

Nostalgie digitali: il fascino del retrogaming come immagine di un passato ancora attuale - Digital Nostalgia: the Fascination of Gaming as an Image of a Still Contemporary Past

*Original*

Nostalgie digitali: il fascino del retrogaming come immagine di un passato ancora attuale - Digital Nostalgia: the Fascination of Gaming as an Image of a Still Contemporary Past / Lo Turco, Massimiliano; Sanna, Marco. - ELETTRONICO. - 1:(2025), pp. 280-291. ( IMG2025 IMAGE ETHICS Assisi (ITA) 27-28 November 2025).

*Availability:*

This version is available at: 11583/3005560 since: 2025-12-01T08:42:49Z

*Publisher:*

PUBLICA

*Published*

DOI:

*Terms of use:*

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

*Publisher copyright*

(Article begins on next page)

5° CONVEGNO INTERNAZIONALE E INTERDISCIPLINARE  
SU IMMAGINI E IMMAGINAZIONE  
5th INTERNATIONAL AND INTERDISCIPLINARY CONFERENCE  
ON IMAGES AND IMAGINATION

# IMG2025



a cura di / edited by  
Valeria Menchetelli  
Francesco Cotana  
Eleonora Dottorini

IMG2025 IMAGE ETHICS

PUBLICA

# IMG2025 IMAGE ETHICS

ATTI DEL 5° CONVEGNO INTERNAZIONALE E INTERDISCIPLINARE  
SU IMMAGINI E IMMAGINAZIONE  
PROCEEDINGS OF 5th INTERNATIONAL AND INTERDISCIPLINARY  
CONFERENCE ON IMAGES AND IMAGINATION

PUBLICA

PUBLICA

PUBLICA

SHARING KNOWLEDGE

# IMG2025 IMAGE ETHICS

Atti del 5° Convegno Internazionale e Interdisciplinare  
su Immagini e Immaginazione  
Proceedings of 5th International and Interdisciplinary Conference  
on Images and Imagination

a cura di / edited by  
Valeria Menchetelli  
Francesco Cotana  
Eleonora Dottorini

Tutti i contributi sono stati sottoposti a *double blind peer review* e sono pubblicati con licenza Creative Commons Attribution 4.0 International License.  
All papers were subjected to double blind peer review and are published under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

© PUBLICA, Alghero, 2025  
ISBN 978 88 99586 65 2  
Pubblicazione Novembre 2025

[www.publicapress.it](http://www.publicapress.it)

organizzato da / hosted by



con il patrocinio di / under the patronage of



img2025@img-network.it  
www.img-network.it



# IMG2025 IMAGE ETHICS

**ATTI DEL 5° CONVEGNO INTERNAZIONALE E INTERDISCIPLINARE  
SU IMMAGINI E IMMAGINAZIONE**  
PROCEEDINGS OF 5th INTERNATIONAL AND INTERDISCIPLINARY  
CONFERENCE ON IMAGES AND IMAGINATION



**REVISORI**  
**REVIEWERS**

Monica Battistoni  
Cristina Boido  
Stefano Brusaporci  
Gianluca Camillini  
Enrico Cicalò  
Vincenzo Cirillo  
Luigi Corniello  
Emanuela Costantini  
Francesco Cotana  
Pia Davico  
Eleonora Dottorini  
Flavia Fallani  
Francesca Funis  
Rosina Iaderosa  
Matteo Lanfaloni  
Massimiliano Lo Turco  
Eliana Martinelli  
Luca Martini  
Marika Mastrandrea  
Sonia Mollica  
Federico O. Oppedisano  
Marta Pileri  
Fabio Quici  
Paola Raffa  
Giovanna Ramaccini  
Piergiuseppe Rechichi  
Margherita Maria Ristori  
Luca Rossato  
Daniele Rossi  
Marco Seccaroni  
Camilla Sorignani  
Alessandro Spennato  
Michele Valentino  
Chiara Vernizzi  
Daniele Villa



**COMITATO SCIENTIFICO**  
SCIENTIFIC COMMITTEE

Fabrizio Apollonio  
Demis Basso  
Paolo Belardi  
Andr as Benedek  
Emma Beseghi  
Stefano Brusaporci  
Giorgio Camuffo  
Eugene Ch'ng  
Pilar Ch as Navarro  
Enrico Cical o  
Alessandra Cirafici  
Roberto Dainese  
Manuel de Miguel  
Agostino de Rosa  
Antonella Di Luggo  
Edoardo Dotto  
Francesca Fatta  
Maria Linda Falcidieno  
Roberto Farn e  
Franz Fischnaller  
Fabio Forlani  
Marco Gaiani  
Fabrizio Gay  
Andrea Giordano  
Nicole Goetschi Danesi  
Nicol as Gutierrez  
Robert Harland  
Ricard Huerta

Elena Ippoliti  
Pedro Ant nio Janeiro  
Massimiliano Lo Turco  
Alessandro Luigini  
Francesco Maggio  
Stuart Medley  
Valeria Menchetelli  
Matteo Moretti  
Raffaele Milani  
Antonella Nuzzaci  
Elena Pacetti  
Chiara Panciroli  
Andrea Pinotti  
Antonella Poce  
Paola Puma  
Fabio Quici  
Ana Margarida Ramos  
Michael Renner  
Pier Cesare Rivoltella  
Daniele Rossi  
Pier Giuseppe Rossi  
Rossella Salerno  
Antonio Somaini  
Maurizio Unali  
Tomaso Vecchi  
Daniele Villa  
Carlo Vinti  
Ornella Zerlenga  
Franca Zuccoli



**COMITATO DI PROGRAMMA E ORGANIZZATORE**  
PROGRAM AND ORGANIZING COMMITTEE

Monica Battistoni  
Paolo Belardi  
Vincenzo Cirillo  
Francesco Cotana  
Eleonora Dottorini  
Matteo Lanfaloni  
Valeria Menchetelli [c]  
Giovanna Ramaccini  
Camilla Sorignani  
Ornella Zerlenga



**STAFF**  
STAFF

Francesco Cotana [c]  
Letizia Cucci  
Rita Ester D'Andola  
Eleonora Dottorini [c]  
Sonia Lepri  
Massimo Marangoni  
Benedetta Minelli

# CALL FOR PAPERS

Le immagini, pervasivamente presenti nella nostra quotidianità, hanno il potere di plasmare le nostre percezioni, di influenzare le nostre opinioni e di orientare i nostri comportamenti. La libertà di accesso ai contenuti visivi, unita alla democratizzazione dei processi di produzione e condivisione, è espressione di una civiltà tecnicamente evoluta, ma anche della facilità di manipolazione che viene attuata proprio attraverso le immagini. La primigenia funzione comunicativa delle immagini e l'uso strumentale che abitualmente ne viene fatto lasciano così emergere l'urgenza di una riflessione profonda sul ruolo etico che le immagini rivestono e sulla loro responsabilità sociale.

In un contesto culturale stridente, poiché animato da un orientamento costruttivo alla valorizzazione plurale delle differenze, al rispetto delle risorse e alla salvaguardia dei diritti, ma allo stesso tempo drammaticamente ferito dall'inasprimento dei conflitti, dall'individualismo e dall'incapacità di dialogo, l'interrogativo che investe chi si occupa dello studio e della produzione di artefatti visuali è un imprescindibile appello al riconoscimento e alla riaffermazione della loro radice etica.

Le immagini costruiscono identità individuali e collettive, definiscono canoni estetici e comportamentali, promuovono valori culturali; le immagini possono affermare o negare, accogliere o escludere, accusare o difendere, tutelare o violare, comprendere o discriminare. La consapevolezza di questo ruolo sociale delle immagini e delle implicazioni etiche che da esse scaturiscono richiede capacità critica nella loro interpretazione e coscienza progettuale nella loro produzione.

La quinta edizione del convegno *IMG* chiama la comunità scientifica a partecipare a un dibattito sul valore etico delle immagini nella società, assumendo la trasversalità e l'interdisciplinarietà come cifra distintiva e come occasione per l'apertura di un confronto su temi di interesse collettivo.

La città che ospita il convegno incarna il valore simbolico di luogo del dialogo e della sperimentazione orientata alla cultura etica della produzione e della comunicazione grafica. Le immagini delle *Storie di san Francesco* dipinte da Giotto nella Basilica Superiore e i valori etici in esse racchiusi assumono la potenza evocativa di elementi d'ispirazione.

I contributi potranno presentare riflessioni teorico-critiche, pratiche e casi studio improntati alla comunicazione etica, strumenti per la progettazione etica, sfide presenti e future introdotte dalla dimensione etica. I contributi potranno toccare uno o più tra i *Topics*, ambiti specifici di studio e applicazione, e dovranno essere riferiti a una tra le *Inspirations*, messaggi etici provenienti dall'insegnamento francescano.

## TOPICS

Immagini e ambiente, Immagini e clima, Immagini e conflitti, Immagini e condivisione, Immagini e conoscenza, Immagini e consenso, Immagini e cultura del progetto, Immagini e cura, Immagini e differenze, Immagini e diritti, Immagini ed economia, Immagini ed educazione, Immagini e habitat, Immagini e integrazione, Immagini e luoghi dell'abitare, Immagini e memoria, Immagini e minoranze, Immagini e modelli sociali, Immagini e pace, Immagini e patrimonio, Immagini e pianeta, Immagini e promozione, Immagini e pubblica utilità, Immagini e responsabilità sociale, Immagini e risorse, Immagini e salute, Immagini e sostenibilità, Immagini e valorizzazione, Immagini e vita

Images, pervasively present in our daily lives, wield the power to shape our perceptions, influence our opinions and direct our behaviour. The freedom of access to visual content, coupled with the democratisation of production and sharing processes, is an expression of a technologically advanced society but also of the ease of manipulation implemented precisely through images. The primordial communicative function of images and their habitual instrumental use thus reveal the urgency of a profound reflection on their ethical role and social responsibility.

In a dissonant cultural context, animated by a constructive orientation towards the plural valorisation of differences, respect for resources and the safeguarding of rights, but at the same time dramatically wounded by the exacerbation of conflicts, individualism and the incapacity for dialogue, the question that invests those involved in the study and production of visual artefacts is an inescapable call for the recognition and reaffirmation of their ethical roots.

Images construct individual and collective identities, define aesthetic and behavioural canons, and promote cultural values; images can affirm or deny, welcome or exclude, accuse or defend, protect or violate, understand or discriminate. Awareness of this social role and the ethical implications that arise from images requires critical capacity in their interpretation and design consciousness in their production.

The fifth edition of the *IMG* conference invites the scientific community to engage in a dialogue on the ethical value of images in society, assuming transversality and interdisciplinarity as its distinctive features and as an opportunity to open a debate on topics of collective interest.

The city hosting the conference embodies the symbolic value of a place for dialogue and experimentation oriented towards the ethical culture of graphic production and communication. The images of the *Stories of St. Francis* painted by Giotto in the Upper Basilica and their ethical values assume the evocative power of inspirational elements.

The contributions will be able to present theoretical-critical reflections, practices and case studies marked by ethical communication, tools for ethical design, and present and future challenges introduced by the ethical dimension.

The contributions may touch on one or more of the *Topics*, specific areas of study and application and must refer to one of the *Inspirations*, ethical messages from Franciscan teaching.

Images and care, Images and climate, Images and conflicts, Images and consensus, Images and design culture, Images and differences, Images and economy, Images and education, Images and environment, Images and habitat, Images and health, Images and heritage, Images and integration, Images and knowledge, Images and life, Images and living places, Images and memory, Images and minorities, Images and peace, Images and planet, Images and promotion, Images and public benefit, Images and resources, Images and rights, Images and sharing, Images and social models, Images and social responsibility, Images and sustainability, Images and valorisation

# INSPIRATIONS



*Omaggio dell'uomo semplice  
Homage of the simple man*

**rispetto – semplicità – valore**  
respect – simplicity – value

“Quando un uomo semplice di Assisi stese le vesti dinanzi al beato Francesco e rese omaggio a lui che passava; oltre a ciò – si crede per ammaestramento di Dio – asserì essere Francesco degno di ogni riverenza, come chi era per fare in un tempo prossimo grandi cose, e perciò dover essere onorato da tutti.”

“When a simple man from Assisi spread his robes before the blessed Francis and paid homage to him as he passed by, he asserted –it is believed by the teaching of God– that Francis was worthy of all reverence, as one who was to do great things in the near future, and therefore should be honoured by all.”

[Bonaventura da Bagnoregio, *Legenda maior*, I, 1]



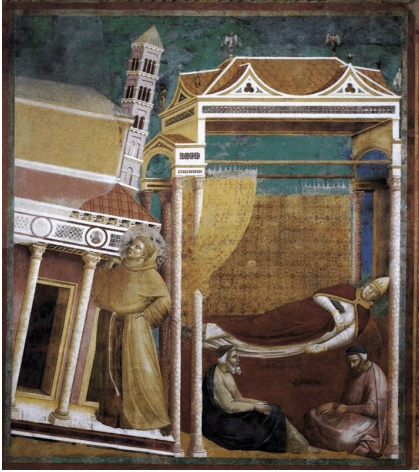
*San Francesco dona il mantello a un povero  
St Francis gives his cloak to a poor man*

**dono – condivisione – empatia**  
gift – sharing – empathy

“Quando il beato Francesco si incontrò con un cavaliere, nobile ma povero e malvestito, dalla cui indigenza mosso a compassione per affettuosa pietà, quello subito spogliatosi, rivestì.”

“When the blessed Francis met a knight, noble but poor and ill-dressed, whose indigence moved him to compassion out of affectionate pity, he immediately undressed and dressed.”

[Bonaventura da Bagnoregio, *Legenda maior*, I, 2]



*Sogno di Innocenzo III*  
*Dream of Innocent III*

**sostegno – protezione – impegno**  
**support – protection – commitment**

“Come il papa vedeva la basilica lateranense esser già prossima alla rovina; la quale era sostenuta da un poverello, mettendole sotto il proprio dosso perché non cadesse.”

“As the pope saw the Lateran basilica was already close to ruin; which was supported by a poor man, placing it under his own back so that it would not fall.”

[Bonaventura da Bagnoregio, *Legenda maior*, III, 10]



*Predica agli uccelli*  
*Preaching to the birds*

**esempio – comunicazione – accoglienza**  
**example – communication – hospitality**

“Andando il beato Francesco verso Bevagna, predicò a molti uccelli; e quelli esultanti stendevano i colli, protendevano le ali, aprivano i becchi, gli toccavano la tunica; e tutto ciò vedevano i compagni in attesa di lui sulla via.”

“As blessed Francis went towards Bevagna, he preached to many birds; and the exultant ones stretched out their necks, stretched their wings, opened their beaks, touched his tunic; and all this they saw the companions waiting for him on the way.”

[Bonaventura da Bagnoregio, *Legenda maior*, XII, 3]



# INDICE



## IMAGE ETHICS

- ID00a VALERIA MENCHETELLI  
*Image Ethics. La responsabilità sociale delle immagini*  
Image Ethics. The Social Responsibility of Images 18
- ID00b FRANCESCO COTANA, ELEONORA DOTTORINI  
Prospettive sull'etica delle immagini: i contributi al convegno *IMG2025*  
Perspectives on the Ethics of Images: Contributions to the *IMG2025* Conference 28



## CITTÀ E ARCHITETTURA CITY AND ARCHITECTURE

- ID37 ELIANA MARTINELLI  
In nome di. L'etica della città secondo Pier Paolo Pasolini  
In the Name of. The Ethics of the City According to Pier Paolo Pasolini 40
- ID11 PAOLO BELARDI  
"Qui recipit vos, me recipit." Quando l'etica diventa estetica  
"Qui recipit vos, me recipit." When Ethics Becomes Aesthetics 52
- ID20 LUCA ROSSATO  
The Anthropophagic Movement in Brazil: Social Integration and Cultural  
Cannibalism Shape Modernist Architecture 60
- ID29 LUCA MARTINI  
Progettare è narrare. L'affabulazione come metodologia  
Designing is Narrating. Affabulation as Methodology 72
- ID13 CHIARA VERNIZZI, VIRGINIA DROGHETTI  
L'immagine del progetto di architettura.  
Etica del rendering e responsabilità professionale  
The Image of the Architectural Project.  
Ethics of Rendering and Professional Responsibility 84
- ID15 FRANZISKA KOPF  
Seeing is Believing? Responsibility in Communicating Photorealistic  
Architectural Visualisations 96
- ID17 MARGHERITA MARIA RISTORI, NICOLA VALIGI  
Pensare per immagini. Sogno, irrazionale e progetto  
Thinking by Images. Dream, the Irrational, and Design 106
- ID24 MARCO SECCARONI, DOMENICO D'UVA  
AI generative: implicazioni rappresentative, etiche e ambientali  
Generative AI: Representational, Ethical, and Environmental Implications 118

|||||  
**AMBIENTE E SOSTENIBILITÀ**  
**ENVIRONMENT AND SUSTAINABILITY**

- ID19 GIOVANNA BINETTI, BENEDETTA TEREZI  
*Greenwashing e immagini etiche: Eticità della corretta comunicazione aziendale nell'ambito della sostenibilità*  
Greenwashing and Ethical Images: Ethicality of Proper Corporate Communication for Sustainability 136
- ID16 MARTINA NATALIZI, BEATRICE MUSA, LAURA IORI  
Lago Trasimeno: progetto per un paesaggio dinamico  
Lake Trasimeno: Project for a Dynamic Landscape 148
- ID38 MARIA DOLORES MORELLI, PAOLINA BONGIOANNINI CERLINI,  
LUIGI MAFFEI, ORNELLA MIDOLO, LAURA CENCE  
*Symnachia design, tackle climate change with clean energy!* Etica nelle immagini and design sostenibile per la qualità della vita  
*Symnachia Design, Tackle Climate Change with Clean Energy!* Ethics in Images and Sustainable Design for Quality of Life 160
- ID31 ALESSANDRO SPENNATO, GIANPIERO ALFARANO  
Immagini che ascoltano: Etica francescana e design visivo per habitat sostenibili  
Images that listen: Franciscan ethics and visual Design for sustainable habitats 172
- ID34 PIERGIUSEPPE RECHICHI  
A Theoretical Framework for Image-Based Environmental Psychology Research in the EmoVirtual Project 182
- ID03 ANA KARLA FREIRE DE OLIVEIRA, MADALENA RIBEIRO GRIMALDI  
Imagens e Sustentabilidade: Mimesis aplicada a ilustrações científicas para representação da fauna e flora da Ilha do Bom Jesus, Rio de Janeiro  
Images and Sustainability: Mimesis Applied to Scientific Illustrations to Represent the Fauna and Flora of Bom Jesus Island, Rio de Janeiro 194
- ID25 NICOLA LA VITOLA, SONIA MERCURIO, SONIA MOLLICA, PAOLA RAFFA  
Immagini in costruzione: trame e colori di paesaggi in transizione nell'Africa Sub-Sahariana  
Images under Construction: Textures and Colors of Landscapes in Transition in Sub-Saharan Africa 202

|||||  
**MEDIA E COMUNICAZIONE**  
**MEDIA AND COMMUNICATION**

- ID43 CHIARA ZUDDAS  
Comunicare per orientare. Il disegno dell'immagine coordinata nel contesto della formazione universitaria  
Communicate to Provide Guidance. The Design of the Coordinated Image in the Context of University 216
- ID30 MARTA PILERI  
Segni pubblici. La forma della comunicazione istituzionale  
Public Signs. Shaping Institutional Communication 228
- ID45 SILVIA BARBOTTO  
Tra(s)duzione sincronico visiva: abitudine, (per)formatività e relazione intersemiotica  
Synchronic Visual Translation: Habitat, (Per)formativity, and Intersemiotic Relationship 240

ID42	ELENA IPPOLITI, FLAVIA CAMAGNI, NOEMI TOMASELLA Etica, estetica ed utopia. Due progetti visionari per una lingua visuale universale Ethics, aesthetics and utopia. Two Visionary Projects for a Universal Visual Language	246
ID07	GIANLUCA CAMILLINI, JONATHAN PIERINI Restarting Writing: The Role of Graphical Signs Between Identity, Context, and Imaginary	260
ID21	GIOVANNA RAMACCINI <i>Imago Mundi, per cibum</i> . Comprendere, interpretare, allestire <i>Imago Mundi, per cibum</i> . Analyse, Understand, Exhibit	270
ID01	MASSIMILIANO LO TURCO, MARCO SANNA Nostalgie digitali: il fascino del retrogaming come immagine di un passato ancora attuale Digital Nostalgia: the Fascination of Gaming as an Image of a Still Contemporary Past	280
ID35	DANIELE VILLA Entangled Visions: Quantum Imaging and the Horizons of Scientific Pareidolia.	292
		
<b>SOCIETÀ E POLITICA</b> <b>SOCIETY AND POLITICS</b>		
ID05	FEDERICO O. OPPEDISANO Le narrative visive dell'odio e della discriminazione: evoluzione e strategie della comunicazione visiva dell'estrema destra nell'ecosistema digitale Visual Narratives of Hatred and Discrimination: Evolution and Strategies of Far-Right Visual Communication in the Digital Ecosystem	306
ID04	FABIO QUICI Rappresentare gli spazi rimossi della pena Representing the Removed Spaces of Punishment	324
ID08	MICHELE VALENTINO Etica e comunicazione grafica. I manifesti di Armando Milani Ethics and Graphic Communication. The Posters of Armando Milani	336
ID14	MARIKA MASTRANDREA Attivismo visivo e spazio pubblico. Immagini e parole come strumenti di espressione sociale nei luoghi della collettività Visual Activism and Public Space. Images and Words as Tools of Social Expression in Collective Spaces	346
ID27	MARIA CATAPANO, FLAVIA FALLANI, MARTINA TAGLIAFERRI <i>Fast fashion</i> e comunicazione etica. Il caso studio <i>Unveiled – L'informazione non ha veli</i> Fast Fashion and Ethical Communication. The Case Study <i>Unveiled – Information Without Veils</i>	356
ID23	ROSINA IADEROSA, GABRIELE SPINELLI Etica delle immagini e identità collettiva. Dal manifesto storico al poster sperimentale Ethics of Images and Collective Identity. From the Historical Manifesto to the Experimental Poster	368

ID33	EMANUELA COSTANTINI Scegliere una capitale, mostrare la nazione. Il caso degli Stati successori dell'Impero ottomano Choosing a capital city, showing the nation. The case of the post-Ottoman States	378
ID44	ALESSANDRO LUIGINI Rappresentare il conflitto: tecnologie digitali per un'etica della documentazione Representing Conflict: Digital Technologies and Ethics of Heritage Documentation	390

|||||


**MEMORIA E PATRIMONIO**  
**MEMORY AND HERITAGE**

ID41	ELENA SIMEONI, STEFANO BRUSAPORCI Modelli 3D per la fruizione online del patrimonio museale 3D Models for Online Fruition of Museum Heritage	404
ID12	DANIELE ROSSI, FRANCESCA CICERO, ELEONORA VALLESE <i>Museums After Shock</i> : Tattiche di reazione per la tutela dei beni culturali Museums After Shock: Reaction Tactics for the Protection of Cultural Heritage	418
ID32	LUIGI CORNIELLO, GIANLUCA GIOIOSO Ritorno alla natura. Simboli del mondo animale e vegetale nell'architettura, nella pittura e nella scultura Back to nature. Symbols of the animal and vegetable world in architecture, painting and sculpture	430
ID02	MARIALUCREZIA BEVILACQUA, MARTA BONFITTO, PIA DAVICO, VALERIA MINUCCIANI Sentire con le immagini Feeling images	440
ID09	VINCENZO CIRILLO, NOEMI ANNA PARDI, ORNELLA ZERLENGA Advanced heritage. From the virtual copy to a virtuous image of reality Advanced heritage. Dalla copia virtuale a un'immagine virtuosa della realtà	452
ID10	MICHELE SABATINO, MARIA PRISCO Immagini e potere. L'iconografia di San Luigi di Francia Images and Power. The Iconography of Saint Louis of France	464
ID36	FRANCESCA FUNIS Immagini etiche con didascalie: per una lettura peripatetica Ethical Images with Captions: for a Peripatetic Reading	476
ID39	LUCA VESPASIANO Tra autenticità e originale: considerazioni sul trigramma bernardiniano Between Authenticity and Originality: considerations on the Bernardian Trigram	488

|||||

**EDUCAZIONE E CURA**  
**EDUCATION AND CARE**

ID06	CRISTINA BOIDO, PIA DAVICO Plimmagini tattili dell'identità urbana e culturale per l'inclusione Tactile Images of Urban and Cultural Identity for Inclusion	502
------	---	-----

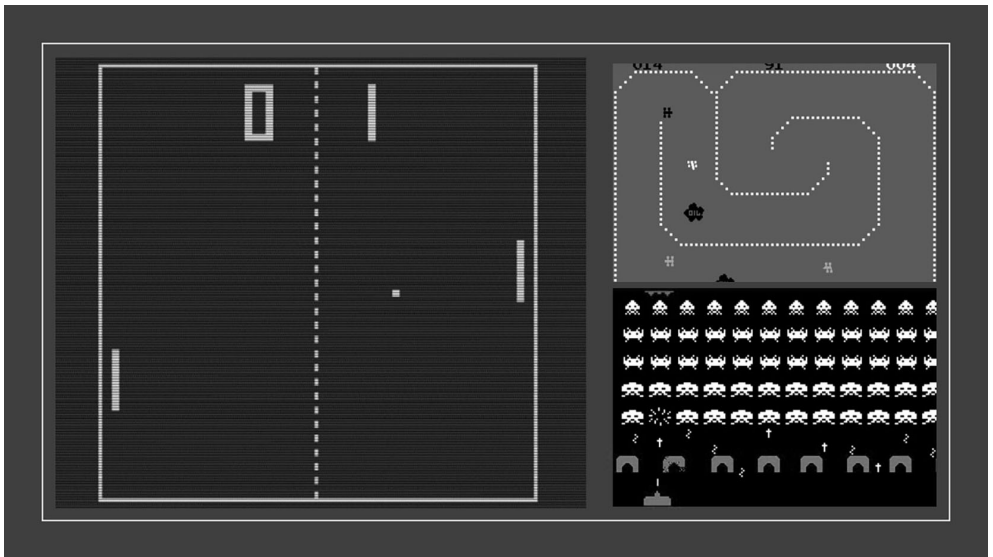
ID28	STEFANO MORIGGI, NICOLA BRUNO Teachers' Visual Literacy Skills in Evaluating Digital Content: A Focus on Decontextualized and Manipulated Images	514
ID26	ENRICO CICALÒ Visual learning e visual-spatial learners. Le immagini nell'apprendimento degli individui neurodivergenti e ad alto potenziale cognitivo Visual Learning and Visual-Spatial Learners. The Use of Images in the Education of Neurodivergent and High-Potential Individuals	524
ID22	ERICA CANTALUPPI Rappresentazioni, identità, valori culturali. Esperienze di educazione al patrimonio in Friuli Venezia Giulia Representations, Identity and Cultural Values: Experiences in Heritage Education in Friuli Venezia Giulia	534
ID40	ALEXANDRA FUSINETTI Graphic Medicine: il ruolo etico delle immagini in ambito sanitario Graphic Medicine: the Ethical Role of Images in Healthcare	546
ID18	TIZIANA IORIO Visualizzare con cura: etica dell'immagine e responsabilità progettuale nell'era dell'iperproduzione generativa Visualising with Care: Image Ethics and Design Responsibility in the Age of Generative Overproduction	560
	 <b>INDICE DEGLI AUTORI</b> <b>INDEX OF AUTHORS</b>	572





**IMG2025**  
**IMAGE**  
**ETHICS**





# Nostalgie digitali: il fascino del *retrogaming* come immagine di un passato ancora attuale

## Digital Nostalgia: the Fascination of Gaming as an Image of a Still Contemporary Past

### Abstract

Il *retrogaming* non è solo nostalgia, ma una chiave di lettura per l'evoluzione della grafica digitale e della rappresentazione spaziale nei videogiochi. I monitor a tubo catodico (CRT), con la loro resa peculiare, hanno influenzato l'estetica dell'epoca 8-bit e 16-bit, mentre l'assenza di grafica 3D avanzata ha portato all'adozione di soluzioni bidimensionali per simulare la profondità. Queste innovazioni hanno lasciato un'eredità ancora oggi rilevante, influenzando le più moderne applicazioni estese anche ai contesti culturali e didattici.

### Parole chiave

*retrogaming*, narrazione visiva, spazi virtuali, interattività

### Abstract

Retrogaming is not just about nostalgia; it is a key to understanding the evolution of digital graphics and spatial representation in video games. Cathode-ray tube (CRT) monitors, with their distinctive visual output, shaped the aesthetic of the 8-bit and 16-bit eras, while the absence of advanced 3D graphics led to the adoption of two-dimensional solutions to simulate depth. These innovations have left a legacy that remains relevant today, influencing modern applications that extend into cultural and educational contexts.

### Keywords

*retrogaming*, visual storytelling, virtual spaces, interactivity

## Introduzione

Il *retrogaming*, ossia la passione per i videogiochi classici, non è solo un fenomeno nostalgico, ma può considerarsi un ambito di studio che permette di comprendere meglio l'evoluzione della grafica digitale e delle tecniche di rappresentazione spaziale. Due temi ricorrenti nel dibattito sul *retrogaming* riguardano da un lato la qualità della resa grafica su monitor CRT, dall'altro le modalità di rappresentazione degli scenari nei videogiochi. Occorre ricordare che la *pixel art* dell'epoca 8-bit e 16-bit non era concepita per i moderni schermi digitali, ma per i monitor a tubo catodico (CRT). Questi schermi introducevano effetti visivi peculiari, come la sfocatura e la fusione dei colori, migliorando l'aspetto delle immagini rispetto alla visualizzazione netta e spigolosa offerta oggi dai display LCD. Inoltre, prima dell'avvento della grafica 3D avanzata, gli sviluppatori dovevano ingegnarsi con tecniche bidimensionali per creare illusioni di profondità. Le modalità di rappresentazioni bidimensionali di scenari 3D, tra cui l'assonometria isometrica e altri sistemi proiettivi permettevano di simulare ambienti tridimensionali in modo efficace, dando vita a scenari di gioco visivamente complessi, pur restando all'interno di un contesto puramente bidimensionale (Posch, 2024).

Questi due aspetti, sebbene distinti, condividono un'importante caratteristica: sono entrambi il risultato di vincoli tecnologici che, piuttosto che limitare la creatività, hanno portato alla nascita di soluzioni artistiche e ingegneristiche ancora oggi influenti. Nel presente contributo verranno analizzati entrambi i temi, mettendo in luce il loro impatto sull'esperienza di gioco dell'epoca e le loro eredità nel contesto tecnologico moderno, non limitato soltanto all'ambiente videoludico: il videogame inteso come forma di narrazione visiva, tenuto conto della rapida crescita dei videogiochi negli ultimi anni, si sta affermando anche in contesti differenti da quello tradizionale dell'industria di intrattenimento. In questa prospettiva si inserisce la riflessione di Francesco Alinovi, il quale individua quattro tappe fondamentali nell'evoluzione del videogioco, da semplice esercitazione tecnologica a mezzo d'intrattenimento di massa. Secondo l'autore, tale percorso può essere riassunto attraverso "manipolazione, narrazione, ambiente ed emozione", che rappresentano le dimensioni attraverso cui si è sviluppata la complessità semantica ed esperienziale del *medium* videoludico (Alinovi, 2004).

Il lavoro si propone di analizzare il *retrogaming* non soltanto come fenomeno nostalgico, ma come strumento critico utile a indagare le trasformazioni della rappresentazione visiva e spaziale nei videogiochi. Il focus è incentrato sull'estetica generata dalle tecnologie dell'epoca (in particolare i monitor CRT) e sulle modalità di rappresentazione bidimensionale della tridimensionalità. Attraverso un'analisi qualitativa di casi studio iconici degli anni '80 e '90 – supportata da *frame* originali e riferimenti bibliografici – si indagano le strategie visive adottate dagli sviluppatori, valutando il loro impatto sull'esperienza del giocatore. Il metodo scelto prevede una lettura comparativa tra estetiche del passato e tecnologie odierne, con attenzione alle implicazioni etiche della "ricostruzione del passato" operata tramite l'estetica retrò, che rischia talvolta di semplificare o idealizzare la memoria collettiva.

### Copertina

Alcuni *frame* dei primi videogiochi anni '70 e '80. Composizione dell'immagine a cura degli autori.

## Il tubo catodico come parte integrante dell'estetica videoludica

Negli anni '80 e '90, il monitor a tubo catodico (CRT) era il principale mezzo attraverso cui gli utenti interagivano con i loro giochi preferiti. Questi dispositivi non erano semplici strumenti di visualizzazione, ma elementi chiave che influenzavano profondamente l'esperienza estetica dei videogiochi dell'epoca. Gli sviluppatori dell'era degli 8-bit e 16-bit conoscevano a fondo le tecnologie di cui disponevano. Questi schermi avevano caratteristiche uniche che contribuivano a plasmare l'aspetto finale dei giochi, tra cui:

- sfocatura naturale e fusione tra i colori: I CRT tendevano a sfumare leggermente i bordi dei pixel, creando transizioni più morbide tra i colori. Questo effetto attenuava l'aspetto 'a blocchi' della grafica pixelata, rendendo le immagini più armoniose;
- linee di scansione (*scanlines*): La tecnologia dei CRT introduceva sottili linee orizzontali scure tra le righe di pixel, aggiungendo una *texture* distintiva che molti associano all'estetica retrò dei videogiochi, conferendo al tempo stesso un contrasto visivo che enfatizzava la profondità e la struttura dell'immagine stessa;
- colori e contrasto: i CRT erano in grado di rappresentare tonalità di nero più profonde e colori più vividi rispetto ai primi monitor LCD. La gamma cromatica più ampia e il contrasto elevato rendevano le immagini più dinamiche e realistiche;
- risoluzione scalabile: a differenza degli LCD caratterizzati da una risoluzione nativa fissa, i CRT potevano visualizzare efficacemente diverse risoluzioni senza perdita significativa di qualità. Questo permetteva ai giochi di diverse epoche di essere visualizzati in modo ottimale;
- tempo di risposta: i monitor CRT avevano tempi di risposta praticamente istantanei, eliminando problemi di *ghosting* o effetti *blur* in scene in rapido movimento. Questo era cruciale per i videogiochi, dove la reattività dello schermo influenzava direttamente l'esperienza di gioco.

Un esempio iconico di questa sinergia si trova nei giochi che tentavano di simulare ambienti architettonici complessi, come i *dungeon* di *The Legend of Zelda: A Link to the Past* o le città di *Final Fantasy VI*. Gli sviluppatori impiegavano consapevolmente le caratteristiche dei monitor CRT per ammorbidire le linee, rendendo gli edifici più naturali e meno squadrati. Questo è particolarmente evidente anche nei giochi con architetture ricche di dettagli, come i templi di *Secret of Mana* o le città gotiche di Castlevania. Un altro trucco era la parallasse, usata in titoli come *Super Metroid* [1] per simulare livelli con profondità multipla. Sui monitor a tubo catodico gli effetti di movimento tra gli strati sembravano più fluidi e naturali, mentre su *display* moderni il contrasto tra i livelli appare più netto e, talvolta, innaturale (Paduano, 2021).

## La fascinazione della tridimensionalità restituita attraverso le diverse modalità di rappresentazione

Prima dell'avvento della grafica tridimensionale avanzata, gli sviluppatori di videogiochi si trovavano di fronte alla sfida di rappresentare aree di gioco [2] e ambienti complessi utilizzando rappresentazioni bidimensionali. Questa necessità ha portato all'adozione di metodi innovativi, come l'utilizzo dell'assonometria

isometrica, volta a creare l'illusione della profondità e dello spazio tridimensionale. Nell'assonometria isometrica gli assi dello spazio sono inclinati di  $120^\circ$  l'uno rispetto all'altro, mantenendo invariate le proporzioni degli oggetti lungo i tre assi. Questo approccio permette di visualizzare ambienti tridimensionali su uno schermo bidimensionale, offrendo una visione dettagliata e coerente dello spazio di gioco. Giochi come *SimCity 2000* e *Diablo* hanno impiegato questa tecnica per creare mondi ricchi e coinvolgenti. Tuttavia, tale tecnica presentava anche alcune limitazioni, come la complessità nella gestione delle interazioni tra oggetti su piani differenti e la difficoltà nel rappresentare variazioni di altezza in modo intuitivo.

Oltre alla proiezione isometrica, altre tecniche come la vista dall'alto (*top-down*) [3] e la modalità a scorrimento laterale (*side-scrolling*, dove la schermata segue il movimento del personaggio) integrata spesso attraverso un'assonometria cavaliere o a prospetto indeformato – dove si affida all'asse Y la profondità – sono state utilizzate per rappresentare ambienti complessi. A questo si aggiungono diversi effetti di parallasse che combinati a rotazioni e zoom di immagini *bitmap* contribuivano a restituire l'illusione della tridimensionalità: lo scorrimento con parallasse o parallattico (*parallax scrolling*) utilizza un paesaggio composto da almeno due strati di immagini sovrapposte, uno di primo piano e uno di sfondo, che scorrono in modo indipendente l'uno dall'altro. Lo strato o gli strati virtualmente più lontani dall'osservatore dello schermo scorrono più lentamente, dando un maggiore effetto di profondità alla scena; viene simulato il fenomeno ottico della parallasse, per il quale un oggetto sembra spostarsi rispetto allo sfondo se si cambia il punto di osservazione, e lo spostamento è inversamente proporzionale alla distanza.

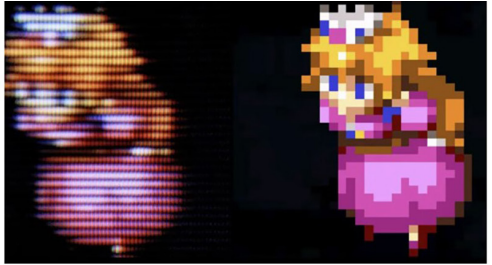
La *Mode 7* è una modalità grafica della console per videogiochi Super Nintendo Entertainment System che consente di ruotare e scalare uno strato di sfondo su base *scanline* per *scanline*, creando vari effetti di profondità. Supporta diversi tipi di effetti, come la traslazione e la riflessione. L'effetto più noto di questa modalità è l'applicazione di una prospettiva su uno strato di sfondo, attraverso la scalatura e la rotazione. Questo trasforma lo sfondo in un piano bidimensionale con *texture mapping* orizzontale, in cui l'altezza viene scambiata con la profondità, generando così un'illusione di grafica tridimensionale.

### Fig. 1

Alcuni *frame* di videogiochi anni '80 che evidenziano la differenza tra la risoluzione originale del monitor CRT rispetto ai più moderni LCD: da sinistra in alto, in senso orario: *Chrono Trigger*, *Super Mario*, *Final Fantasy 6*, *Castlevania*. Screenshot disponibili sul web (Wackoid, 2021; Svensson, 2024). Composizione dell'immagine a cura degli autori.

### Dalle tecniche bidimensionali alle esperienze immersive moderne, tra nostalgia e innovazione

Le tecniche di rappresentazione sviluppate nell'era del *gaming* anni '80 e '90 hanno gettato le basi per le moderne esperienze immersive. La comprensione della percezione dello spazio e l'abilità di creare profondità su superfici bidimensionali hanno influenzato non solo il design dei videogiochi contemporanei, ma anche altri campi come l'architettura, la formazione e la simulazione. Una corretta e approfondita classificazione delle diverse modalità di rappresentazione e di interazione con l'ambiente virtuale potrebbe costituire una letteratura pratica agli sviluppatori per esplorare nuove strade e provare a rinfrescare il campo della rappresentazione delle opere multimediali interattive [4], in cui, negli ultimi anni, ha mosso dei passi soltanto il comparto tecnico



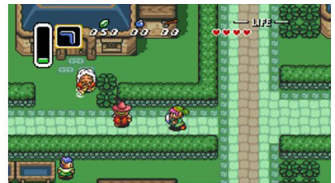
e soltanto nella sua parte puramente grafica. Ad esempio, la realtà virtuale (VR) e la realtà aumentata (AR) traggono vantaggio dai principi stabiliti dalle tecniche bidimensionali per creare ambienti tridimensionali immersivi. Queste tecnologie sono utilizzate in vari settori, dalla formazione medica alla progettazione architettonica, offrendo esperienze interattive che migliorano l'apprendimento e la comprensione spaziale. Il passaggio dai videogiochi degli anni '90, caratterizzati da grafica 2D o 2.5D, ai moderni scenari di utilizzo segna una delle trasformazioni più significative nell'evoluzione dei giochi. Sebbene possano sembrare mondi distanti, i legami tra questi due ambiti sono affascinanti, sia a livello tecnico che concettuale. In effetti, il modo in cui i giochi degli anni '90 costruivano gli ambienti virtuali ha influenzato in modo profondo il modo in cui oggi interagiamo con scenari digitali immersivi. Da un lato gli sviluppatori di giochi negli anni '90 erano limitati da un hardware poco potente; questo li costringeva a inventare tecniche creative per far sembrare un ambiente tridimensionale credibile pur avendo a disposizione solo grafica 2D o poligoni semplici. La grafica isometrica, le viste in prospettiva, e l'uso di sfumature e dettagli per suggerire la profondità sono state delle soluzioni intelligenti per creare illusioni di tridimensionalità. Queste tecniche di design non sono poi svanite con l'avvento della grafica 3D. In effetti, la capacità di creare ambienti solo apparentemente tridimensionali attraverso mezzi relativamente semplici ha influenzato direttamente la progettazione di mondi virtuali immersivi. Il passaggio alla VR e AR ha portato con sé la necessità di comprendere e riproporre quei meccanismi visivi, ma ora reinterpretati in chiave completamente nuova, grazie alla possibilità di immergersi fisicamente e in modo diretto negli ambienti virtuali (Rossi, 2020).

Uno degli aspetti cruciali dei videogiochi anni '90, e ancor di più della grafica isometrica, era la capacità di manipolare la percezione dello spazio. Questo tipo di prospettiva veniva utilizzato per trasmettere una sensazione di volume e profondità, pur rimanendo nell'ambito di un piano bidimensionale. Nel contesto della VR, questa idea di 'mappare' l'ambiente attraverso diverse angolazioni e punti di vista trova applicazione nei mondi tridimensionali che possono essere esplorati liberamente. La sensazione di immersione che la VR ci offre oggi si basa, in un certo senso, sullo stesso principio che i giochi 2D degli anni '90 utilizzavano per dare la sensazione di profondità: la gestione della prospettiva. Anche la realtà aumentata sfrutta concetti simili, cercando di inserire oggetti virtuali nel mondo reale in modo che sembrino perfettamente integrati nell'ambiente fisico circostante. Sebbene oggi l'interazione sia molto più fluida, la logica dietro la costruzione di questi spazi coinvolge ancora le stesse basi del design videoludico sviluppate negli anni '90. La manipolazione visiva dello spazio attraverso un 'piano' bidimensionale, sia che si tratti di uno schermo 2D o di un display AR, è un concetto che ha radici in quegli stessi giochi.

Inoltre, uno degli sviluppi più interessanti è il modo in cui i giochi degli anni '90 avevano già iniziato a creare ambienti interattivi. Non si trattava semplicemente di scenari decorativi, ma di luoghi dove il giocatore poteva 'navigare' e in cui ogni elemento aveva una funzione. Si pensi ad esempio alle mappe di *The Legend of Zelda*, dove ogni oggetto o struttura aveva un impatto pratico sul *gameplay*. Questa attenzione all'interattività, sebbene limitata dalla grafica, è qualcosa che oggi i giochi in VR ed AR hanno sviluppato ulteriormente.

## Fig. 2

A sinistra, *Secret of Mana*. A destra, dall'alto, *The Legend of Zelda*, *Final Fantasy VII* e *Castlevania*. Screenshot disponibili sul web. Composizione dell'immagine a cura degli autori.



In VR, l'interazione con gli ambienti diventa ancora più immediata: il giocatore non è più un osservatore passivo, ma parte integrante del mondo. La possibilità di esplorare e manipolare l'ambiente in prima persona, come avviene in titoli come *Half-Life: Alyx* o *Beat Saber*, è l'evoluzione della stessa interattività che un tempo si realizzava con semplici oggetti selezionabili o porte da aprire. La VR e la AR stanno evolvendo rapidamente, ma la nostalgia per i giochi degli anni '90 non è mai svanita. In effetti, molti sviluppatori oggi riprendono gli stili grafici *pixelati* e i mondi bidimensionali per portarli nel contesto delle nuove tecnologie e delle nuove esperienze proposte non soltanto nel campo del gaming. Titoli come *Superhot VR* o *Moss* mantengono un equilibrio tra retrò e innovazione, offrendo esperienze moderne che evocano il design semplice e l'intensità dei giochi degli anni passati, ma arricchite da nuove possibilità immersive. In futuro, la possibilità di integrare mondi virtuali ancora più realistici grazie alla tecnologia VR/AR potrebbe portare alla creazione di esperienze ibride, dove la nostalgia per la *pixel art* e il design retrò può essere combinata con la potenza della grafica 3D per offrire esperienze ancora più coinvolgenti.

### Oltre lo svago

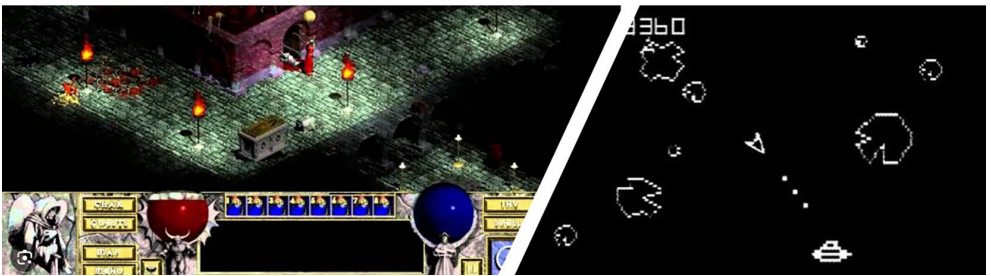
Il *retrogaming*, oltre a offrire uno sguardo retrospettivo sulla storia dei videogiochi, costituisce oggi una chiave interpretativa utile in ambito educativo e culturale. Il recupero e l'analisi critica delle tecniche e delle estetiche del passato permettono non solo di comprendere le evoluzioni tecnologiche, ma anche di riflettere sui modi in cui certi immaginari visivi influenzino la percezione storica e culturale. In ambito didattico, il *retrogaming* può essere impiegato per stimolare riflessioni interdisciplinari – dalla storia della tecnologia alla semiotica dell'immagine – oltre a proporsi come mezzo per sviluppare competenze digitali legate alla progettazione e fruizione di ambienti virtuali. Tuttavia, è importante affrontare con consapevolezza le implicazioni etiche di una narrazione del passato che rischia di diventare puramente estetica o nostalgica: l'immagine retrò va infatti contestualizzata criticamente, per evitare distorsioni semplificanti o l'idealizzazione acritica di epoche tecnologicamente e socialmente molto diverse da quella attuale. Secondo Attademo (2023), il videogioco si configura come un'entità capace di generare significato grazie alla convergenza di tre dimensioni: quella concettuale, legata alle meccaniche di gioco; quella tecnologica, che ne definisce la virtualità; e quella grafica, che ne struttura l'aspetto visivo. Negli ultimi dieci anni, e con un'accelerazione particolarmente marcata durante il periodo pandemico, il medium videoludico ha trovato spazio anche in altri ambiti, come i contesti culturali. Numerosi musei hanno esplorato le sue potenzialità, inizialmente dedicandogli mostre e allestimenti, poi inserendolo nelle proprie collezioni permanenti e, più recentemente, adottandolo come strumento educativo e narrativo. Un contributo essenziale per comprendere il ruolo dello spazio nei videogiochi è offerto dal saggio *Game Design as Narrative Architecture*, pubblicato dall'accademico statunitense Henry Jenkins (2004). Jenkins sostiene che i *game designer* non si limitano a raccontare storie, ma progettano mondi e modellano spazi attraverso i quali la narrazione prende forma. Il videogioco, dunque,

#### Fig. 3

A sinistra, rappresentazioni isometriche in *SimCity 2000* e in *Diablo* (in basso). A destra, modalità di gioco in vista dall'alto: *Pacman* e *Asteroids* (in basso). Screenshot disponibili sul web. Composizione dell'immagine a cura degli autori.

#### Fig. 4

Alcuni fotogrammi del trailer di *Death Stranding 2* in uscita a giugno 2025: cinema e videogiochi che si fondono in un unico prodotto. Composizione dell'immagine a cura degli autori.



non è semplicemente una storia, ma uno spazio interattivo in cui i giocatori possono costruire i propri racconti, evidenziando le modalità con cui la struttura dello spazio di gioco influenzi direttamente l'esperienza narrativa, determinando diverse modalità di narrazione (Pecchinenda, 2003). In questo contesto, lo studio degli ambienti narrativi virtuali assume dunque un ruolo cruciale non solo per comprendere le dinamiche narrative del passato, ma anche per progettare in modo consapevole le esperienze future.

## Note

1. Non a caso *Castlevania* e *Metroid* trovavano la crasi nel termine *Metroidvania*, un vero e proprio genere di videogiochi di azione-avventura.
2. L'area di gioco è lo spazio dove in generale il *character*, comandato dal giocatore si muove o compie delle azioni. Non ne fanno parte i fondali piatti e le zone non sono accessibili che non godono quindi delle proprietà informatiche tipiche degli ambienti di gioco interattivi.
3. La vista dall'alto o zenitale si può ritrovare nella macchina di gioco vettoriale *Asteroids* del 1979 prima che nel ben più noto *Pacman* entrato in commercio nel 1980.
4. Questa è la definizione proposta giustamente da Ivan Paduano: questi termini sono sicuramente più adeguati rispetto alla semplice parola videogioco, poiché comprendono anche opere che videogiochi non sono (Paduano, 2021).

## Bibliografia

Alinovi, F. (2004). Serio videoludere. Spunti per una riflessione sul videogioco. In M. Bittanti (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare* (pp. 17-55). Edizioni Unicopoli.

Attademo, G. (2023). *Lo spazio narrativo nei videogiochi La rappresentazione dello spazio virtuale come nuova modalità narrativa negli Entertainment Games e nei Cultural Games*. fedOA press.

Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance and Game* (pp. 118-130). The MIT Press.

Paduano, I. (2021). La rappresentazione nel mondo dei videogiochi. [https://www.academia.edu/attachments/74222671/download\\_file?st=MTc0MTYxMjYwMiwzMzAuMTkyLjQ2LjgwdLdc1NDk2NjQ%3D&s=work\\_strip](https://www.academia.edu/attachments/74222671/download_file?st=MTc0MTYxMjYwMiwzMzAuMTkyLjQ2LjgwdLdc1NDk2NjQ%3D&s=work_strip)

Pecchinenda, G. (2003). *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell'«homo game»*. Editori Laterza.

Posch, M. (2024). Pixel Art And The Myth Of The CRT Effect. *Hackaday*. <https://hackaday.com/2024/08/03/pixel-art-and-the-myth-of-the-crt-effect/#:~:text=The%20CRT%20Effect%20myth%20says,everywhere%20until%20the%20early%202000s>.

Rossi, D. (2020). *Realtà virtuale: disegno e design*. Aracne Editrice.

Svensson, C. (2024). The Effect of CRTs on Pixel Art On Cathode Ray Tubes, nostalgia and anachronisms. *datagubbe*. <https://www.datagubbe.se/crt/>

Wackoid (2021). 10 Pictures That Show Why CRT TVs Are Better for Gaming. *Wackoid*. <https://wackoid.com/game/10-pictures-that-show-why-crt-tvs-are-better-for-gaming/>





**INDICE DEGLI AUTORI**  
INDEX OF AUTHORS

**Gianpiero Alfarano**

Università degli Studi di Firenze  
Dipartimento di Architettura  
gianpiero.alfarano@unifi.it

**Silvia Barbotto**

Università di Torino  
silvia.barbotto@unito.it

**Paolo Belardi**

Università degli Studi di Perugia  
Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale  
paolo.belardi@unipg.it

**Marialucrezia Bevilacqua**

Ricercatrice indipendente  
lucrezia.bevilacqua97@gmail.com

**Giovanna Binetti**

Università degli Studi di Perugia  
Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale  
giovanna.binetti@dottorandi.unipg.it

**Cristina Boido**

Politecnico di Torino  
Dipartimento Architettura e Design  
cristina.boido@polito.it

**Marta Bonfitto**

Ricercatrice indipendente  
bonfittomarta@gmail.com

**Paolina Bongioannini Cerlini**

Università degli Studi di Perugia  
Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale  
paolina.cerlini@unipg.it

**Nicola Bruno**

Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia  
nicola.bruno@unimore.it

**Stefano Brusaporci**

Università degli Studi dell'Aquila  
Dipartimento di Ingegneria Civile, Edile-Architettura, Ambientale  
stefano.brusaporci@univaq.it

**Flavia Camagni**

Sapienza Università di Roma  
Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura  
flavia.camagni@uniroma1.it

**Gianluca Camillini**

Libera Università di Bolzano  
Facoltà di Design e Arti  
Gianluca.Camillini@unibz.it

**Erica Cantaluppi**

Politecnico di Milano  
Dipartimento di Architettura e Studi Urbani  
erica.cantaluppi@polimi.it

**Maria Catapano**

Ricercatrice indipendente  
mariacatapano98@gmail.com

**Laura Cence**  
Ricercatrice indipendente

**Enrico Cicalò**  
Università degli Studi di Sassari  
Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica  
encic@uniss.it

**Francesca Cicero**  
Università di Camerino  
francesca.cicero@unicam.it

**Vincenzo Cirillo**  
Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli  
Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale  
vincenzo.cirillo@unicampania.it

**Luigi Corniello**  
Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli  
Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale  
luigi.corniello@unicampania.it

**Emanuela Costantini**  
Università degli Studi di Perugia  
Dipartimento di Lettere-Lingue, Letterature e Civiltà Antiche e Moderne  
emanuela.costantini@unipg.it

**Francesco Cotana**  
Università degli Studi di Perugia  
Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale  
francesco.cotana@collaboratori.unipg.it

**Pia Davico**  
Politecnico di Torino  
Dipartimento Architettura e Design  
pia.davico@polito.it

**Eleonora Dottorini**  
Università degli Studi di Perugia  
Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale  
eleonora.dottorini@dottorandi.unipg.it

**Virginia Droghetti**  
Università di Parma  
Dipartimento di Ingegneria e Architettura  
virginia.droghetti@unipr.it

**Domenico D'Uva**  
Politecnico di Milano  
Dipartimento di Architettura, Ingegneria delle Costruzioni e Ambiente Costruito  
domenico.duva@polimi.it

**Flavia Fallani**  
Ricercatrice indipendente  
flaviafallani@gmail.com

**Ana Karla Freire de Oliveira**  
Universidade Federal de Campina Grande  
Unidade Acadêmica de Design  
ana.karla@professor.ufcg.edu.br

**Francesca Funis**  
Università degli Studi di Perugia  
Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale  
francesca.funis@unipg.it

**Alexandra Fusinetti**

Università degli Studi di Sassari  
Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica  
amfusinetti@uniss.it

**Gianluca Gioioso**

Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli  
Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale  
gianluca.gioioso@unicampania.it

**Rosina Iaderosa**

Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli  
Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale  
rosina.iaderosa@unicampania.it

**Laura Iori**

Università degli Studi di Ferrara  
Dipartimento di Architettura, Sealine Research Center  
iorilaura03@gmail.com

**Tiziana Iorio**

Università di Genova  
Dipartimento Architettura e Design  
tiziana.iorio@edu.unige.it

**Elena Ippoliti**

Sapienza Università di Roma  
Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura  
elena.ippoliti@uniroma1.it

**Franziska Kopf**

Karlsruher Institut für Technologie  
franziskakopf@icloud.com

**Nicola La Vitola**

Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria  
Dipartimento di Architettura e Design  
nicola.lavitola@unirc.it

**Massimiliano Lo Turco**

Politecnico di Torino  
Dipartimento di Architettura e Design  
massimiliano.loturco@polito.it

**Alessandro Luigini**

Libera Università di Bozen Bolzano  
Facoltà di Scienze della Formazione  
alessandro.luigini@unibz.it

**Luigi Maffei**

Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli  
Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale  
luigi.maffei@unicampania.it

**Elia Martinelli**

Università degli Studi di Perugia  
Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale  
eliana.martinelli@unipg.it

**Luca Martini**

Accademia di Belle Arti "Pietro Vannucci" di Perugia  
l.martini@abaperugia.org

**Marika Mastrandrea**

Accademia di Belle Arti "Pietro Vannucci" di Perugia  
design@marikamastrandrea.it

**Valeria Menchetelli**

Università degli Studi di Perugia  
Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale  
valeria.menchetelli@unipg.it

**Sonia Mercurio**

Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria  
Dipartimento di Architettura e Design  
sonia.mercurio@unirc.it

**Ornella Midolo**

Ricercatrice indipendente

**Valeria Minucciani**

Politecnico di Torino  
Dipartimento Architettura e Design  
valeria.minucciani@polito.it

**Sonia Mollica**

Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria  
Dipartimento di Architettura e Design  
sonia.mollica@unirc.it

**Maria Dolores Morelli**

Università degli Studi di Perugia  
Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale  
mariadolores.morelli@unipg.it

**Stefano Moriggi**

Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia  
stefano.moriggi@unimore.it

**Beatrice Musa**

Università degli Studi di Ferrara  
Dipartimento di Architettura, Sealine Research Center  
beatrice.musa.ita@gmail.com

**Martina Natalizi**

Università degli Studi di Ferrara  
Dipartimento di Architettura, Sealine Research Center  
natalizimartina@gmail.com

**Federico O. Oppedisano**

Università di Camerino  
Scuola di Architettura e Design "Eduardo Vittoria"  
federico.oppedisano@unicam.it

**Noemi Anna Pardi**

Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli  
Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale  
noemianna.pardi@studenti.unicampania.it

**Marta Pileri**

Università degli Studi di Sassari  
Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica  
mpileri@uniss.it

**Jonathan Pierini**

Università di Urbino Carlo Bo  
Dipartimento di Scienze della Comunicazione, Studi Umanistici e Internazionali  
jonathan.pierini@uniurb.it

**Maria Prisco**

Liceo "Leonardo da Vinci" di Aversa  
mariaprisco.mp@libero.it

**Fabio Quici**

Sapienza Università di Roma  
Dipartimento di Architettura e Progetto  
fabio.quici@uniroma1.it

**Paola Raffa**

Università degli Studi Mediterranea di Reggio Calabria  
Dipartimento di Architettura e Design  
paola.raffa@unirc.it

**Giovanna Ramaccini**

Università degli Studi di Perugia  
Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale  
giovanna.ramaccini@unipg.it

**Piergiuseppe Rechichi**

Università di Pisa  
Dipartimento di Ingegneria dell'Energia, dei Sistemi, del Territorio e delle Costruzioni  
piergiuseppe.rechichi@phd.unipi.it

**Margherita Maria Ristori**

Ricercatrice indipendente  
margheritam.ristori@gmail.com

**Madalena Ribeiro Grimaldi**

Universidade Federal do Rio de Janeiro  
Escola de Belas Artes  
mgrimaldi@eba.ufrj.br

**Luca Rossato**

Università degli Studi di Ferrara  
Dipartimento di Architettura  
rsslcu@unife.it

**Daniele Rossi**

Università di Camerino  
Scuola di Architettura e Design  
daniele.rossi@unicam.it

**Michele Sabatino**

Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli  
Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale  
michele.sabatino1@unicampania.it

**Marco Sanna**

Ricercatore indipendente  
marcsanna@gmail.com

**Marco Seccaroni**

Politecnico di Milano  
Dipartimento di Architettura, Ingegneria delle Costruzioni e Ambiente Costruito  
marco.seccaroni@polimi.it

**Elena Simeoni**

Università degli Studi di Perugia  
Centro di Digitalizzazione del Patrimonio Culturale e Ambientale  
elena.simeoni@collaboratori.unipg.it

**Alessandro Spennato**

Università degli Studi di Firenze  
Dipartimento di Architettura  
alessandro.spennato@unifi.it

**Gabriele Spinelli**

Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli  
Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale  
gabriele.spinelli@studenti.unicampania.it

**Martina Tagliaferri**

Sapienza Università di Roma  
Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'architettura  
martina.tagliaferri@uniroma1.it

**Benedetta Terenzi**

Università degli Studi di Perugia  
Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale  
benedetta.terenzi@unipg.it

**Noemi Tomasella**

Sapienza Università di Roma  
Dipartimento di Storia, Disegno e Restauro dell'Architettura  
noemi.tomasella@uniroma1.it

**Michele Valentino**

Università degli Studi di Sassari  
Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica  
mvalentino@uniss.it

**Nicola Valigi**

Ricercatore indipendente  
nico.valigi@hotmail.it

**Eleonora Vallese**

Università di Camerino

**Chiara Vernizzi**

Università di Parma  
Dipartimento di Ingegneria e Architettura  
chiara.vernizzi@unipr.it

**Luca Vespasiano**

Università degli Studi dell'Aquila  
Dipartimento di Ingegneria Civile, Edile-Architettura, Ambientale  
luca.vespasiano@univaq.it

**Daniele Villa**

Politecnico di Milano  
Dipartimento di Architettura e Studi Urbani  
daniele.villa@polimi.it

**Ornella Zerlenga**

Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli  
Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale  
ornella.zerlenga@unicampania.it

**Chiara Zuddas**

Università degli Studi di Sassari  
Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica  
c.zuddas@studenti.uniss.it

© PUBLICA, Alghero, 2025  
ISBN 978 88 99586 65 2  
Pubblicazione Novembre 2025

[www.publicapress.it](http://www.publicapress.it)