loro ciclo di vita, dalla produzione alla dismissione, osservandone le proprietà fisiche, chimiche e biologiche nel tempo.

Nel processo di sperimentazione e prototipazione, il *Lab Journal* si inserisce come uno strumento per documentare le operazioni progettuali e le problematiche emerse durante la fase esplorativa. Esso diventa così un archivio di esperimenti che documentano le diverse soluzioni adottate e le loro performance, utile per sviluppare nuovi approcci al design che rispondano alle esigenze ecologiche, funzionali ed estetiche. In sintesi, il *Lab Journal*, nel biodesign non si limita alla documentazione dei processi, ma diventa strumento di monitoraggio, sperimentazione e formazione, favorendo un approccio olistico e collaborativo che risulta essenziale per affrontare le sfide ambientali e progettuali contemporanee.

La piattaforma Materiom, ad esempio, utilizza il Disegno per classificare e comunicare le proprietà di materiali sostenibili, tra cui biopolimeri, alghe e micelio (Materiom, 2020). Attraverso dettagliate rappresentazioni visive, il Disegno non solo descrive le caratteristiche fisiche e chimiche dei materiali, ma ne evidenzia anche le potenziali applicazioni, facilitando il trasferimento di conoscenze tra discipline.

Dal punto di vista della collaborazione interdisciplinare, il Disegno si configura come un linguaggio condiviso in grado di mediare il dialogo tra ambiti eterogenei, come il design, la scienza e l'arte. Questa funzione è cruciale nel biodesign, poiché la ricerca sui materiali non estrattivi richiede una comunicazione efficace per integrare sia approcci scientifici sia creativi.

5. Conclusioni

Il biodesign e l'innovazione progettuale sostenibile mirano a creare un rapporto più armonico tra uomo e natura. Il Disegno, in questo contesto, può veicolare un senso di empatia nei confronti dell'ambiente, rendendo più tangibili le implicazioni delle scelte progettuali e stimolando una risposta emotiva nei designer e negli utenti finali. Il Disegno mantiene così un ruolo cruciale nell'affrontare le sfide legate alla sostenibilità e all'innovazione progettuale.

Nell'ambito del biodesign, il Disegno si è dimostrato un mezzo efficace per visualizzare processi complessi e tradurre le potenzialità dei materiali viventi in soluzioni progettuali concrete. Inoltre, la documentazione visiva e l'uso del *Lab Journal* assumono un valore nel preservare e diffondere conoscenze progettuali, favorendo una collaborazione interdisciplinare efficace. Sottolineando l'importanza del Disegno nel favorire il dialogo tra discipline diverse, si evince che questa mediazione non sia solo razionale, ma anche emotiva: il Disegno permette di rendere più accessibili e coinvolgenti progetti complessi, generando una risposta emotiva che facilita la comprensione e la partecipazione attiva. Il Disegno, dunque, non è solo uno strumento tecnico, ma una risorsa epistemologica fondamentale per ripensare il ruolo del designer in un contesto di profonde trasformazioni globali.

References

- Antonelli, P. (2015). *The future of design*. New York: MoMA Publications.
- Ashby, M. (2012). *Materials and sustainable design*. Elsevier.
- Cocchiarella, L. (2009). *Fra Disegno e Design: temi, forme, codici, esperienze*. Torino: Città Studi Edizioni.
- Di Napoli, R. (2024). *Il Disegno come metodo di ricerca*. Milano: Franco Angeli.
- Hopkins, D., & Reid, T. (2024). *The academic skills handbook: Your guide to success in writing, thinking and communicating at university*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Luitjens, A. (2022). *Design research and sustainability*. Londra: Routledge.
- Materiom. (2020). Materiom vision. Retrieved January 20, 2025, from <<https://www.materiom.org/vision>>
- Myers, W. (2012). *Bio Design: Nature, Science, Creativity*. Londra: Thames & Hudson.
- Padoa-Schioppa, F. (2021). *Antropocene e sostenibilità*. Bologna: Il Mulino.

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 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 Trisciunglio - 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.stefanotermanineditore.it

ISSN 1720-075X



9 771720 075005

Immagine di copertina
G. Leandri, IDEA 2025



GUD

A magazine about Architecture, Design and Cities

ISSN 1720-075X



9 771720 075005

€ 30,00

GUD

A magazine about Architecture, Design and Cities