unione italiana disegno

Il Disegno Furioso

# IL DISEGNO FURIOSO
# FURIOUS DRAWING

47° CONVEGNO INTERNAZIONALE
DEI DOCENTI DELLE DISCIPLINE DELLA RAPPRESENTAZIONE
CONGRESSO DELLA UNIONE ITALIANA PER IL DISEGNO
ATTI 2026
47° INTERNATIONAL CONFERENCE
OF REPRESENTATION DISCIPLINES TEACHERS
CONGRESS OF UNIONE ITALIANA PER IL DISEGNO
PROCEEDINGS 2026

a cura di
curated by
Marcello Balzani, Manuela Incerti, Federica Maietti, Luca Rossato, Fabiana Raco

proceedings

UID press

unione italiana disegno

Università degli Studi di Ferrara | DA Dipartimento Architettura Ferrara

UID press

# IL DISEGNO FURIOSO
## FURIOUS DRAWING

47° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione
Congresso per la Unione Italiana per il Disegno
47° International Conference of Representation Disciplines Teachers
Congress of Unione Italiana per il Disegno

Ferrara | 10 - 11 - 12 settembre 2026
Ferrara | September 10th - 11th - 12th 2026

a cura di / curated by
Marcello Balzani, Manuela Incerti, Federica Maietti, Luca Rossato, Fabiana Raco

Isbn e-book Open Access: 9791282811040
Copyright © 2026 by UID press
Pubblicato con licenza Creative Commons
Attribuzione-Non Commerciale-Non opere derivate 4.0 Internazionale (CC-BY-NC-ND 4.0).
Sono riservati i diritti per Text and Data Mining (TDM), AI training e tutte le tecnologie simili.
L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore.
L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.it

## ORGANIZZAZIONE E GESTIONE ATTI DEL CONVEGNO
## ORGANIZATION AND MANAGEMENT OF CONFERENCE PROCEEDINGS

Atti - Coordinamento editoriale /
Conference Proceedings - Editorial Coordination

Editor-in-Chief
Marcello Balzani, Manuela Incerti, Federica Maietti, Luca Rossato, Fabiana Raco

Piattaforma Open Journal System /
Open Journal System platform
Domenico Paglia, Luca Rossato (architettura e amministrazione)
Manuela Incerti, Federica Maietti, Luca Rossato, Fabiana Raco (Journal Manager)
Martina Suppa (email Manager)

**Atti - Comitato editoriale /**
**Conference Proceedings - Editorial Committee**

Marcello Balzani, Manuela Incerti, Federica Maietti, Luca Rossato, Fabiana Raco, Greta Montanari, Alessandra Perez Amitrano, Giulia Ursino, Chiara Marcantonio

**Revisori** / Peer Reviewers

Fabrizio Agnello
Piero Albisinni
Giuseppe Amoruso
Adriana Arena
Marinella Arena
Pasquale Argenziano
Martina Attenni
Alessandra Avella
Leonardo Baglioni
Vincenzo Bagnolo
Fabrizio Banfi
Laura Baratin
Piero Barlozzini
Cristiana Bartolomei
Alessandro Basso
Carlo Battini
Francesco Bergamo
Marco Giorgio Bevilacqua
Fabio Bianconi
Matteo Bigongiari
Marco Bini
Cecilia Bolognesi
Stefano Brusaporci
Giovanni Caffio
Adriana Caldarone
Marianna Calia
Michele Calvano
Cristina Candito
Mirco Cannella
Mara Capone
Alessio Cardaci
Laura Carlevaris
Camilla Casonato
Valentina Castagnolo
Valeria Cera
Stefano Chiarenza
Emanuela Chiavoni
Enrico Cicalò
Alessandra Cirafici
Vincenzo Cirillo
Luigi Cocchiarella
Daniele Colistra
Luigi Corniello
Graziana D'Agostino
Pierpaolo D'Agostino
Saverio D'Auria
Domenico D'Uva
Pia Davico
Antonella di Luggo
Francesco Di Paola
Edoardo Dotto
Tommaso Empler
Maria Linda Falcidieno
Marika Falcone
Laura Farroni
Marco Fasolo
Francesca Fatta
Marco Filippucci
Fausta Fiorillo
Isabella Friso
Amedeo Ganciu
Vincenza Garofalo
Alessia Garozzo
Fabrizio Gay
Andrea Giordano
Elisabetta Caterina Giovannini
Sara Gonizzi Barsanti
Marika Griffo
Maria Pompeiana Iarossi
Carlo Inglese
Elena Ippoliti
Alfonso Ippolito
Emanuela Lanzara
Masssimo Leserri
Gabriella Liva
Massimiliano Lo Turco
Alessandro Luigini
Cecilia Luschi
Francesco Maggio
Francesco Maglioccola
Giovanna Massari
Alessandro Meloni
Valeria Menchetelli
Alessandro Merlo
Alessandra Meschini
Barbara Messina
Davide Mezzino
Sandra Mikolajewska
Cosimo Monteleone
Sara Morena
Isidro Navarro Delgado
Romina Nespeca
Daniela Oreni
Anna Osello
Alessandra Pagliano
Caterina Palestini
Alice Palmieri
Lia Maria Papa
Rosaria Parente
Sandro Parrinello
Martino Pavignano
Assunta Pelliccio
Francesca Picchio
Barbara E. A. Piga
Andrea Pirinu
Nicola Pisacane
Manuela Piscitelli
Francesca Porfiri
Ramona Quattrini
Paola Raffa
Veronica Riavis
Jessica Romor
Adriana Rossi
Daniele Rossi
Michela Rossi
Maria Elisabetta Ruggiero
Michele Russo
Rossella Salerno
Marta Salvatore
Anna Sanseverino
Cettina Santagati
Marcello Scalzo
Alessandro Scandiffio
Simona Scandurra
Alberto Sdegno
Giovanna Spadafora
Roberta Spallone
Gabriele Stancato
Barbara Tramelli
Ilaria Trizio
Francesca Maria Ugliotti
Graziano Mario Valenti
Rita Maria Francesca Valenti
Michele Valentino
Starlight Vattano
Chiara Vernizzi
Marco Vitali
Mariapaola Vozzola
Andrea Zerbi

unione italiana disegno

Il Disegno *Furioso*

# IL DISEGNO FURIOSO
# FURIOUS DRAWING

47° CONVEGNO INTERNAZIONALE
DEI DOCENTI DELLE DISCIPLINE DELLA RAPPRESENTAZIONE
CONGRESSO DELLA UNIONE ITALIANA PER IL DISEGNO
ATTI 2026
47° INTERNATIONAL CONFERENCE
OF REPRESENTATION DISCIPLINES TEACHERS
CONGRESS OF UNIONE ITALIANA PER IL DISEGNO
PROCEEDINGS 2026

PARTE IV
PART IV

Focus 3 | Contaminazioni e ibridazioni (l'ippogrifo e l'isola di Alcina)
Focus 3 | Contamination and hybridisations (the hippogriff and Alcina's island)

a cura di
curated by
Marcello Balzani, Manuela Incerti, Federica Maietti, Luca Rossato, Fabiana Raco

proceedings

UID press

unione italiana disegno

Università degli Studi di Ferrara | DA Dipartimento Architettura Ferrara

**47° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione**
**Congresso per la Unione Italiana per il Disegno**

47° International Conference of Representation Disciplines Teachers
Congress of Unione Italiana per il Disegno


**Comitato Scientifico /** Scientific Committee
Marcello Balzani *Università degli Studi di Ferrara*
Carlo Bianchini *Sapienza Università di Roma*
Marco Giorgio Bevilacqua *Università degli Studi di Pisa*
Stefano Brusaporci *Università degli Studi dell'Aquila*
Stefano Chiarenza *Università Telematica San Raffaele Roma*
Emanuela Chiavoni *Sapienza Università di Roma*
Enrico Cicalò *Università degli Studi di Sassari*
Luigi Cocchiarella *Politecnico di Milano*
Mario Docci *Sapienza Università di Roma*
Laura Farroni *Università degli Studi di Roma Tre*
Francesca Fatta *Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria*
Andrea Giordano *Università degli Studi di Padova*
Vincenza Garofalo *Università degli Studi di Palermo*
Alessandro Luigini *Libera Università di Bolzano*
Valeria Menchetelli *Università degli Studi di Perugia*
Anna Osello *Politecnico di Torino*
Caterina Palestini *Università degli Studi "G. d'Annunzio" di Chieti-Pescara*
Sandro Parrinello *Università degli Studi di Firenze*
Cettina Santagati *Università degli Studi di Catania*
Graziano Mario Valenti *Sapienza Università di Roma*
Ornella Zerlenga *Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli*

**Componenti di strutture straniere /** Foreign institutions components
Marta Alonso *Universidad de Valladolid*
Atxu Amann y Alcocer *Universidad Politécnica de Madrid*
Matthew Butcher *University College London*
João Cabeleira *Universidade do Minho*
Eduardo Carazo *Universidad de Valladolid*
Alexandra Castro *Universidade do Porto*
Pilar Chías *Universidad de Alcalá*
Angela Garcia Codoner *Universidad Politécnica de Valencia*
Noelia Galván Desvaux *Universidad de Valladolid*
Juan Francisco Garcìa Nofuentes *Universidad de Granada*
Pedro António Janeiro *Universidade de Lisboa*
Roser Martìnez-Ramos e Iruela *Universidad de Granada*
Carlos Montes Serrano *Universidad de Valladolid*
Gabriele Pierluisi *Ecole nationale supérieure d'architecture de Versailles*
Jousé Antonio Franco Taboada *Universidade da Coruña*
Annalisa Viati Navone *Ecole nationale supérieure d'architecture de Versailles*
Kim Williams *Emeritus Founding Editor Nexus Network Journal*

**Comitato Organizzativo /** Organisation Committee
Martina Suppa, Gabriele Giau, Fabio Planu, Dario Rizzi, Greta Montanari, Chiara Marcantonio, Giulia Ursino, Giulia Albini, Lorenzo Del Chierico, Lucia Antognozzi, Alessandra Perez Amitrano, Francesco Viroli, Guido Galvani



I testi e le relative traduzioni oltre che tutte le immagini pubblicate sono stati forniti da singole/i autrici e autori per la pubblicazione con copyright, responsabilità scientifica e verso terzi. La revisione e redazione è dei curatori del volume.
The texts as well as all published images have been provided by the authors for publication with copyright and scientific responsibility towards third parties. The revision and editing is by the editors.


**Con il patrocinio di /** With the patronage of

COMUNE DI FERRARA
Città Patrimonio dell'Umanità

MUSEI NAZIONALI FERRARA

ISGG

**Coordinamento Scientifico /** Scientific Coordination
Marcello Balzani, Manuela Incerti, Federica Maietti, Luca Rossato, Fabiana Raco

**Identità visiva e sito web /** Visual identity and website
Gregorio Giannini, Dario Rizzi

**Eventi e Mostre /** Events and Exhibitions

**IL FURIOSO DISEGNO (ovvero alla ricerca di Angelica)**
THE FURIOUS DRAWING (or, In Search of Angelica)

Università degli Studi di Ferrara | corridoi del Dipartimento di Architettura | via Quartieri, 8 | 10-12 settembre 2026

Curatori / Curators: Marcello Balzani, Manuela Incerti, Federica Maietti, Luca Rossato, Fabiana Raco
Progetto Grafico / Graphic Project: Luca Rossato, Martina Suppa, Chiara Marcantonio, Giulia Albini
Allestimento / Installation: Francesco Viroli, Martina Suppa, Giulia Albini, Gabriele Giau, Greta Montanari

**L'OGGETTO FURIOSO**
THE FURIOUS OBJECT

Università degli Studi di Ferrara | aule LC1/LC2 del Dipartimento di Architettura | via Quartieri, 8 | 10-12 settembre 2026

Curatori / Curators: Marcello Balzani, Federica Maietti, Fabiana Raco, Francesco Viroli
Progetto Grafico / Graphic Project: Gregorio Giannini, Martina Suppa, Gabriele Giau
Allestimento / Installation: Francesco Viroli
Con La partecipazione di / With the partecipation of: Luca Rossato, Nicole Maria Bogdanich, Marta Moscardi, Lucia Antognozzi, Alessandra Perez Amitrano, Dario Rizzi, Giulia Ursino
Studenti del / Students of "Laboratorio del Disegno - LAD", A.A. 2025-2026: Leonardo Aguiari, Marco Albasini, Cecilia Albertani, Anna Albini, Camilla Aramino, Beatrice Argelli, Chiara Armone, Maria Adelina Baciu, Filippo Baggiani, Francesco Baldassarre, Sara Benatti, Chiara Betti, Matthias Berto, Linh Bertoldo, Giulia Bertolingrande, Gianni Biasi, Alberto Giuseppe Botturi, Giulia Brunelli, Monica Cacciari, Sara Cattin, Ilenia Cecchetti, Giada De Luca, Dario De Pascalis, Francesca Di Nardo, Greta Di Stefano, Samuel Falletta, Carlo Ferraro, Alessandro Ferro, Eleonora Fontana, Valentina Forghieri, Federico Franz, Vittoria Fregni, Filippo Galliera, Pietro Gadaleta, Eleonora Georgiana Garofa, Noemi Ghinassi, Alessandro Giordani, Giada Giorgi, Camilla Giovannini, Pietro Gnutti, Sofia Gotti, Harneet Kaur, Stefano La Rosa, Ilaria Lauditi, Sofia Manfredini, Ujin Manaljav, Nico Marinelli, Erika Marrone, Soraya Martini, Francesco Maria Menegatti, Margherita Micheli, Andrea Mirri, Sofia Molinari, Laura Moretti, Alessia Nanni, Ilaria Novara, Alessandro Paglia, Eros Panebianco Tomasi, Federica Paragallo, Antonella Pascale, Rachele Pellegrino, Desirè Peverati, Diana Pienieva, Giorgia Pierone, Enrico Piva, Linda Pizzol, Julia Raka, Matteo Ricci, Ana Vanoostende Rico, Matilda Roda, Lenny Rondina, Emanuela Sabato, Thomas Santoro, Carlotta Sartori, Serena Scaramuzzi, Elia Lorenzo Scarparo, Matteo Gheorghe Serba, Mia Lucilla Sideri, Antonio Fabrizio Signorile, Alessio Spanò, Andrea Spinsanti, Narmandah Soronzonbold, Carlotta Storari, Emma Storari, Sara Tassinari, Perla Temelini, Viola Tirini, Giulia Tonelli, Ludovica Torres, Roberta Torri, Lucrezia Travagli, Claudia Valrosso, Andrea Vecchi, Chiara Veronesi, Mattia Vignocchi, Sofia Zanin, Rachele Zappaterra, Beatrice Zecchel, Eleonora Zuccheri

**RAPPRESENTARE E COMUNICARE IL PATRIMONIO. IMMAGINI, MODELLI E LINGUAGGI MULTISENSORIALI**
REPRESENTING AND COMMUNICATING HERITAGE. IMAGES, MODELS AND MULTISENSORY LANGUAGES

Università degli Studi di Ferrara | aula C1 del Dipartimento di Architettura | via Quartieri, 8 | 10-12 settembre 2026

Curatori / Curators: Manuela Incerti
Progetto Grafico / Graphic Project: Martina Suppa, Gabriele Giau, Francesco Viroli
Con La partecipazione di / With the partecipation of: Stefano Costantini, Raffaela Vitale, Paolo Lenisa, Enrica Domenicali, Anna Maragno, Stefania Iurilli

**RICONOSCERE, RICOSTRUIRE, RACCONTARE LA BELLEZZA. ARTE E ARCHITETTURA IN MAGNA GRECIA. PHD UID SUMMER SCHOOL 2026**
RECOGNISING, RECONSTRUCTING, NARRATING BEAUTY. ART AND ARCHITECTURE IN MAGNA GRAECIA. UID PHD SUMMER SCHOOL 2026

Università degli Studi di Ferrara | aula C2 del Dipartimento di Architettura | via Quartieri, 8 | 10-12 settembre 2026

Curatori / Curators: Daniele Colistra, Nicola La Vitola, Sonia Mercurio, Sonia Mollica, Lorella Pizzonia, Francesco Stilo
Con La partecipazione di / With the partecipation of: Anna Arcudi, Carlotta Bin, Giovanna Cassano, Giulia Catena, Alessia Chillemi, Gianluca Ciuca, Andrea Di Santo, Carlo Di Rienzo, Wegdan Faydullah, Valeria Fiordimalva, Gianluca Gioioso, Stefano Iacovissi, Eleonora La Fauci, Martina La Mela, Fabrizio Lanza, Davide Pecilli, Anja Reljić, Ferdinand Rexhaj, Matilde Ridella, Francesco Sartore, Elena Simeoni, Elisa Stradiotto, Martina Tagliaferri, Mariachiara Troise, Chiara Zuddas

**RICONOSCERE, RICOSTRUIRE, RACCONTARE LA BELLEZZA. ARTE E ARCHITETTURA IN MAGNA GRECIA. PHD UID SUMMER SCHOOL 2026**
RECOGNISING, RECONSTRUCTING, NARRATING BEAUTY. ART AND ARCHITECTURE IN MAGNA GRAECIA. UID PHD SUMMER SCHOOL 2026

Università degli Studi di Ferrara | atrio centrale del Dipartimento di Architettura | via Quartieri, 8 | 10-12 settembre 2026

Curatori / Curators: Marcello Balzani, Alessandra Perez Amitrano
Progetto Grafico / Graphic Project: Alessanda Perez Amitrano, Gabriele Giau, Martina Suppa
Allestimento / Installation: Alessandra Perez Amitrano, Martina Suppa, Elena Tasson, Francesco Viroli, Gabriele Giau
Con La partecipazione di / With the partecipation of: Marcello Balzani, Federica Maietti, Luca Rossato, Fabiana Raco, Francesco Viroli, Alessandra Perez Amitrano, Giulia Albini, Lucia Antognozzi, Greta Montanari, Martina Suppa, Gabriele Giau, Dario Rizzi, Giulia Ursino, Chiara Marcantonio

# Indice
# Index

## PARTE IV
## PART IV

### Focus 3 | Contaminazioni e ibridazioni (l'ippogrifo e l'isola di Alcina)
### Focus 3 | Contaminations and hybridisations (the hippogriff and Alcina's island)


2597
*Chiara Vernizzi, Virginia Droghetti*
Dall'immagine al prompting: l'IA nella rappresentazione architettonica. Un'esperienza didattica
From Image to Prompting: AI in Architectural Representation. A Teaching Experience

2613
*Sonia Mollica*
Traduzioni intersemiotiche dello spazio. Segni e figurazioni nella cartografia rinascimentale
Intersemiotic Translations of Space: Signs and Figurations in Renaissance Cartography

2633
*Matteo Del Giudice*
Integrazione BIM-GIS e ibridazioni GeoBIM per la gestione del patrimonio sanitario
BIM–GIS Integration and GeoBIM Hybridisations for the Management of Healthcare Built Heritage

2647
*Domenico Mediati, Francesco Stilo*
La furia di Prometeo. Dalla rappresentazione digitale alla rappresentazione teatrale
The Fury of Prometheus. From Digital Representation to Theatrical Performance

2671
*Veronica Tronconi, Laura Baratin, Joseph Zaarour*
*Restauro furioso*. Modalità speditive di visualizzazione del degrado per alcuni dipinti danneggiati durante l'esplosione del porto di Beirut
*A furious restoration*. Rapid methods for assessing the deterioration to paintings damaged during the Beirut port blast

2691
*Víctor Antonio Lafuente-Sánchez, Daniel López-Bragado, Efrén Labrada-Rey*
Velocità, luce, architettura: il disegno come atto furioso di sintesi nella pubblicità dell'automobile
Speed, light, architecture: drawing as a furious act of visual synthesis in automotive advertising

2715
*Wilson Florio*
Beyond human speed: powerful intensity of parametric modeling, 3D visualization, and 3D printing in the design process

2725
*Enrico Cicalò*
Incantesimo e persuasione. Le arti magiche dell'AI generativa tra illusione, desiderio e progetto
Enchantment and persuasion. The magical arts of generative AI between illusion, desire, and design

2749
*Chiara Zuddas*
*Edutainment* e Patrimonio Culturale: contaminazioni tra rappresentazione, esperienza immersiva e apprendimento
Edutainment and Cultural Heritage: intersections between representation, immersive experience, and learning

2765
*Gabriella Liva, Roberta Ena*
La ricerca "furiosa" del proprio io nella modellazione e rappresentazione del volto
The 'furious' search for one's true self through the modelling and representation of the face

2781
*Gabriele Stancato*
Fast and Fourier. The use of fluid dynamics for architectural concept design

2793
*Cecilia Bolognesi, Domenico D'Uva, Simone Balin, Deida Bassorizzi, Vasili Manfredi*
XR and AI in Cultural Heritage Platforms: A Taxonomic Framework

2803
*Amedeo Ganciu*
Analisi comparata di approcci classici per la Texture Analysis nel principio del No Free Lunch Theorem
A Comparative Analysis of Classical Approaches to Texture Analysis within the Framework of the No Free Lunch Theorem

2831
*Simone Sanna*
Atmosfere e sinestesia. Il *Disegno Furioso nei Capricci* di Piranesi
Atmospheres and Synesthesia. *Disegno Furioso* in Piranesi's Capricci

2859
*Paolo Giandebiaggi, Daniela Paltrinieri, Antonio Zagaria*
Rappresentare l'utopia: il Rilievo Urbano Totale dell'UNIPR CITYLAB
Representing Utopia: the Total Urban Survey (TUS) of UNIPR CITYLAB

2879
*Paolo Clini, Renato Angeloni, Laura Coppetta, Irene Galli, Michele Polonara*
Avatar e Intelligenza Artificiale: un approccio progettuale basato sul prompting
Avatar and Artificial Intelligence: a design approach based on prompting

2895
*Fabio Bianconi, Marco Filippucci, Filippo Cornacchini, Matilde Cozzali*
*Andrea Migliosi, Chiara Mommi, Rebecca Rossi*
Strategie di piano per il territorio. Processi conoscitivi per il nuovo PRG del comune di San Giustino
Territorial planning strategies. Knowledge processes for a General Regulatory Plan in San Giustino

2915
*Daniele Colistra*
Iconoclasti e iconòduli. Il disegno furioso nei regimi autoritari
Iconoclasts and Iconodules. Furious Drawing in Authoritarian Regimes

2931
*Noelia Galván Desvaux, Marta Alonso Rodríguez, María Soledad Bustamante*
Poéticas del objeto cotidiano: hacia una taxonomía de la maqueta analítica
Poetics of the Everyday Object: Toward a Taxonomy of the Analytical Physical Model

2951
*Michele Valentino*
Eroico, innamorato e furioso. Paradigmi narrativi per una riflessione sul Disegno
Heroic, Enamoured, and furious. Narrative paradigms for a Reflection on Drawing

2967
*Maurizio Perticarini, Andrea Giordano*
La furia di Ariosto: lente interpretativa dell'IA come operatore geometrico descrittivo
Ariosto's Furor: An Interpretive Lens for AI as a Descriptive-Geometric Operator

2987
*Sereno Marco Innocenti*
Il disegno del ponte dalla furia pittorica di Vincent Van Gogh alla furia politica nei ponti dell'ultimo millennio
The design of the bridge from the pictorial fury of Vincent Van Gogh to the political fury in the bridges of the last millennium

3007
*Tiziana Iorio*
Nello scarto del Disegno: contraddizione, complessità e alterità nella rappresentazione contemporanea
In the Gap of Drawing: Contradiction, Complexity, and Alterity in Contemporary Representation

3019
*Mara Gallo, Simona Scandurra*
Strutture grafiche *rule-based* nella didattica del disegno: un'esperienza ispirata allo z*entangle*
Rule-based graphic structures in drawing education: an experience inspired by Zentangle

3039
*Ornella Zerlenga, Margherita Cicala, Riccardo Miele*
La furia del cavallo nell'iconografia del galoppo fra illusione visiva e ricostruzione del movimento
The fury of the horse in the gallop iconography between visual illusion and the reconstruction of motion

3067
*Ramona Quattrini, Romina Nespeca, Mirco D'Alessio, Umberto Ferretti, Simona Lisi*
Expanding LI: La realtà estesa come ponte tra rilievo digitale e performance site-specific
Expanding LI: Extended Reality as a bridge between digital survey and site-specific performance

3087
*Carlos Campos, Alessandra Cirafici*
Il possibile/o l'impossibile che è la stessa cosa. Aleatorietà e A-rappresentazioni come strumenti di non-progettazione
The possible or the impossible, which is the same thing. Aleatoriness and A-representations as tools of non-project design

3105
*Denada Veizaj, Gjergji Islami, Saimira Arapi, Edmond Pergega, Blerina Tabaku, Gianluca Gioioso, Luigi Corniello, Andrea Maligari*
Architectural drawing "under presssure": Hybrid representations in Socialist Albania (1944-1991)

3115
*Andrea Tomalini, Melanie Nicole Giler Pinargote*
Un flusso di lavoro VPL per la verifica automatizzata della stampabilità dei modelli BIM
A VPL Workflow for the Automated Printability Verification of BIM Models

3133
*Elena Benedetto*
Dal design for all alle Generative UI: crisi dell'universalità e nuovi paradigmi per l'accessibilità
From Design for All to Generative UIs: the crisis of universality and new paradigms for accessibility

3149
*Alessandra Avagliano, Luca J. Senatore*
Modellazione e scultura digitale per la valorizzazione. Il Teseo del frontone del Tempio di Apollo Sosiano a Roma
Digital Modeling and Sculpting for Cultural Heritage Valorization: The Theseus from the Pediment of the Temple of Apollo Sosianus in Rome

3169
*Rosa Corso, Emanuela Lanzara*
Dal Segno all'Opera. Un ecosistema multidimensionale per la narrazione del processo creativo
From Sign to Artwork. A multidimensional ecosistem for Art Storytelling

3193
*Davide Mezzino, Francesca Condorelli*
Teaching drawing disciplines in university education: hybrid experiences in the Humanities

3207
*Mara Capone, Angela Cicala*
Upcycling_Geometrie del riuso. Il disegno come strumento di reinterpretazione dell'oggetto iconico
Upcycling_Reuse Geometries. Drawing as a tool for reinterpreting an iconic object

3231
*Giulio Lucio Sergio Sacco, Carlo Battini*
Caos, segno e struttura: il disegno nella produzione architettonica e musicale di Iannis Xenakis
Chaos, Sign, and Structure: Drawing in Iannis Xenakis' Architectural and Musical Practice

3247
*Giovanni Rasetti*
*Rage against the machine*. Recezione, ontologia e ibridazione della fotografia sintetica
Rage against the machine. Reception, ontology, and hybridization of synthetic photography

3267
*Alekos Diacodimitri*
Il disegno di Kim Jung Gi: tensione creativa tra ordine e caos
Kim Jung Gi's Drawing: The Creative Tension Between Order and Chaos

3291
*Alessandro Luigini, Giuseppe Nicastro, Daniele Frusone*
Disegnare ciò che non c'è. Modello, interpretazione e rappresentazione come pratica di plausibilità
Drawing What Is Not There. Model, Interpretation, and Representation as a Practice of Plausibility

3315
*Michela Rossi, Sara Conte, Giorgio Buratti*
Prosopopea digitale. Strumenti e tecniche di AI applicate al riconoscimento dei ritratti
Digital Prosopopoeia. AI Tools and Techniques Applied to Portrait Recognition

3335
*Irene Cazzaro, Fabrizio Gay*
Il disegno artificiale di una Venezia vegetale. Modelli ibridi di AI generativa per la laguna di Venezia
The artificial drawing of a vegetal Venice. Hybrid generative AI models for the Venice lagoon

3359
*Stefano Bertocci, Federico Cioli*
Progetti e manifatture italiane in Siam. Una mappatura preliminare delle principali opere a Bangkok
Italian architecture and manufactures in Siam. A preliminary survey of major works in Bangkok

3379
*Giorgio Buratti, Domenico d'Uva, Marco Seccaroni*
IA e Rappresentazione, dalla Modellazione al Prompt: Esperienze didattiche comparate al Politecnico di Milano
AI and Representation, from Modelling to Prompts: A Comparison of Teaching Experiences at the Politecnico di Milano

3399
*Nicoletta Campofiorito, Raissa Garozzo, Cettina Santagati*
Contaminazioni e ibridazioni informative: BIM–GIS per la gestione della sicurezza nei contesti universitari
Informational Contaminations and Hybridizations: BIM–GIS for Safety Management in University Contexts

3419
*Fabrizio Avella, Fabrizio Lanza, Davide Gianluca Abbate*
AI generative and the "Regola" of Vignola: when order becomes confusion

3431
*Sara Morena, Anna Sanseverino*
Velocità, molteplicità e clustering: un approccio algoritmico dalla segmentazione delle immagini alla produzione additiva
Speed, Multiplicity, and Clustering: Algorithmic Workflow from Image Segmentation to Additive Manufacturing

3451
*Stefano Chiarenza, Flavia Camagni, Maurizio Perticarini, Riccardo Miele*
Restituzione prospettica e intelligenza artificiale: tra automatismo e controllo geometrico
Perspective Restitution and Artificial Intelligence: Between Automation and Geometric Control

3471
*Alberto Sdegno, Ferdinand Rexhaj*
Ricostruire la "folle casa" di Buster Keaton in *One Week* con l'AI: tra Deep Learning, SfM e modellazione ibrida
Reconstructing Buster Keaton's "Mad House" in One Week through AI: Deep Learning, SfM and Hybrid Modelling

3495
*Eleonora Mancuso, Sara Morena, Gian Marco Girgenti*
La spontaneità grafica nell'era dell'automazione digitale
Graphic Spontaneity in the Age of Digital Automation

3515
*Graziano Mario Valenti*
ReseArch: verso un 'Disegno come Modello Integrato', open source e open access per lo sviluppo della conoscenza e della comunicazione della ricerca
ReseArch: towards an open source and open access "Drawing as Integrated Model" for the development of knowledge and the communication of research

3527
*Luigi Cocchiarella*
Disegnar Fuor di Senno a Scanso del Senno di Poi
Drawing Out of Mind Preventing Hindsights

# Avatar e Intelligenza Artificiale: un approccio progettuale basato sul prompting

Paolo Clini
Renato Angeloni
Laura Coppetta
Irene Galli
Michele Polonara

*Abstract*

L'impiego di avatar generati tramite Intelligenza Artificiale (IA) rappresenta un ambito di crescente interesse sia nello sviluppo di esperienze culturali sia nei processi di costruzione e rafforzamento della *brand identity*. La loro creazione non si configura come una procedura automatizzata, ma come un workflow iterativo, orientato al soddisfacimento delle attese progettuali e fondato su pratiche di prompting e generazione, all'interno del quale l'autorialità risulta condivisa tra intenzionalità umana e sistemi generativi.
Il contributo, muovendo dalle più recenti esperienze di utilizzo di avatar in ambito culturale e di branding, propone una metodologia basata sull'uso di piattaforme IA dedicate alla loro generazione, animazione e addestramento, mettendo in luce il ruolo del prompt come dispositivo di mediazione tra linguaggio, immagine e performance dell'avatar. La metodologia proposta è verificata attraverso due diversi casi studio; entrambi sottolineano la centralità del controllo progettuale umano nel governare l'imprevedibilità dei sistemi generativi e nell'affrontare le implicazioni etiche, culturali e comunicative legate alla fruizione pubblica.

*Parole chiave*
Avatar, AI-driven experience, storytelling, prompting, output generativo.

Workflow di generazione di avatar tramite IA, dalla fase di prompting testuale e visivo agli output applicativi per comunicazione audiovisiva, culturale e immersiva. Elaborazione grafica degli autori.



ISBN 9791282811040

*Forse era ver, ma non però credibile*
*a chi del senso suo fosse signore;*
*ma parve facilmente a lui possibile,*
*ch'era perduto in via piú grave errore.*
*Quel che l'uom vede, Amor gli fa invisibile,*
*e l'invisibil fa vedere Amore.*
*Questo creduto fu; che 'l miser suole*
*dar facile credenza a quel che vuole.*

Ludovico Ariosto, *Orlando Furioso*, I, 56.

## Introduzione

L'idea di *furor,* intesa nel pensiero senecano come forza generativa, perturbante e non pienamente governabile, attraversa la tragedia come principio creativo capace di superare l'ordine razionale per aprire a nuove forme di senso [Schiesaro 2003]. Trasposta nel campo del disegno, questa tensione si riflette oggi nei processi di rappresentazione mediati dall'IA, in cui la dialettica tra controllo e aleatorietà produce configurazioni visive non predefinite, trasformando ogni iterazione in un nodo di potenziali significati e mettendo in discussione la tradizionale nozione di autorialità. Tra le molteplici possibilità offerte da tali processi, il lavoro qui presentato esplora la progettazione di avatar, concepiti come soggetti operativi capaci di attivare e orientare sia esperienze culturali che la costruzione e il rafforzamento di *brand identity*.

## Stato dell'arte

La generazione di avatar digitali nei contesti culturali costituisce una pratica progettuale antecedente alla diffusione di sistemi di IA generativa. Già in ambienti virtuali, nei videogiochi e negli spazi collaborativi online, l'avatar è stato impiegato come dispositivo di rappresentazione identitaria, presenza sociale e mediazione comunicativa, costruito attraverso processi grafici, performativi e simbolici [Damer 1997; Schroeder 2002; Taylor 2002]. Studi successivi hanno analizzato l'impatto percettivo e comportamentale di tali rappresentazioni, evidenziando come le caratteristiche formali dell'avatar influenzino l'esperienza dell'utente e le dinamiche di interazione, indipendentemente dall'impiego di sistemi di IA [Nowak, Fox 2018]. In questa prospettiva, l'IA dunque non inaugura la pratica dell'avatar, ma ne riconfigura radicalmente le modalità di produzione, personalizzazione e agency [Fink et al. 2025].
Approfondendo il tema della redazione del prompt, analisi semiotiche sulla sua architettura lo inquadrano come una composizione intenzionale di termini che mobilita archivi visivi condivisi e vocabolari disciplinari, trasformando l'atto generativo in un'operazione progettuale complessa fondata su una precisa selezione, una ponderazione e il controllo della retorica utilizzata [Vo 2025]. Da questo punto di vista, la "costruzione dell'avatar" attraverso il prompting può essere letta come un workflow di progetto in cui l'avatar non viene semplicemente modellato, ma progressivamente curato attraverso cicli di specificazione testuale, output generativo, valutazione e raffinamento: un processo multiplo che amplia simultaneamente lo spazio delle possibilità e introduce una parziale perdita di controllo tipica della produzione mediata dall'IA. La componente imprevedibile dell'output riapre continuamente il processo, rafforzando l'idea di una rappresentazione "furiosa", potenzialmente mai definitivamente conclusa.
Analizzando l'applicazione di avatar generati e animati dall'IA nelle esperienze di ambito culturale e in casi di *brand identity*, il ruolo dell'avatar è nella maggior parte dei casi configurato come guida, narratore o compagno.
I contesti museali ed espositivi mostrano come i tour virtuali affiancati da mediatori umani possano sfumare i confini tra reale e virtuale, mantenendo l'interpretazione culturale oltre i limiti temporali degli eventi in presenza [Clini et al. 2023; Pagliano 2024]. In questo scenario, i sistemi di walking tour basati su AR dimostrano come l'avatar possa trascendere la funzione di ausilio puntuale per strutturare la continuità dell'esperienza, orchestrando attenzione e

ritmi di visita [Marino et al. 2024].
Parallelamente, questa centralità impone cautela: il dibattito sugli "*heritage avatars*" segnala che affidare all'IA la rappresentazione di icone culturali o persone scomparse apre delicate questioni di memoria, identità ed etica, critiche nel momento in cui l'avatar diviene interprete pubblico del patrimonio [Gerner 2024].
Oltre i contesti culturali, una parte crescente della letteratura colloca gli avatar IA all'interno delle strategie di costruzione della *brand identity.* Studi recenti mostrano come avatar progettati secondo criteri di coerenza visiva, narrativa e comportamentale possano contribuire a rafforzare la riconoscibilità, l'autenticità percepita e la fiducia nei confronti di un marchio, configurandosi come mediatori simbolici capaci di incarnarne valori, tono e personalità. In questi casi, l'avatar non opera come testimonial digitale isolato, ma come dispositivo narrativo stabilizzato all'interno di un ecosistema comunicativo coerente.
Ulteriori studi pongono al centro la qualità dell'interazione all'interno di specifici contesti d'uso [Qu, Lo, Baek 2025], mettendo in luce ulteriori sfide tecniche legate ai dati di addestramento, alla gestione del dialogo e alla sincronizzazione audiovisiva: elementi critici che influenzano direttamente l'affidabilità percepita dell'interazione [Kumor, Maik, Walczak 2025].
Alla luce della letteratura analizzata, emerge dunque la necessità di considerare la generazione di avatar tramite IA non come un'operazione automatizzata, ma come un workflow progettuale strutturato, in cui il prompting assume il ruolo di snodo critico tra linguaggio, rappresentazione visiva e comportamento performativo. È in questo spazio di mediazione che si colloca il contributo proposto, orientato a definire una metodologia capace di rendere il processo generativo leggibile, controllabile e progettualmente intenzionale [Cirafici et al., 2025].

## Metodologia e casi studio

La metodologia proposta si fonda su un approccio progettuale iterativo e comparativo, in tale prospettiva, il prompting viene assunto come strumento centrale di progetto, attraverso il quale vengono definite le caratteristiche formali e narrative dell'avatar.
All'interno di questo quadro, la metodologia adottata distingue gli avatar guidati dall'IA in due principali configurazioni operative: avatar statici e avatar dinamici. I primi comprendono rappresentazioni animate ma dotate di comportamenti predefiniti, la cui interazione si sviluppa secondo script e traiettorie progettuali stabilite a priori, indipendentemente dall'intervento diretto dell'utente. I secondi, invece, si configurano come sistemi adattivi, capaci di modulare linguaggio, comportamento e risposta in relazione alle sollecitazioni dell'interlocutore umano, assumendo il ruolo di agenti conversazionali.
Il processo prevede cicli successivi di formulazione testuale del prompt, generazione dell'avatar e del suo contesto visuale, osservazione critica e raffinamento, finalizzati a verificare l'impatto delle variazioni nei prompt, negli script e nei vincoli semantici sull'output generativo. Particolare attenzione è rivolta anche all'integrazione dell'avatar all'interno dell'ambiente di azione, al fine di evitare una presenza meramente illustrativa e favorire una relazione performativa coerente con il contesto e con l'esperienza dell'utente.
Si è così condotta una ricognizione preliminare delle piattaforme disponibili per la generazione e l'animazione di avatar guidati dall'IA, al fine di individuare strumenti in grado di supportare differenti gradi di controllo progettuale e integrazione ambientale. La selezione si è concentrata su piattaforme capaci di operare sia sulla costruzione dell'avatar sia sul contesto visivo e narrativo in cui questo agisce. Nell'ambito del progetto sono state quindi adottate due piattaforme con caratteristiche complementari, HeyGen e Invideo, impiegate in modo comparativo all'interno della metodologia proposta. La prima è stata utilizzata per esplorare la generazione e l'animazione dell'avatar in relazione a variazioni di *prompting*, script e vincoli semantici, consentendo di osservare l'impatto di tali scelte sulla resa visiva e performativa. La seconda ha invece permesso di indagare il rapporto tra avatar e ambiente, favorendo una maggiore integrazione spaziale e narrativa e una presenza visiva meno statica. L'utilizzo combinato di questi strumenti ha reso possibile

valutare come differenti configurazioni tecnologiche incidano sul workflow progettuale e sulla mediazione performativa dell'avatar, fornendo una base comparativa per l'analisi dei casi studio presentati di seguito, rispettivamente finalizzati a umanizzare una *brand identity* e a divulgare contenuti culturali.
Primo caso studio è quello dell'avatar Luce, concepita come figura artificiale progettata per la comunicazione audiovisiva di un brand di arredi outdoor di lusso. Luce è stata costruita attraverso una fase estesa e iterativa di prompting, finalizzata a tradurre valori astratti di un'azienda del territorio in una presenza virtuale coerente sul piano visivo e narrativo. Il processo di progettazione ha portato alla definizione di un insieme di keyword operative: (eleganza, benessere, bellezza, relax, haute couture) utilizzate come vincoli semantici nei prompt testuali (fig. 1).

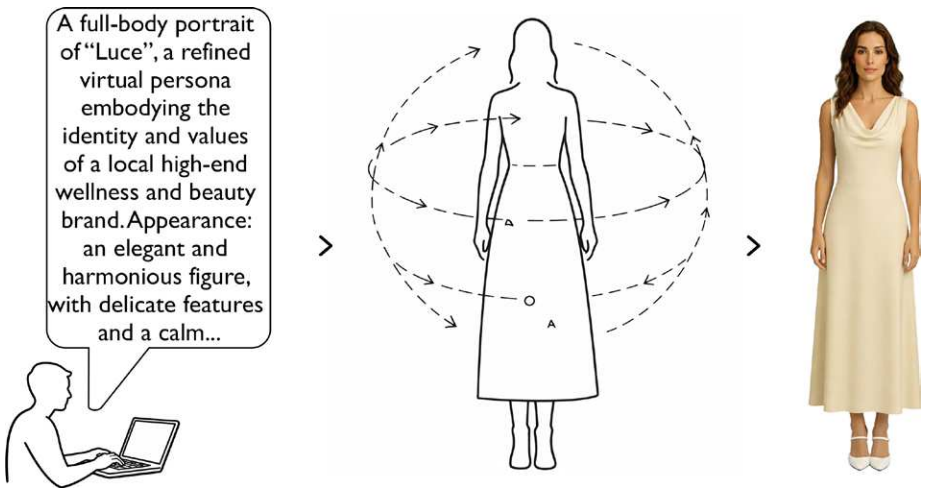



Fig. 1. Dal prompt testuale alla generazione dell'avatar mediante Intelligenza Artificiale. Elaborazione grafica degli autori.

La combinazione progressiva di tali concetti ha guidato la generazione delle rappresentazioni dell'avatar e la successiva stabilizzazione della sua identità visiva. Parallelamente, gli ambienti in cui Luce è inserita nel video sono stati costruiti attraverso fasi di prompting analoghe, dando forma a spazi evocativi e non direttamente riconducibili a luoghi o prodotti reali (ig. 2). In questo senso, il video non assolve a una funzione dimostrativa, ma opera come dispositivo narrativo capace di sostenere la comunicazione identitaria attraverso atmosfere, ritmo e composizione visiva. Dal punto di vista comunicativo, Luce non interagisce come interlocutrice diretta né è dotata di un sistema conversazionale basato su LLM.

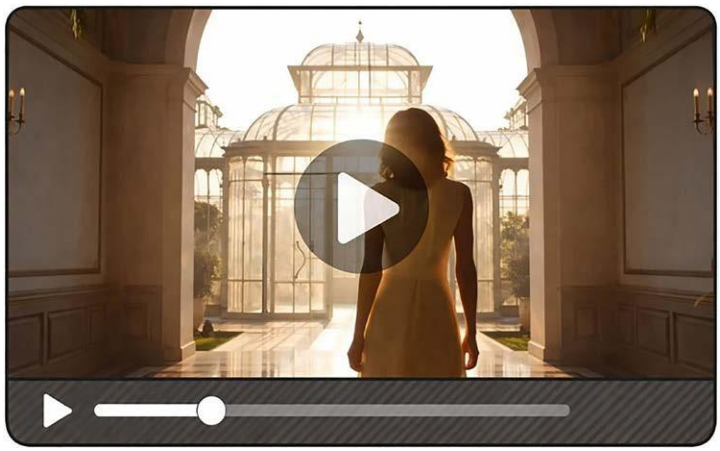


Fig. 2. Avatar generato tramite IA impiegato in un contenuto video per la comunicazione audiovisiva. Elaborazione grafica degli autori.

L'avatar assume piuttosto il ruolo di mediatrice indiretta dell'identità del brand: la narrazione è affidata prevalentemente a una voce fuori campo, mentre la figura dell'avatar contribuisce a costruire un clima simbolico ed emozionale coerente con i valori espressi. Come riscontrato anche in altri casi studio, l'avatar generato tramite IA risulta strettamente connesso sia all'ambiente di destinazione sia al pubblico di riferimento. In questo caso, l'azienda ha espresso la volontà di collocare Luce all'interno di un video spot capace di raccontare la filosofia del brand e di fungere da strumento di presentazione in contesti fieristici. Il target individuato comprende un pubblico non ancora a conoscenza dell'azienda, dai potenziali futuri clienti agli operatori del settore.
Seguendo un procedimento analogo, in questo secondo caso volto a supportare forme di esperienza culturale della cinta muraria della città di Fano, è stato generato un avatar dell'architetto romano Marco Pollione Vitruvio, che fu presso la Colonia Iulia Fanestris per la realizzazione della sua basilica e che con i dettami del suo De Architectura probabilmente influenzò l'intero impianto cittadino e la costruzione dei suoi principali edifici. A differenza dell'avatar precedentemente presentato, la figura di Vitruvio, pensata per la valorizzazione di un sito culturale urbano, è stata derivata attingendo a un più consolidato immaginario figurativo. In luogo di prompt, si è utilizzato il suo ritratto ottocentesco inciso da Jacopo Bernardi su disegno di Vincenzo Raggio, mentre si è fatto riferimento al sipario storico del Teatro della Fortuna di Fano per il vestiario, arrivando così alla rappresentazione in (fig. 3).

Fig. 3. Generazione di avatar a partire da prompt visuali e riferimenti iconografici. Elaborazione grafica degli autori.

L'avatar è stato dunque utilizzato per lo sviluppo di un'applicazione in realtà aumentata che offre una visita guidata alle mura tramite dispositivo mobile. Definiti i principali punti di interesse lungo le mura, sono stati redatti dei testi relativi alla loro storia, alla loro progettazione, alla tecnica costruttiva impiegata e alle caratteristiche proprie di elementi specifici quali porte d'accesso e torrioni. Tali testi sono quindi diventati le parole di Vitruvio, cui è stata data voce e movimento tramite la piattaforma HeyGen. Si sono così ottenuti dieci video, corrispondenti ad altrettante tappe del percorso pensato per l'utente. Tramite riconoscimento della posizione attraverso il GPS del dispositivo l'utente è guidato verso il punto d'interesse più vicino, inquadrando con la fotocamera, a seguito del riconoscimento delle mura grazie ad acquisizioni precedentemente realizzate tramite scansione laser, l'avatar di Vitruvio viene richiamato, avviando la narrazione di quello specifico punto di interesse. Al termine del video, accuratamente inserito e sovraimposto al contesto grazie al riferimento tridimensionale dato dalle nuvole di punti, l'utente viene quindi guidato verso il punto di interesse successivo (fig.4).
Lo stesso avatar è stato quindi impiegato per supportare un'esperienza di fruizione remota delle mura attraverso un virtual tour. In questo contesto, l'utente può percorrere

la cinta muraria mediante immagini panoramiche immersive a 360°, sia da terra sia aeree. Parallelamente, l'attivazione del microfono del dispositivo consente di instaurare un'interazione diretta con l'avatar di Vitruvio, che risponde in tempo reale alle sollecitazioni dell'utente, modulando contenuti e registro comunicativo in funzione delle richieste ricevute. In tale configurazione, l'avatar si definisce come avatar dinamico, secondo la distinzione metodologica adottata nel presente contributo, in quanto opera come sistema adattivo e non come semplice esecutore di script predefiniti. Esso assume infatti le caratteristiche di agente conversazionale, capace di rielaborare le informazioni disponibili e di costruire risposte situate, determinando una ridefinizione della struttura narrativa dell'esperienza, che da lineare e sequenziale diviene aperta, contingente e co-costruita attraverso l'interazione.
A tal fine, l'avatar è stato istruito mediante un corpus eterogeneo di testi, comprendente non solo il De Architectura, ma anche fonti specifiche relative a Fanum Fortunae e alla sua evoluzione storica. Tale base conoscitiva è stata organizzata e calibrata per garantire coerenza semantica, pertinenza contestuale e attendibilità delle risposte generate, contribuendo a consolidare il ruolo dell'avatar come mediatore performativo all'interno dell'esperienza di fruizione culturale (fig. 5).

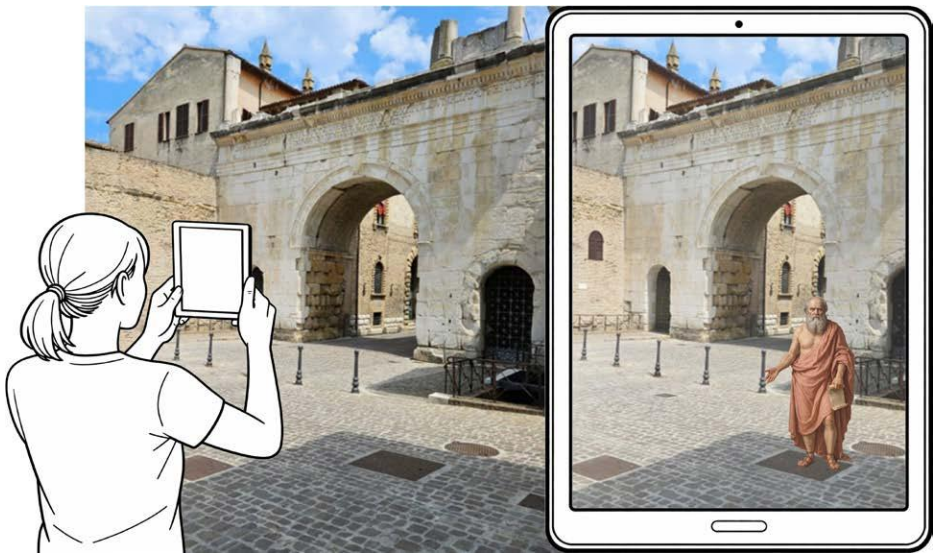


Fig. 4. Integrazione di avatar IA sovraimposto ad un ambiente reale tramite AR. Elaborazione grafica degli autori.

Fig. 5. Utilizzo di avatar IA all'interno di un Virtual Tour per la fruizione culturale. Elaborazione grafica degli autori.

## Discussione e conclusioni

L'analisi dei casi studio ha consentito di verificare come l'impiego di avatar generati tramite IA possa incidere in modo significativo sia sulle modalità di mediazione culturale che sui processi di costruzione della *brand identity,* confermando la centralità del progetto nel governo dei sistemi generativi. Nel caso dell'avatar Luce, la presenza virtuale ha contribuito a rafforzare la riconoscibilità del brand, rendendo traducibili in forma visiva e narrativa i valori aziendali astratti presso pubblici eterogenei, specialistici e generalisti. In modo complementare, l'avatar di Vitruvio ha mostrato come la generazione e animazione di una figura storica possa sostenere processi di mediazione culturale e divulgazione del patrimonio, configurandosi come guida narrativa capace di articolare contenuti storici e architettonici in relazione diretta con il contesto fisico e digitale di fruizione. Data la rilevanza storica del personaggio e la recente scoperta della Basilica di Fano, ulteriori studi potranno approfondire con maggior rigore scientifico, anche grazie a studi antropometrici, le sembianze di Vitruvio, superando l'iconografia ottocentesca qui utilizzata come riferimento.
Dal confronto tra avatar statici e avatar dinamici emerge come l'aumento del grado di interazione non coincida automaticamente con un incremento di efficacia comunicativa, ma richieda un maggiore controllo progettuale per mantenere coerenza tra intenzione, rappresentazione e comportamento. In entrambi i casi analizzati, il prompting si è confermato come snodo operativo centrale del workflow, determinante non solo nella definizione dell'identità visiva e caratteriale dell'avatar, ma anche nella costruzione dei contesti narrativi e spaziali in cui esso agisce. È attraverso cicli iterativi di formulazione, generazione, valutazione critica e raffinamento che è stato possibile avvicinare l'output generativo alle attese della committenza, accettando al contempo esiti di compromesso imposti dai limiti strutturali delle tecnologie impiegate.
Dal punto di vista operativo, i casi studio hanno evidenziato come le attuali piattaforme basate su IA offrano ampie possibilità nella generazione e personalizzazione dell'avatar, ma presentino ancora criticità nella gestione di produzioni audiovisive complesse e nella piena integrazione tra avatar e ambiente. La necessità di iterazioni ripetute, la presenza di errori generativi e il consumo significativo di risorse interne alle piattaforme rendono ancora imprescindibile l'intervento di un operatore umano dotato di competenze progettuali e critiche, capace di selezionare, rigenerare e assemblare i contenuti in modo consapevole.
Al contempo, l'evoluzione continua degli strumenti analizzati mostra una progressiva riduzione delle frizioni operative e un ampliamento delle possibilità interattive, come nel caso degli avatar in grado di rispondere in tempo reale alle sollecitazioni dell'utente. Tali sviluppi rafforzano l'idea dell'avatar come mediatore performativo, ma rendono ancora più urgente una riflessione metodologica sul ruolo del design come pratica di mediazione tra agency umana e sistemi generativi.
In conclusione, la ricerca conferma come la generazione di avatar tramite IA non possa essere interpretata come una procedura automatizzata, ma come un workflow progettuale strutturato, in cui il prompting opera come strumento di governo dell'imprevedibilità algoritmica e di costruzione intenzionale dell'esperienza. In questa prospettiva, il valore degli avatar risiede meno nella loro autonomia tecnologica e più nella qualità della progettazione che ne orienta l'uso, rendendoli dispositivi efficaci di comunicazione, narrazione e costruzione di senso nei contesti culturali e di branding.

### Riferimenti bibliografici


Cirafici, A., Langella, C., Palmieri, A., Giordano, G. (2025). AI and Digital Technologies for a New Narrative of Archaeological Heritage. In *SCIRES-IT-SCIentific RESearch and Information Technology,* 2(2), pp. 19–34. https://doi.org/10.2423/i22394303v15n2p19

Clini, P., Angeloni, R., D'Alessio, M., Quarchioni, R. (2023). Enhancing Onsite and Online Museum Experience Through Digital Reconstruction and Reproduction: the Raphael and Angelo Colocci Temporary Exhibition. In *SCIRES-IT-SCIentific RESearch and Information Technology*, 13(2), 71–84. https://doi.org/10.2423/i22394303v13n2p71

Damer, B. (1997). *Avatars! Exploring and Building Virtual Worlds on the Internet*. Berkeley, CA: Peachpit Press.

Fink, M. C., Walter, L., Eska, B., Ertl, B. (2025). A Web Application and Authoring Tool for Supporting the Generation of Ai-Based Avatars for Communication Scenarios. European Conference on Technology Enhanced Learning, 16064 LNCS, 17–31. https://

doi.org/10.1007/978-3-032-03873-9_2

Fink, M. C., Walter, L., Eska, B., Ertl, B. (2025). A web application and authoring tool for supporting the generation of AI-based avatars for communication scenarios. In K. Tammets, S. Sosnovsky, R. Ferreira Mello, G. Pishtari, T. Nazaretsky (Eds.). *Two Decades of TEL. From Lessons Learnt to Challenges Ahead.* Proceedings of 20th European Conference on Technology Enhanced Learning, EC-TEL 2025, Newcastle upon Tyne and Durham, UK, September 15–19, 2025, pp. 17-31. Cham: Springer.

Gerner, A. (2024). AI Heritage Avatars. In *Revista De Comunicação E Linguagens*, (60-61), pp. 18–45. https://doi.org/10.34619/rdjh-ltod

Kumor, S., Maik, M., Walczak, K. (2025). AI-driven video avatar for academic support. In K. Węcel (ed.). *Business Information Systems. BIS 2025. Lecture Notes in Business Information.* Atti del 25th International Conference, BIS 2025. Poznań, Poland, 25-27 June 2025, pp. 56-69. Cham: Springer.

Marino, E., Drago, M. F., Barbieri, L., Bruno, F. (2025). Immersing in cultural heritage: Exploring artworks through an augmented reality virtual walking tour. In P. Di Stefano, F. Gherardini, V. Nigrelli, C. Rizzi, G. Sequenzia, D. Tumino (eds.). *Design Tools and Methods in Industrial Engineering IV. ADM 2024. Lecture Notes in Mechanical Engineering*. Proceedings of the Fourth International Conference on Design Tools and Methods in Industrial Engineering, ADM 2024. Palermo, Italy, 11-13 September 2024, vol. 2, pp. 389-402. Cham: Springer

Nowak, K. L., Fox, J. (2018). Avatars and computer-mediated communication: A review of the definitions, uses, and effects of digital representations. In *Review of Communication Research*, 6, pp. 30–53. https://doi.org/10.12840/issn.2255-4165.2018.06.01.015

Pagliano, A. (a cura di). (2024). *Comunicare il patrimonio museale. Tecnologie digitali per l'esperienza museale dei capolavori del MANN*. Vol.4. Napoli: FedOAPress

Qu, Y., Lo, C. K.Y., Baek, E. (2025). From Humanoid to Virtual Humans: A Systematic Literature Review of Avatar Marketing. In *International Journal of Human Computer Interaction,* pp. 1–20. https://doi.org/10.1080/10447318.2025.2464889

Schiesaro, A. (2003). *The passions in play: Thyestes and the dynamics of Senecan drama*. Cambridge: Cambridge University Press.

Schroeder, R. (2002). Social Interaction in Virtual Environments: Key Issues, Common Themes, and a Framework for Research. In Schroeder, R. (eds) *The Social Life of Avatars. Computer Supported Cooperative Work*, pp. 1-18. London: Springer,

Taylor T. L. (2002). Living digitally: Embodiment in virtual worlds. In Schroeder R. (ed.). *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments,* pp. 40-62. London: Springer-Verlag

Vo, H. (2025). Anatomy of a Prompt: a Semiotic System of Text-to-Image Gen AI. In *Disegno*, n. 16, pp. 255–264. https://doi.org/10.26375/disegno.16.2025.24

**Autori**
*Paolo Clini,* Università Politecnica delle Marche, p.clini@staff.univpm.it
*Renato Angeloni,* Università Politecnica delle Marche, r.angeloni@staff.univpm.it
*Laura Coppetta,* Università Politecnica delle Marche, l.coppetta@pm.univpm.it
*Irene Galli,* Università Politecnica delle Marche, i.galli@pm.univpm.it
*Michele Polonara,* Università Politecnica delle Marche, michele.polonara@pm.univpm.it

*Per citare questo capitolo*: Paolo Clini, Renato Angeloni, Laura Coppetta, Irene Galli, Michele Polonara (2026). Avatar e Intelligenza Artificiale: un approccio progettuale basato sul prompting. In M. Balzani, M. Incerti, F. Maietti, L. Rossato, F. Raco (a cura di) *Disegno furioso. Atti del 47° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Furious Drawing. Proceedings of the 47th International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Roma: UID Press, pp. 2879-2894.

Copyright © 2026 by UID press ISBN 979128281040

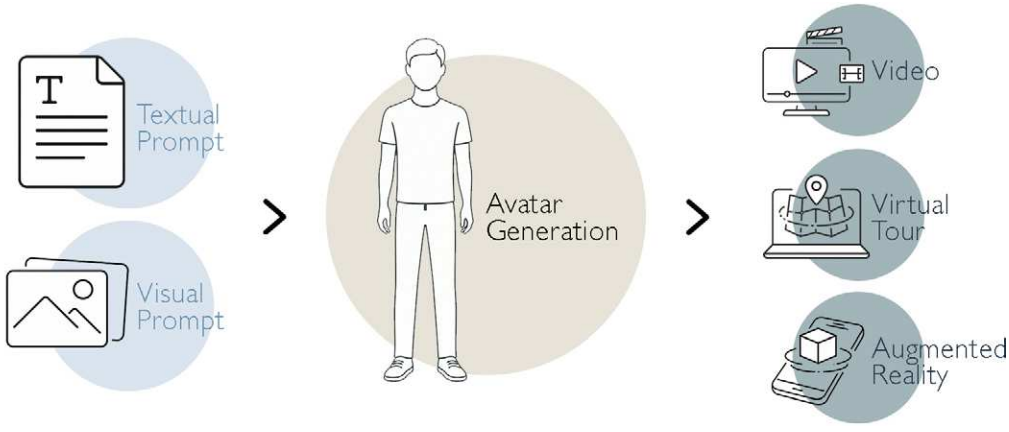
# Avatar and Artificial Intelligence: a design approach based on prompting

Paolo Clini
Renato Angeloni
Laura Coppetta
Irene Galli
Michele Polonara

*Abstract*

The use of avatars generated through Artificial Intelligence (AI) represents an area of growing interest both in the development of cultural experiences and in the processes of construction and strengthening of brand identity. Their creation does not take the form of an automated procedure, but rather of an iterative workflow, oriented toward the fulfilment of design expectations and based on practices of prompting and generation, within which authorship is shared between human intentionality and generative systems. The contribution, starting from the most recent experiences of the use of avatars in the cultural and branding fields, proposes a methodology based on the use of AI platforms dedicated to their generation, animation and training, highlighting the role of the prompt as a device of mediation between language, image and avatar performance. The proposed methodology is verified through two different case studies; both underline the centrality of human design control in governing the unpredictability of generative systems and in addressing the ethical, cultural and communicative implications related to public fruition.

*Keywords*
Avatars, AI-driven experience, storytelling, prompting, generative output.




AI-based avatar generation workflow, from textual and visual prompting phases to applied outputs for audiovisual, cultural, and immersive communication. Graphic elaboration by the authors.



ISBN 9791282811040

*Perhaps it was true, yet not credible*
*to one who was master of his own judgment;*
*but it readily seemed possible to him*
*who was lost in a far graver error.*
*What one sees, Love renders invisible,*
*and what is invisible, Love makes one see.*
*This was believed; for the wretched man is wont*
*to give easy credence to what he desires.*

Ludovico Ariosto, *Orlando Furioso*, I, 56.

## Introduction

The idea of *furor*, understood in Senecan thought as a generative, disruptive force that is not fully governable, runs through tragedy as a creative principle capable of surpassing rational order in order to open up new forms of meaning [Schiesaro 2003]. Transposed into the field of drawing, this tension is today reflected in AI-mediated representation processes, in which the dialectic between control and randomness produces visual configurations that are not predefined, transforming each iteration into a node of potential meanings and calling into question the traditional notion of authorship. Among the many possibilities offered by these processes, the work presented here explores the design of avatars, conceived as operative subjects capable of activating and orienting both cultural experiences and the construction and strengthening of brand identity.

## State of the art

The generation of digital avatars in cultural contexts constitutes a design practice that predates the diffusion of generative AI systems. Already within virtual environments, video games, and online collaborative spaces, the avatar has been employed as a device for identity representation, social presence, and communicative mediation, constructed through graphical, performative, and symbolic processes [Damer 1997; Schroeder 2002; Taylor 2002]. Subsequent studies have examined the perceptual and behavioral impact of such representations, highlighting how the formal characteristics of the avatar influence user experience and interaction dynamics, independently of the use of AI systems [Nowak, Fox 2018]. From this perspective, AI does not inaugurate the practice of the avatar, but rather radically reconfigures its modes of production, personalization, and agency [Fink et al. 2025]. Further examining the issue of prompt composition, semiotic analyses of its architecture frame it as an intentional arrangement of terms that mobilizes shared visual archives and disciplinary vocabularies, transforming the generative act into a complex design operation grounded in careful selection, calibration, and rhetorical control [Vo 2025]. From this standpoint, the "construction of the avatar" through prompting can be understood as a design workflow in which the avatar is not simply modeled, but progressively curated through cycles of textual specification, generative output, evaluation, and refinement: a multi-layered process that simultaneously expands the space of possibilities while introducing a partial loss of control typical of AI-mediated production. The unpredictable component of the output continuously reopens the process, reinforcing the idea of a "furious" representation, potentially never fully concluded.
Analyzing the application of AI-generated and animated avatars in cultural experiences and in brand identity cases, the role of the avatar is, in most instances, configured as that of a guide, narrator, or companion. Museum and exhibition contexts show how virtual tours supported by human mediators can blur the boundaries between the real and the virtual, sustaining cultural interpretation beyond the temporal limits of in-person events [Clini et al., 2023; Pagliano 2024]. In this scenario, AR-based walking tour systems demonstrate how the avatar can transcend the function of a punctual aid to structure the continuity of the experience, orchestrating attention and rhythms of visitation [Marino et al. 2024].
At the same time, this centrality calls for caution: the debate on "heritage avatars" indicates

that entrusting AI with the representation of cultural icons or deceased individuals raises delicate issues of memory, identity, and ethics, which become critical when the avatar assumes the role of a public interpreter of heritage [Gerner 2024].
Beyond cultural contexts, a growing body of literature situates AI avatars within brand identity construction strategies. Recent studies show how avatars designed according to criteria of visual, narrative, and behavioral coherence can contribute to strengthening recognizability, perceived authenticity, and trust toward a brand, positioning themselves as symbolic mediators capable of embodying its values, tone, and personality. In these cases, the avatar does not operate as an isolated digital endorser, but as a stabilized narrative device within a coherent communicative ecosystem.
Further studies focus on the quality of interaction within specific contexts of use [Qu, Lo, Baek 2025], highlighting additional technical challenges related to training data, dialogue management, and audiovisual synchronization, critical elements that directly affect the perceived reliability of the interaction [Kumor, Maik, Walczak 2025].
In light of the literature reviewed, there emerges a need to consider the generation of avatars through AI not as an automated operation, but as a structured design workflow, in which prompting assumes the role of a critical nexus between language, visual representation, and performative behavior. It is within this space of mediation that the proposed contribution is situated, aimed at defining a methodology capable of making the generative process legible, controllable, and intentionally driven by design [Cirafici et al. 2025].

## Methodology and case studies

The proposed methodology is grounded in an iterative and comparative design approach. Within this perspective, prompting is adopted as a central design tool through which the formal and narrative characteristics of the avatar are defined.
Within this framework, the adopted methodology distinguishes AI-driven avatars into two main operational configurations: static avatars and dynamic avatars. The former include animated representations endowed with predefined behaviors, whose interaction unfolds according to scripts and design trajectories established a priori, independently of direct user intervention. The latter, by contrast, are configured as adaptive systems, capable of modulating language, behavior, and responses in relation to the input of the human interlocutor, thus assuming the role of conversational agents.
The process involves successive cycles of textual prompt formulation, avatar generation and its visual context, critical observation, and refinement, aimed at verifying the impact of variations in prompts, scripts, and semantic constraints on the generative output. Particular attention is also devoted to the integration of the avatar within its environment of action, in order to avoid a merely illustrative presence and to foster a performative relationship consistent with both the context and the user experience.
A preliminary survey of available platforms for the generation and animation of AI-driven avatars was conducted in order to identify tools capable of supporting different degrees of design control and environmental integration. The selection focused on platforms able to operate both on avatar construction and on the visual and narrative context in which it acts. Within the scope of the project, two platforms with complementary characteristics, HeyGen and InVideo, were therefore adopted and used comparatively within the proposed methodology. The former was employed to explore avatar generation and animation in relation to variations in prompting, scripts, and semantic constraints, enabling observation of the impact of these choices on visual and performative outcomes. The latter, instead, made it possible to investigate the relationship between the avatar and its environment, fostering greater spatial and narrative integration and a less static visual presence. The combined use of these tools made it possible to assess how different technological configurations affect the design workflow and the performative mediation of the avatar, providing a comparative basis for the analysis of the case studies presented below, respectively aimed at humanizing a brand identity and at disseminating cultural content.

The first case study concerns the avatar Luce, conceived as an artificial figure designed for the audiovisual communication of a luxury outdoor furniture brand. Luce was developed through an extended and iterative prompting phase, aimed at translating the abstract values of a local company into a coherent virtual presence on both a visual and narrative level. The design process led to the definition of a set of operative keywords (elegance, well-being, beauty, relaxation, haute couture) used as semantic constraints in the textual prompts (fig. 1).

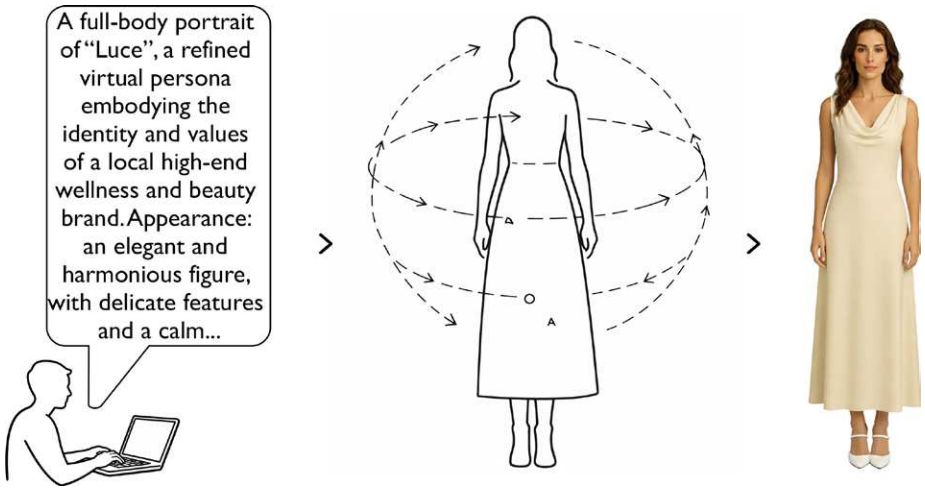



Fig. 1. From textual prompt to avatar generation through Artificial Intelligence. Graphic elaboration by the authors.

The progressive combination of these concepts guided the generation of the avatar's representations and the subsequent stabilization of its visual identity. In parallel, the environments in which Luce is situated within the video were constructed through analogous prompting phases, shaping evocative spaces not directly referable to real places or products (fig. 2). In this sense, the video does not fulfill a demonstrative function, but rather operates as a narrative device capable of supporting identity communication through atmosphere, rhythm, and visual composition. From a communicative standpoint, Luce does not interact as a direct interlocutor, nor is it equipped with an LLM-based conversational system.

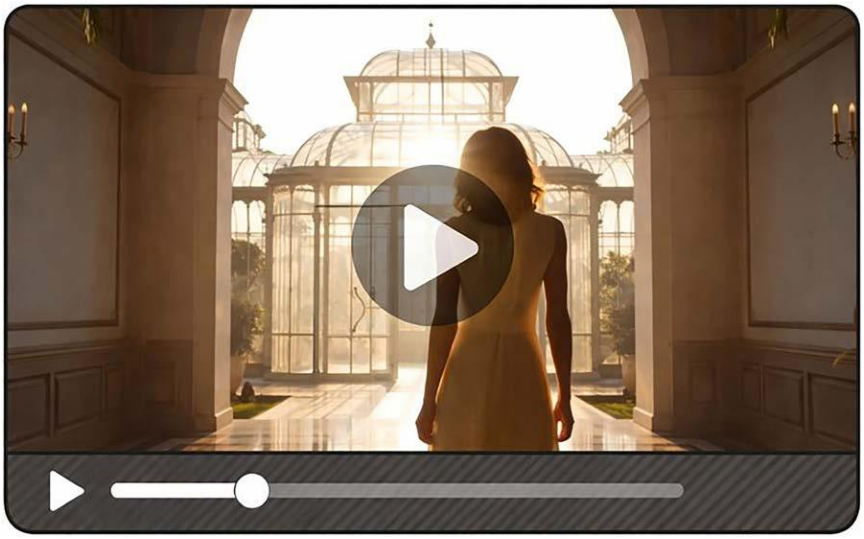


Fig. 2. AI-generated avatar employed within a video content for audiovisual communication. Graphic elaboration by the authors.

Rather, the avatar assumes the role of an indirect mediator of brand identity: the narrative is primarily entrusted to a voice-over, while the avatar contributes to constructing a symbolic and emotional atmosphere consistent with the expressed values. As observed in other case studies, the AI-generated avatar proves to be closely connected both to its target environment and to its intended audience. In this case, the company expressed the intention to place Luce within a video spot capable of conveying the brand's philosophy and functioning as a presentation tool in trade fair contexts. The identified target includes an audience not yet familiar with the company, ranging from potential future clients to industry professionals.

Following a similar procedure, a second case, aimed at supporting cultural experiences related to the city walls of Fano, led to the generation of an avatar of the Roman architect Marcus Vitruvius Pollio, who was present in the Colonia Iulia Fanestris for the construction of its basilica and whose De Architectura likely influenced the overall urban layout and the construction of its main buildings. Unlike the previously presented avatar, the figure of Vitruvius, conceived for the enhancement of an urban cultural site, was derived by drawing upon a more consolidated figurative imagery. Instead of prompts, his nineteenth-century engraved portrait by Jacopo Bernardi, based on a drawing by Vincenzo Raggio, was used, while the historical curtain of the Teatro della Fortuna in Fano served as a reference for clothing, resulting in the representation shown in (fig. 3).

Fig. 3. Avatar generation based on visual prompts and iconographic references. Graphic elaboration by the authors.

The avatar was then employed in the development of an augmented reality application offering a guided tour of the city walls via mobile device. After defining the main points of interest along the walls, texts were prepared concerning their history, design, construction techniques, and the specific features of elements such as gates and towers. These texts became the words of Vitruvius, to whom voice and movement were assigned through the HeyGen platform. In this way, ten videos were produced, corresponding to ten stages of the route designed for the user. Through GPS-based position recognition, the user is guided toward the nearest point of interest; by framing the walls with the device's camera, following their recognition through prior laser scanning acquisitions, the avatar of Vitruvius is activated, initiating the narration of that specific point of interest. At the end of each video, carefully integrated and overlaid onto the context through the three-dimensional reference provided by point clouds, the user is guided toward the next point of interest (fig. 4).

The same avatar was subsequently employed to support a remote experience of the walls through a virtual tour. In this context, the user can explore the fortification system through immersive 360° panoramic images, both ground-based and aerial. At the same

time, activating the device's microphone enables direct interaction with the avatar of Vitruvius, who responds in real time to user inputs, modulating content and communicative register according to the requests received.
In this configuration, the avatar can be defined as a dynamic avatar, according to the methodological distinction adopted in this study, as it operates as an adaptive system rather than as a mere executor of predefined scripts. It thus assumes the characteristics of a conversational agent, capable of re-elaborating available information and constructing situated responses, thereby redefining the narrative structure of the experience, which shifts from linear and sequential to open, contingent, and co-constructed through interaction.
To this end, the avatar was trained on a heterogeneous corpus of texts, including not only De Architectura, but also specific sources related to Fanum Fortunae and its historical development. This knowledge base was organized and calibrated to ensure semantic coherence, contextual relevance, and reliability of the generated responses, thereby consolidating the role of the avatar as a performative mediator within the cultural experience (fig. 5).

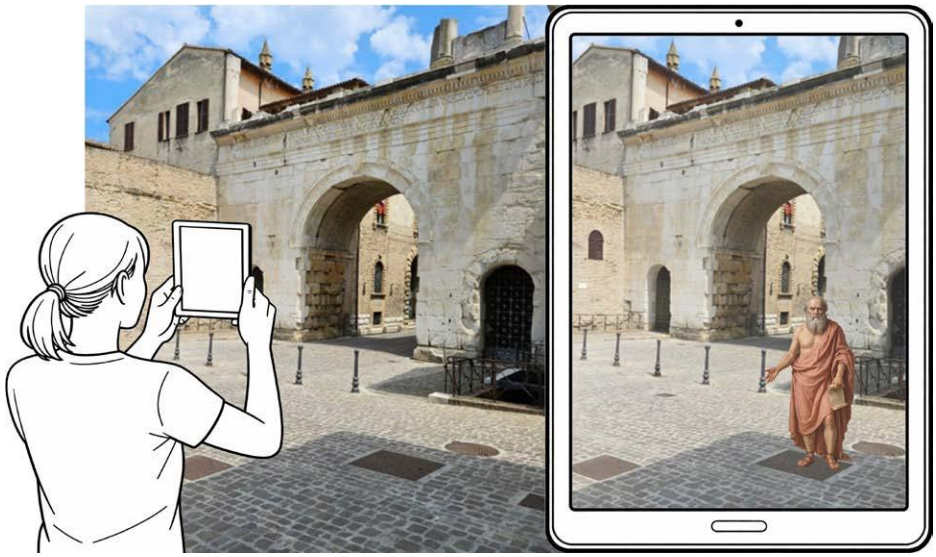


Fig. 4. Integration of an AI-generated avatar into a real environment through augmented reality. Graphic elaboration by the authors.

Fig. 5. Use of an AI-generated avatar within a virtual tour for cultural experience. Graphic elaboration by the authors.

## Discussion and Conclusions

The analysis of the case studies has made it possible to verify how the use of AI-generated avatars can significantly affect both modes of cultural mediation and processes of brand identity construction, confirming the centrality of design in governing generative systems. In the case of the avatar Luce, the virtual presence contributed to strengthening brand recognizability, translating abstract corporate values into visual and narrative forms accessible to heterogeneous audiences, both specialist and general. Complementarily, the avatar of Vitruvius demonstrated how the generation and animation of a historical figure can support processes of cultural mediation and heritage dissemination, configuring itself as a narrative guide capable of articulating historical and architectural content in direct relation to both the physical and digital contexts of use. Given the historical relevance of the figure and the recent discovery of the Basilica of Fano, further studies may investigate Vitruvius' appearance with greater scientific rigor, also through anthropometric analyses, moving beyond the nineteenth-century iconography adopted here as a reference.

The comparison between static and dynamic avatars shows that an increased degree of interaction does not automatically correspond to greater communicative effectiveness, but rather requires stronger design control in order to maintain coherence between intention, representation, and behavior. In both cases analyzed, prompting proved to be a central operational node within the workflow, playing a decisive role not only in defining the avatar's visual and character identity, but also in constructing the narrative and spatial contexts in which it operates. It is through iterative cycles of formulation, generation, critical evaluation, and refinement that it was possible to bring the generative output closer to the client's expectations, while simultaneously accepting compromise outcomes imposed by the structural limitations of the technologies employed.

From an operational perspective, the case studies highlighted how current AI-based platforms offer broad possibilities for avatar generation and customization, yet still present critical limitations in the management of complex audiovisual productions and in the full integration between avatar and environment. The need for repeated iterations, the presence of generative errors, and the significant consumption of platform resources make the intervention of a human operator, equipped with design and critical competencies, still indispensable, capable of consciously selecting, regenerating, and assembling content.

At the same time, the continuous evolution of the analyzed tools shows a progressive reduction of operational friction and an expansion of interactive possibilities, as in the case of avatars capable of responding in real time to user input. These developments reinforce the idea of the avatar as a performative mediator, while making even more urgent a methodological reflection on the role of design as a practice of mediation between human agency and generative systems.

In conclusion, the research confirms that the generation of avatars through AI cannot be interpreted as an automated procedure, but rather as a structured design workflow, in which prompting operates as a tool for governing algorithmic unpredictability and for the intentional construction of experience. From this perspective, the value of avatars lies less in their technological autonomy and more in the quality of the design that guides their use, making them effective devices for communication, narration, and meaning-making within cultural and branding contexts.

### Reference List


Cirafici, A., Langella, C., Palmieri, A., Giordano, G. (2025). AI and Digital Technologies for a New Narrative of Archaeological Heritage. In *SCIRES-IT-SCIentific RESearch and Information Technology,* 2(2), pp. 19–34. https://doi.org/10.2423/i22394303v15n2p19

Clini, P., Angeloni, R., D'Alessio, M., Quarchioni, R. (2023). Enhancing Onsite and Online Museum Experience Through Digital Reconstruction and Reproduction: the Raphael and Angelo Colocci Temporary Exhibition. In *SCIRES-IT-SCIentific RESearch and Information Technology*, 13(2), 71–84. https://doi.org/10.2423/i22394303v13n2p71

Damer, B. (1997). *Avatars! Exploring and Building Virtual Worlds on the Internet*. Berkeley, CA: Peachpit Press.

Fink, M. C., Walter, L., Eska, B., Ertl, B. (2025). A Web Application and Authoring Tool for Supporting the Generation of Ai-Based

Avatars for Communication Scenarios. European Conference on Technology Enhanced Learning, 16064 LNCS, 17–31. https://doi.org/10.1007/978-3-032-03873-9_2

Fink, M. C., Walter, L., Eska, B., Ertl, B. (2025). A web application and authoring tool for supporting the generation of AI-based avatars for communication scenarios. In K. Tammets, S. Sosnovsky, R. Ferreira Mello, G. Pishtari, T. Nazaretsky (Eds.). *Two Decades of TEL. From Lessons Learnt to Challenges Ahead.* Proceedings of 20th European Conference on Technology Enhanced Learning, EC-TEL 2025, Newcastle upon Tyne and Durham, UK, September 15–19, 2025, pp. 17-31. Cham: Springer.

Gerner, A. (2024). AI Heritage Avatars. In *Revista De Comunicação E Linguagens*, (60-61), pp. 18–45. https://doi.org/10.34619/rdjh-ltod

Kumor, S., Maik, M., Walczak, K. (2025). AI-driven video avatar for academic support. In K. Węcel (ed.). *Business Information Systems. BIS 2025. Lecture Notes in Business Information*. Atti del 25th International Conference, BIS 2025. Poznań, Poland, 25-27 June 2025, pp. 56-69. Cham: Springer.

Marino, E., Drago, M. F., Barbieri, L., Bruno, F. (2025). Immersing in cultural heritage: Exploring artworks through an augmented reality virtual walking tour. In P. Di Stefano, F. Gherardini, V. Nigrelli, C. Rizzi, G. Sequenzia, D. Tumino (eds.). *Design Tools and Methods in Industrial Engineering IV. ADM 2024. Lecture Notes in Mechanical Engineering*. Proceedings of the Fourth International Conference on Design Tools and Methods in Industrial Engineering, ADM 2024. Palermo, Italy, 11-13 September 2024, vol. 2, pp. 389-402. Cham: Springer

Nowak, K. L., Fox, J. (2018). Avatars and computer-mediated communication: A review of the definitions, uses, and effects of digital representations. In *Review of Communication Research*, 6, pp. 30–53. https://doi.org/10.12840/issn.2255-4165.2018.06.01.015

Pagliano, A. (Ed.). (2024). *Comunicare il patrimonio museale. Tecnologie digitali per l'esperienza museale dei capolavori del MANN*. Vol.4. Napoli: FedOAPress

Qu, Y., Lo, C. K. Y., Baek, E. (2025). From Humanoid to Virtual Humans: A Systematic Literature Review of Avatar Marketing. In *International Journal of Human Computer Interaction,* pp. 1–20. https://doi.org/10.1080/10447318.2025.2464889

Schiesaro, A. (2003). *The passions in play: Thyestes and the dynamics of Senecan drama*. Cambridge: Cambridge University Press.

Schroeder, R. (2002). Social Interaction in Virtual Environments: Key Issues, Common Themes, and a Framework for Research. In Schroeder, R. (eds) *The Social Life of Avatars. Computer Supported Cooperative Work*, pp. 1-18. London: Springer,

Taylor T. L. (2002). Living digitally: Embodiment in virtual worlds. In Schroeder R. (ed.). *The Social Life of Avatars: Presence and Interaction in Shared Virtual Environments,* pp. 40-62. London: Springer-Verlag

Vo, H. (2025). Anatomy of a Prompt: a Semiotic System of Text-to-Image Gen AI. In *Disegno*, n. 16, pp. 255–264. https://doi.org/10.26375/disegno.16.2025.24

**Authors**
*Paolo Clini,* Università Politecnica delle Marche, p.clini@staff.univpm.it
*Renato Angeloni,* Università Politecnica delle Marche, r.angeloni@staff.univpm.it
*Laura Coppetta,* Università Politecnica delle Marche, l.coppetta@pm.univpm.it
*Irene Galli,* Università Politecnica delle Marche, i.galli@pm.univpm.it
*Michele Polonara,* Università Politecnica delle Marche, michele.polonara@pm.univpm.it

*To cite this chapter:* Paolo Clini, Renato Angeloni, Laura Coppetta, Irene Galli, Michele Polonara (2026). Avatar and Artificial Intelligence: a design approach based on prompting. In M. Balzani, M. Incerti, F. Maietti, L. Rossato, F. Raco (Eds.) *Disegno furioso. Atti del 47° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Furious Drawing. Proceedings of the 47th International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Roma: UID Press, pp. 2879-2894.

Copyright © 2026 by UID press
ISBN 979128281040