POLITECNICO DI TORINO
Repository ISTITUZIONALE

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, M., Sanna, M.. - 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)

28 November 2026

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

IMG2025

PVBLICA

IMG2025 IMAGE ETHICS

PVBLICA

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

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

PVBLICA

PVBLICA

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

organizzato da / hosted by

A.D. 1308 unipg UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PERUGIA

A.D. 1308 unipg DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA CIVILE E AMBIENTALE

Planet Life Design

ARTEMIS Connecting You to Europe & New Opportunities

con il patrocinio di / under the patronage of

CITTÀ DI ASSISI SERAPHICA CIVITAS

Sacro Convento di San Francesco in Assisi

unione italiana disegno

REpresentation Advances And CHallenges

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
András Benedek
Emma Beseghi
Stefano Brusaporci
Giorgio Camuffo
Eugene Ch'ng
Pilar Chías Navarro
Enrico Cicalò
Alessandra Cirafici
Roberto Dainese
Manuel de Miguel
Agostino de Rosa
Antonella Di Luggo
Edoardo Dotto
Francesca Fatta
Maria Linda Falcidieno
Roberto Farnè
Franz Fischnaller
Fabio Forlani
Marco Gaiani
Fabrizio Gay
Andrea Giordano
Nicole Goetschi Danesi
Nicolás Gutierrez
Robert Harland
Ricard Huerta
Elena Ippoliti
Pedro António 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]



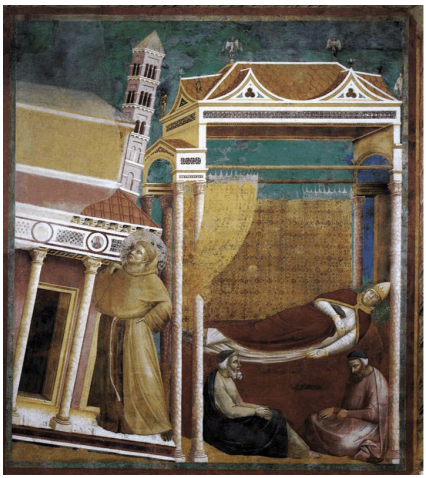
San Francesco dona il mantello a un povero
St Francis gives his cloak to a poor man

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 TERENZI

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: Mímesis 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
Imago Mundi, per cibum. Comprendere, interpretare, allestire
Imago Mundi, per cibum. 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

SOCIETÀ E POLITICA
SOCIETY AND POLITICS

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
Fast fashion e comunicazione etica. Il caso studio *Unveiled – L'informazione non ha veli*
Fast Fashion and Ethical Communication. The Case Study *Unveiled – Information Without Veils*
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 Tecnologies and Ethics of Heritage Documentation
390

MEMORIA E PATRIMONIIO
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
Museums After Shock: Tattiche di reazione per la tutela dei beni cultural
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
PImmagini 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

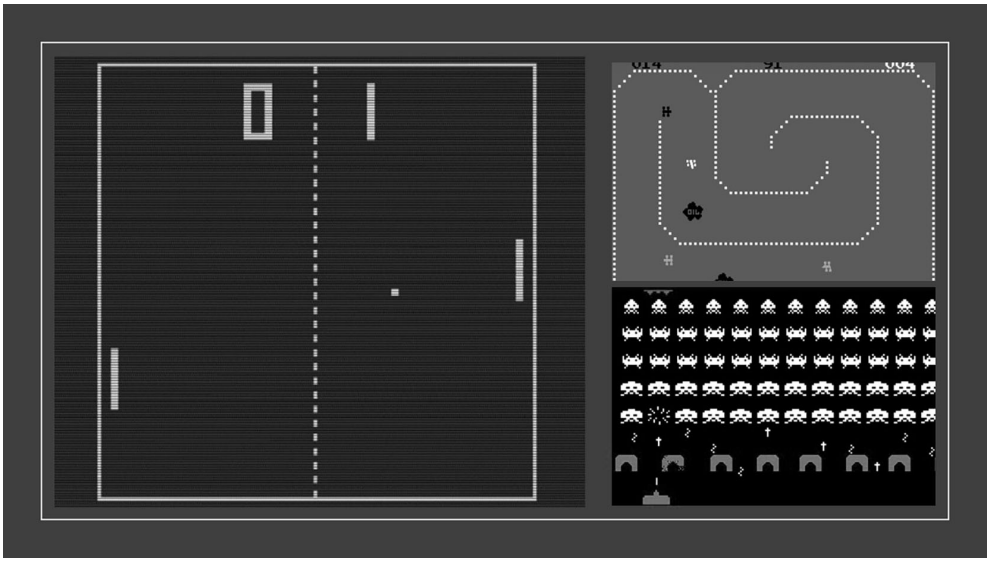
ID22 ERICA CANTALUPPI
Rappresentazioni, identità, valori culturali. Esperienze di educazione al patrimonio in Friuli Venezia Giulia
Representations, Identity and Cultural Values: Experiences in Heritage Education in Friuli Venezia Giulia
534

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

INDICE DEGLI AUTORI
INDEX OF AUTHORS
572


IMG2025
IMAGE
ETHICS



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

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

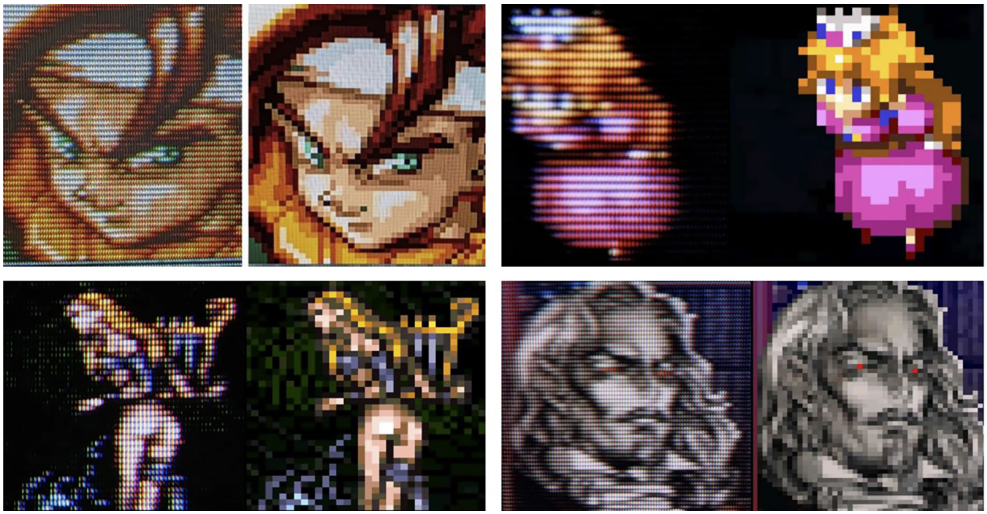
Prima dell'avvento della grafica tridimensionale avanzata, gli sviluppatori di videogiochi si trovavano di fronte alla sfida di rappresentare aree di gioco [2] e ambienti complessi utilizzando rappresentazioni bidimensionali. Questa necessità ha portato all'adozione di metodi innovativi, come l'utilizzo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



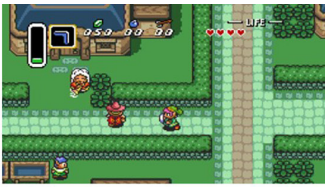
e soltanto nella sua parte puramente grafica. Ad esempio, la realtà virtuale (VR) e la realtà aumentata (AR) traggono vantaggio dai principi stabiliti dalle tecniche bidimensionali per creare ambienti tridimensionali immersivi. Queste tecnologie sono utilizzate in vari settori, dalla formazione medica 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.


37/137
104/104
54/54


LIFE





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=MTc0MTYxMjYwMiwxMzAuMTkyLjQ2LjgwLDc1NDk2NjQ%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%20'CRT%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

Eliana 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