

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

PVBLICA

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

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-NonCommercial-NoDerivatives 4.0
International License.

All papers were subjected to double blind peer review and are published
under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 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



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
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]



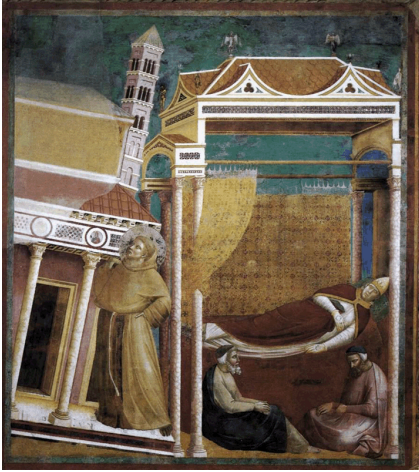
San Francesco dona il mantello a un povero
St Francis gives his cloak to a poor man

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 <i>Image Ethics. La responsabilità sociale delle immagini</i> Image Ethics. The Social Responsibility of Images	18
ID00b	FRANCESCO COTANA, ELEONORA DOTTORINI Prospettive sull'etica delle immagini: i contributi al convegno <i>IMG2025</i> Perspectives on the Ethics of Images: Contributions to the <i>IMG2025</i> 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 TRENZI
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 MOLLIKA, 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
 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 <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 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 Plmmagini 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

Image Ethics. La responsabilità sociale delle immagini

Image Ethics. The Social Responsibility of Images

Abstract

Il saggio indaga l'etica delle immagini come campo interdisciplinare che intreccia le dimensioni delle percezione e della produzione, discutendo il potere e la responsabilità della visualità nella cultura contemporanea. Analizzando la genealogia teorica del dibattito e le sfide poste dalla produzione nell'era digitale, il saggio giunge a formulare la proposta di un'etica della visualità fondata sulla cultura del progetto, orientata a ricostruire un patto di fiducia tra cittadini, media e istituzioni in un'ottica più consapevole e inclusiva.

Parole chiave

etica dell'immagine, visualità, interdisciplinarietà, responsabilità sociale, percezione e produzione

Abstract

The essay explores image ethics as an interdisciplinary field that intertwines the dimensions of perception and production, addressing the power and responsibility of visuality in contemporary culture. By analyzing the theoretical genealogy of the debate and the challenges posed by production in the digital age, the essay proposes an ethics of visuality grounded in design culture, aimed at rebuilding a pact of trust among citizens, media, and institutions within a more conscious and inclusive framework.

Keywords

image ethics, visuality, interdisciplinarity, social responsibility, perception and production

Introduzione

Le immagini permeano ormai irrinunciabilmente la nostra esperienza quotidiana del mondo, sia nella sfera pubblica che in quella privata. La loro presenza non si limita a documentare o a comunicare: esse strutturano le nostre percezioni, modellano il nostro pensiero e orientano i nostri comportamenti. In questa dimensione pervasiva, l'immagine è ormai un *medium* capace di generare la realtà più che di rappresentarla. Proprio per questo potere ontologico assunto dall'immagine, la questione dell'etica delle immagini deve essere oggi considerata centrale nell'ambito degli studi visuali, poiché costituisce un nodo epistemologico e politico imprescindibile.

Il convegno *IMG2025 Image Ethics* si colloca in questo scenario con l'intento di interrogare criticamente la comunità scientifica sul ruolo sociale ed etico delle immagini, assumendo l'interdisciplinarietà come cifra metodologica. In tale contesto, questo contributo intende delineare alcune linee di riflessione: muovendo dal tracciamento di una genealogia teorica essenziale dell'etica visiva, indaga la relazione tra immagine e potere nonché le sfide emergenti presentate dall'era digitale, per giungere a rivalutare la responsabilità progettuale nella produzione visiva e a delineare le prospettive future di una cultura etica della visualità.

Etica delle immagini: per una genealogia minima

L'etica delle immagini (Scarafile, 2022) non è una disciplina costituita, con confini stabili e metodi codificati, ma un campo di tensioni teoriche e pratiche le cui tracce genealogiche attraversano discipline quali estetica, filosofia, antropologia, *media studies* e cultura visuale.

Un punto di origine può essere riconosciuto nel seminale saggio di Walter Benjamin (2008) sulla riproducibilità tecnica dell'opera d'arte, che individua un tema cruciale nell'erosione dell'aura: questa perdita, unita all'ingresso dell'immagine nell'epoca della riproduzione di massa, genera una progressiva trasformazione antropologica dello sguardo, che anticipa quei nodi della manipolazione e della politicizzazione che oggi emergono in maniera evidente. Parallelamente, anche la semiotica e la critica filosofica hanno contribuito alla costruzione di un vocabolario legato alla questione etica delle immagini: Roland Barthes, dalla riflessione sul "mito" (2016) fino alla nozione di *punctum* (1998), situa l'immagine in un contesto affettivo e simbolico, in cui lo spettatore non è mai neutrale ma è invece direttamente coinvolto, aprendo un varco etico all'interno della percezione dell'immagine stessa. Seguendo una diversa direzione, Michel Foucault (2006) analizza il discorso visivo come dispositivo di potere, osservando che la costruzione della normalità si basa su ciò che l'immagine rende visibile – o invisibile – e, di conseguenza, che lo sguardo ha un ruolo politico prima che percettivo. Anche la critica situazionista, con il pensiero di Guy Debord (2002) introduce il tema della spettacolarizzazione dell'immagine nella società contemporanea, che assume l'immagine come merce 'totale' capace di definire l'esperienza sociale; l'immagine non è dunque soltanto un *medium*, ma diviene un oggetto eminentemente etico e politico. Vilém Flusser stratifica un ulteriore

punto di vista, riflettendo sul carattere 'programmatico' delle immagini tecniche (2006) che, essendo prodotte da dispositivi e macchine, codificano gesti e interazioni; in questo caso, la comprensione critica dei dispositivi e delle logiche che li regolano diviene una questione etica, chiamando in causa sia chi crea le immagini sia chi progetta le macchine che le generano.

Sul fronte degli studi visuali, a partire dagli anni Duemila, Hans Belting (2011) definisce un'antropologia dell'immagine, superando la sua natura di artefatto e leggendola come forma espressiva situata in un contesto culturale; in questo senso, l'etica dell'immagine è strettamente legata alle tradizioni e alle identità, evidenziando la natura profondamente 'culturale' dello sguardo. L'orizzonte è ulteriormente ampliato dalle posizioni di W.J.T. Mitchell (2005), che assume l'immagine come oggetto di indagine nel suo ruolo di agente sociale, e, ancora, di Nicholas Mirzoeff (2019), che individua la cultura visuale come territorio di conflitto e negoziazione di diritti, visibilità e potere, affidando allo sguardo un'istanza di resistenza e di giustizia sociale. A queste prospettive si aggiunge il contributo di Susan Sontag (2003), che riflette sullo 'shock' determinato dalla rappresentazione fotografica del dolore, aprendo un solco in cui si inseriscono l'accezione del documentario come pratica etica proposta da Bill Nichols (2001) e il tema dell'esposizione della vulnerabilità in Judith Butler (2010).

Pur nella sua sintetica essenzialità, questa costellazione di approcci è accomunata dalla visione etica dell'immagine come dispositivo critico, come agente che chiama a indagare i rapporti fra rappresentazione, potere e responsabilità. A partire da questo *excursus*, dunque, l'interrogativo si sposta dalla ricostruzione di una genealogia dell'etica dell'immagine verso la ricerca della responsabilità sociale dell'immagine nella società contemporanea.

Immagine-segno, segno-significato

La riflessione sull'etica delle immagini non può prescindere dal loro statuto semiotico, poiché ogni immagine è, prima di tutto, un segno che produce significato e che, nel farlo, stabilisce un rapporto etico tra il soggetto che guarda e l'oggetto che è guardato. La relazione tra segno e significato, codificata secondo il modello semiotico elementare di Ferdinand de Saussure (1967), nella quale il segno linguistico è un'unità a due facce composta da significante e significato uniti da una relazione arbitraria che istituisce il senso, viene evoluta dal modello triadico di Charles Sanders Peirce (1931-1958), che introduce la descrizione del segno come relazione dinamica tra *representamen*, oggetto e interpretante. Ogni atto interpretativo è quindi visto come un processo aperto di costruzione del senso, non esaurito nella relazione diretta tra immagine e referente, ma esteso nell'interazione tra soggetto, contesto e cultura. Applicare tale modello concettuale all'etica delle immagini implica riconoscere che il significato di un artefatto visivo non è mai fissato perché viene continuamente generato e negoziato dalla natura performativa dell'immagine, un atto linguistico e comunicativo che produce reazioni, giudizi, comportamenti. In questa direzione, Giovanni Scarafile (2022) propone di considerare l'immagine come evento relazionale: oltrepassando la funzione di oggetto estetico,

essa diviene atto di interazione in cui il soggetto che osserva è coinvolto attivamente nel processo di costruzione etica. In questo approccio, sottolinea Piero Dominici (2017), l'immagine viene osservata nella sua complessità, passando da oggetto a sistema articolato che svolge un compito sociale all'interno di un ecosistema globale della comunicazione. Ogni immagine, nel mettere in scena se stessa, acquisisce una responsabilità, poiché contribuisce a stabilire ciò che è visibile e cela invece ciò che resta escluso dalla sua costruzione, giocando implicitamente e inevitabilmente un ruolo etico in maniera connaturata. Questo nesso tra segno e responsabilità è indagato nel volume *Semioetica* di Augusto Ponzio e Susan Petrilli (2003): una prospettiva teorica in cui la connotazione etica è ricompresa nella stessa struttura del segno e ogni processo semiotico implica un atto dialogico in cui l'interpretante è situato e non neutrale. La relazione immagine-segno non si riduce quindi alla corrispondenza formale tra rappresentazione e oggetto, articolandosi invece in una intersezione tra linguaggio, percezione, emozione e potere: è in questo terreno sfumato che si colloca la possibilità di un'etica della visualità come riflessione sulla responsabilità interpretativa e produttiva. Per usare le parole di Scarafile, l'immagine 'eccede' la logica del segno, assumendo un surplus di significato che si svincola dalla codificazione per acquisire una dimensione etica. Rilette in chiave semioetica, le relazioni 'immagine-segno' e 'segno-significato' costituiscono le due facce di un medesimo aspetto etico: l'immagine come atto simbolico che si aggiunge all'immagine come costruzione di valore. La riflessione è guidata dunque verso una semiotica della responsabilità, che vede nella percezione e nella produzione dell'immagine i nodi da indagare in chiave etica.

Etica della percezione e della produzione

La ricostruzione di una genealogia teorica essenziale dell'etica delle immagini mostra come la questione visuale sia da sempre intrecciata alle dinamiche del potere, della soggettività e della rappresentazione. Nell'era contemporanea, caratterizzata da una panvisibilità dell'immagine (Menchetelli, 2024) incentivata dalla cultura digitale, questo intreccio si trasforma necessariamente in una configurazione di elevata complessità, che richiede di essere osservata a distanza opportuna per coglierne una visione generale (Manovich, 2020). La democratizzazione degli strumenti di produzione e di condivisione, resa possibile da un accesso universale ai dispositivi digitali e alle reti sociali, ha ampliato a dismisura le possibilità espressive degli individui e la pluralità delle narrazioni visuali, rendendo parallelamente più fragile e ambiguo lo statuto culturale dell'immagine. La facilità di manipolazione dei contenuti visuali, la circolazione accelerata di artefatti comunicativi e l'opacità crescente dei processi generativi (che riguarda tanto il ricorso agli algoritmi di intelligenza artificiale quanto l'alterazione delle informazioni) espongono la visualità a una progressiva e irreversibile perdita di fiducia: l'immagine non è più documento o testimonianza, diviene traccia residua di una rinuncia alla verità che la proietta verso lo status di post-verità, con implicazioni etiche ancora poco indagate.

Nell'infosfera globale (Floridi, 2013) le immagini non sono elementi accessori; sono invece componenti costitutive di uno scenario in cui l'utente vive, agisce e sceglie in una condizione *onlife*. Di conseguenza, è urgente che la *visual literacy*, intesa come competenza interpretativa e soprattutto come capacità critica (civica e dunque politica) di orientarsi consapevolmente all'interno della complessità dei flussi visivi, debba essere parte integrante della cittadinanza democratica (Mirzoeff, 2019): saper leggere e comprendere un'immagine diviene una chiave decisiva per poter esercitare la propria partecipazione sociale. Tuttavia, la questione etica non rimane circoscritta unicamente al versante della percezione, poiché riguarda in maniera altrettanto decisiva il tema della produzione (Cicalò, 2016). Chi progetta le immagini (sia esso un fotografo, un illustratore o un visual designer) o ancor più il modo in cui queste vengono prodotte (ad esempio uno sviluppatore di sistemi di IA) opera in un territorio in cui ogni scelta progettuale contribuisce a modellare la società e ha effetti sulla collettività, portando la responsabilità progettuale ad assumere una valenza estetica, ma innanzitutto profondamente politica.

Nel contesto della progettazione grafica, il tema della comunicazione etica e della responsabilità sociale del progettista viene portato all'attenzione pubblica nel 1964 da Ken Garland, quando con la pubblicazione del manifesto *First Things First* (Garland, 1964), viene denunciato l'orientamento dominante della professione grafica verso un modello consumistico e viene promosso un ripensamento radicale del ruolo del designer quale interprete delle istanze della società. L'aggiornamento del manifesto nel 2000, attuato da Adbusters (2000), situa questo approccio nel contesto globale e digitalizzato, sottolineando il ruolo del progetto nella costruzione di immaginari e di desideri fondati sulle logiche dell'attenzione. Le posizioni di rivendicazione del ruolo critico del graphic designer espresse da Garland vengono coltivate in Italia da Albe Steiner, che nel 1974 introduce la nozione di "grafica di pubblica utilità" affermando la responsabilità del progettista nei confronti della collettività: da qui, la stesura della *Carta del progetto grafico* (1989), sancirà l'importanza di una comunicazione visiva definita come "coscienza critica" della società. In questo solco, dopo la diffusione della comunicazione e della produzione di massa, sembrano emergere oggi nuovi modelli partecipativi basati su pratiche open source e collaborative, che ridefiniscono il rapporto tra graphic designer e cittadino all'insegna di un processo condiviso di costruzione della pubblica utilità.

Tuttavia, molto è ancora da fare. La produzione contemporanea di immagini è infiltrata capillarmente da forme di condizionamento informativo che emergono sia in termini di falsificazione intenzionale sia in relazione all'utilizzo di strumenti di produzione non completamente conoscibili e interpretabili dagli utenti progettisti. La fiducia percettiva accordata all'immagine può essere sfruttata per orientare opinioni, generare *bias* o rafforzare narrazioni attraverso forme più sottili di distorsione fondate su codici grafici che, pur nel rispetto di una presunta neutralità formale, producono effetti semantici potenti (Cairo, 2016). In questo scenario, dunque, la dimensione etica della comunicazione visiva non riguarda soltanto l'immagine in quanto tale, ma si estende alle modalità con cui l'informazione

viene resa accessibile. L'*information visualization* diventa così un ambito decisivo in cui viene costruita la realtà: la promozione di un'etica dei dati assume un ruolo strutturale nell'educazione visiva e civica contemporanea.

La necessità di un approccio interdisciplinare

Alla luce delle considerazioni sviluppate, risulta evidente che la questione etica in relazione alle immagini non può essere discussa entro i confini di una disciplina unica: il regime multiscalar e multimediale in cui le immagini operano le rende allo stesso tempo artefatti tecnici, culturali, sociali, cognitivi e affettivi. Per tale ragione il discorso sull'immagine deve essere impostato secondo una prospettiva dialogica tra saperi eterogenei, che colgano e analizzino criticamente i molteplici risvolti e la natura polisemica dei fenomeni visuali. I nodi etici sollevati dall'iperproduzione, dalla circolazione e dalla manipolazione delle immagini, così come dai processi algoritmici che le generano, chiamano in causa competenze filosofiche, sociologiche, informatiche, antropologiche e medialiche che confluiscono nel campo dei visual studies. Appare dunque imprescindibile un approccio che non si limiti a giustapporre contributi specialistici, ma che favorisca una reale integrazione collaborativa, anche in termini di transdisciplinarità. Sul fronte della percezione, della lettura e dell'interpretazione, ciò implica riconoscere che l'etica delle immagini, lungi dall'essere un ambito chiuso e delimitato, si configura come luogo di riflessione che si alimenta di prospettive plurali e che può diventare un laboratorio culturale in cui i saperi si confrontano e si integrano nello sforzo di comprendere il potere politico, culturale e sociale dell'immagine. Sul fronte della produzione, tale approccio non può prescindere dalla centralità della cultura del progetto, intesa come pratica di pensiero, elaborazione e trasformazione che interagisce con i diversi saperi e che promuove inevitabilmente un'attitudine etica.

Nel contesto di tali riflessioni, il panorama delineato dai contributi presentati al Convegno *IMG2025 Image Ethics* appare significativo tanto per la capacità di evidenziare la varietà degli ambiti in cui affiorano le questioni etiche legate alla visualità quanto per la capacità di mostrare una pluralità di percorsi concreti indirizzati alla costruzione di una comunicazione etica e responsabile. La mappa articolata dei contributi ha suggerito una polarizzazione tematica delle questioni etiche legate alle immagini, rivelando sei ambiti prevalenti di accumulazione delle riflessioni della comunità scientifica: *Città e Architettura/City and Architecture* (immagini che modellano il progetto e la percezione del territorio urbano), *Ambiente e Sostenibilità/Environment and Sustainability* (immagini che orientano il dibattito ecologico prefigurando percorsi concreti di sviluppo sostenibile), *Media e Comunicazione/Media and Communication* (immagini che veicolano informazione e disinformazione nei media), *Società e Politica/Society and Politics* (immagini che influenzano comportamenti e determinano decisioni politiche), *Memoria e Patrimonio/Memory and Heritage* (immagini che custodiscono memoria e identità), *Educazione e Cura/Education and Care* (immagini che educano alla cura e sostengono approcci empatici). Questi

temi delineano un quadro che rispecchia la trasversalità propria degli studi visuali contemporanei, ma anche la necessità di radicare il discorso etico in contesti concreti, ribadendo la necessità di pensare l'immagine come un autentico attore sociale. Una polarizzazione che rivela una duplice tensione: da un lato la spinta verso la dimensione pubblica e collettiva dell'immagine (città, società, politica) che richiama la responsabilità delle istituzioni, dei media e dei progettisti; dall'altro lato l'attenzione alla dimensione relazionale e affettiva (memoria, educazione, cura) che riporta al valore etico della prossimità, dell'ascolto e dell'empatia. Queste due ulteriori macropolarità tra pubblico e privato, tra sociale e intimo, definiscono i nodi complementari di uno stesso interrogativo, che si chiede (e chiede alla comunità scientifica) come le immagini possano diventare attori della costruzione di un mondo equo, empatico e trasparente, tanto nello spazio collettivo quanto in quello individuale.

Conclusioni

La prospettiva che orienta il dibattito sull'etica delle immagini, nella sua duplice articolazione di critica dei processi percettivi e di responsabilità dei processi di produzione, conferma che la visualità si configura oggi come uno scenario complesso composto da attori umani e non umani in costante interazione. Di conseguenza, appare evidente che la responsabilità progettuale richiede una postura interdisciplinare che consenta di comprendere, governare e orientare le dinamiche di produzione e ricezione.

Per chi opera nel campo della progettazione visuale, ciò implica l'adozione di principi rigorosi (trasparenza metodologica, dichiarazione dei limiti interpretativi, accuratezza nella rappresentazione delle informazioni) che costituiscono la condizione necessaria per ricostruire un patto di fiducia tra cittadini, media e istituzioni. Le sfide emergenti (dall'utilizzo strategico delle immagini nei conflitti geopolitici alla proliferazione di contenuti generati da algoritmi fino alla questione della sostenibilità culturale nella produzione visuale) impongono l'urgenza di un'etica della visualità capace di tenere insieme i diritti dei soggetti rappresentati, le condizioni materiali e tecniche della produzione e gli effetti delle immagini sulle comunità. Si tratta di un processo critico, negoziato e collettivo, che interpella l'intera comunità scientifica e professionale e che, solo se condiviso, può contribuire a una cultura visiva più consapevole, inclusiva e socialmente orientata.

La città di Assisi, simbolo di dialogo e di valori universali, ricorda in maniera eloquente che l'immagine non è mai semplice ornamento: le *Storie di san Francesco* affrescate da Giotto nella Basilica Superiore, nella loro natura di dispositivi di trasmissione etica oltre che estetica, testimoniano come le immagini possano incarnare messaggi etici e attraversare i secoli conservando intatta la loro capacità generativa. In questa eredità si iscrive l'appello rivolto alle immagini contemporanee: essere non solo strumenti comunicativi, ma forme attive di costruzione del mondo, in grado di orientare comportamenti, immaginari e relazioni secondo principi di responsabilità e di cura.

Bibliografia

- Aa. Vv. (1989). Carta del progetto grafico. Tesi per un dibattito sul progetto della comunicazione. *AIAP*. <https://aiap.it/2000-2020/cdpg%EF%B9%96ID=10286&IDsubarea=169&IDsez=180.html>
- Adbusters. (2000). *First Things First 2000*. Adbusters Media Foundation.
- Barthes, R. (1998). *La camera chiara. Note sulla fotografia*. Einaudi (prima ed. 1980).
- Barthes, R. (2016). *Miti d'oggi*. Einaudi (prima ed. 1957).
- Belting, H. (2013). *Antropologia dell'immagine*. Carocci (prima ed. 2001).
- Benjamin, W. (2008). *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Einaudi (prima edizione 1936).
- Butler, J. (2010). Frames of war. When is life grievable? *Verso*. <https://archive.org/details/framesofwarwheni0000butl/mode/2up>
- Cairo, A. (2013). *L'arte funzionale. Infografica e visualizzazione delle informazioni*. Pearson.
- Cicalò, E. (2016). *Intelligenza grafica*. Aracne.
- De Saussure, F. (1967). *Corso di linguistica generale*. Laterza (prima ed. 1916).
- Debord, G. (2002). *La società dello spettacolo*. Massari (prima ed. 1967).
- Dominici, P. (2017, 22 ottobre). Gettando lo sguardo sulle immagini. Tra etica e complessità della comunicazione. *Il Sole 24 Ore*. <https://pierodominici.nova100.ilsole24ore.com/2017/10/22/gettando-lo-sguardo-sulle-immagini-tra-etica-e-complessita-della-comunicazione/>
- Floridi, L. (2013). *The ethics of information*. Oxford University Press.
- Flusser, V. (2006). *Per una filosofia della fotografia*. Bruno Mondadori (prima ed. 1983).
- Foucault, M. (2006). *Sorvegliare e punire. Nascita della prigione*. Einaudi (prima ed. 1975).
- Garland, K. (1964). *First Things First*. Self-published.
- Manovich, L. (2020). *Cultural Analytics*. MIT Press.
- Menchetelli, V. (2024). *Forma immagine. Pratiche dello sguardo*. Publica.
- Mitchell, W.J.T. (2005). *What do pictures want? The lives and loves of images*. University of Chicago Press.

Mirzoeff, N. (2019). *Come vedere il mondo. Un'introduzione alle immagini: dall'autoritratto al selfie, dalle mappe ai film (e altro ancora)*. Johan & Levi (prima ed. 2016).

Nichols, B. (2001). *Introduction to documentary*. Indiana University Press.

Peirce, C.S. (1931–1958). *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Harvard University Press.

Ponzio, A., & Petrilli, S. (2003). *Semioetica*. Meltemi.

Scarafile, G. (2022). *Etica delle immagini*. Morcelliana.

Sontag, S. (2003). *Davanti al dolore degli altri*. Mondadori.

Steiner, A. (1974). *Il mestiere di grafico*. Einaudi.

Prospettive sull'etica delle immagini: i contributi al convegno *IMG2025*

Perspectives on the Ethics of Images: Contributions to the *IMG2025* Conference

Abstract

Il contributo presenta le tematiche sviluppate negli Atti del convegno IMG2025, offrendo una prospettiva interdisciplinare sull'etica della produzione e della fruizione delle immagini. Articolato in sei sezioni – *Città e architettura, Ambiente e sostenibilità, Media e comunicazione, Società e politica, Memoria e patrimonio, Educazione e cura* – il volume unisce riflessioni teoriche e analisi di casi studio per investigare il potere comunicativo delle immagini e il loro potenziale nel promuovere una cultura visiva più consapevole, responsabile e inclusiva.

Parole chiave

etica delle immagini, responsabilità dei media, cultura visuale, interdisciplinarietà, tecnologie della produzione visiva

Abstract

This paper examines the key themes explored in the Proceedings of the IMG2025 conference, providing an interdisciplinary perspective on the ethics of image production and consumption. Organized into six sections – *City and Architecture, Environment and Sustainability, Media and Communication, Society and Politics, Memory and Heritage, Education and Care* – the volume synthesizes theoretical reflections and case study analyses. It investigates the communicative power of images and their potential to advance a more conscious, responsible, and inclusive visual culture.

Keywords

image ethics, media responsibility, visual culture, interdisciplinarity, technology in image production

Introduzione

I contributi raccolti nel presente volume, esito dei lavori del convegno *IMG2025 Image Ethics*, offrono un quadro articolato e interdisciplinare delle questioni etiche sollevate dalla produzione e dall'utilizzo delle immagini, restituendo la complessità di un dibattito di stringente attualità e in continua evoluzione.

Il volume si articola in sei sezioni tematiche: nella sezione *Città e architettura* si esplora il progetto dello spazio abitato come atto di responsabilità etica e culturale, nella sezione *Ambiente e sostenibilità* si investiga il ruolo delle immagini nella transizione ecologica, nella sezione *Media e comunicazione* si analizzano le trasformazioni del visuale nell'ecosistema mediale contemporaneo, nella sezione *Società e politica* si indaga l'immagine come strumento di costruzione del consenso, attivismo e rappresentazione del conflitto, nella sezione *Memoria e patrimonio* si riflette sulle pratiche etiche di conservazione e trasmissione del passato, la sezione *Educazione e cura* è dedicata al potenziale progettuale delle immagini per costruire una società inclusiva, empatica e consapevole.

Gli autori adottano approcci critici eterogenei che spaziano dalle riflessioni teoriche ed epistemologiche alle indagini applicate su casi studio specifici. Al di là della categorizzazione tematica delle singole sezioni, i contributi evidenziano il potere comunicativo del *medium* visuale e la responsabilità etica nella produzione di immagini. L'immagine funge infatti da spazio di mediazione tra attori sociali spesso connotati da rapporti di forza asimmetrici: può veicolare messaggi politici, religiosi o commerciali dall'alto verso il basso, contribuendo a diffondere o consolidare posizioni dominanti; oppure può diventare uno strumento espressivo delle minoranze, dando voce a messaggi di resistenza, attivismo o, in taluni casi, anche di posizioni estremiste.

La complessità del quadro etico è accentuata dall'adozione di tecnologie sempre più avanzate per l'acquisizione del reale, la generazione di immagini e l'elaborazione dei dati. Questi strumenti, oltre a dischiudere possibilità formali e operative inedite, diventano parte integrante della riflessione critica, poiché interrogano le condizioni di responsabilità, trasparenza e sostenibilità che regolano i processi generativi e, più in generale, il rapporto tra produzione visiva e costruzione del reale.

La convergenza interdisciplinare dei contributi restituisce una visione multidimensionale dell'etica delle immagini, capace di inaugurare nuovi percorsi per una cultura visiva consapevole e responsabile. Una responsabilità che investe l'autore lungo tutte le fasi del processo produttivo dell'immagine: dall'ideazione alla generazione, dalla costruzione del senso alla sua interpretazione e fruizione.

Città e architettura

La pratica progettuale contemporanea, nell'architettura come nel design, si trova ad affrontare una sfida complessa: coniugare l'innovazione formale e tecnologica con una rinnovata responsabilità etica. I contributi raccolti in questa sezione disegnano un percorso articolato che, muovendo dalle fondamentali valoriali del progetto, passa attraverso gli strumenti della sua

rappresentazione per approdare alle frontiere più attuali. Il filo conduttore è la consapevolezza che l'immagine, dallo schizzo al rendering fotorealistico, non è un mero corredo illustrativo, ma un atto progettuale dotato di un proprio statuto etico.

Nel contributo *In nome di. L'etica della città secondo Pier Paolo Pasolini*, Eliana Martinelli stabilisce un orizzonte etico-politico inequivocabile: la città storica è un'opera d'arte collettiva da proteggere. Attraverso il cinema, Pasolini eleva l'immagine a strumento di denuncia, affidandole il compito di rivelare la verità del paesaggio culturale. Questa strategia della preservazione trova un'eco provocatoria e costruttiva nel progetto *Souvenir d'Italie*, presentato da Paolo Belardi in *"Qui recipit vos, me recipit."* Quando l'etica diventa estetica, in cui l'etica si traduce in un atto estetico di ospitalità radicale, in cui i monumenti nazionali diventano dispositivi dinamici di inclusione. Il dialogo tra conservazione e trasformazione si espande con Luca Rossato in *The Anthropophagic Movement in Brazil: Social Integration and Cultural Cannibalism Shape Modernist Architecture*, dove l'assimilazione critica delle 'culture altre' – il cosiddetto "cannibalismo culturale" – diventa un principio etico-metodologico che genera un'architettura universale e, al tempo stesso, profondamente locale.

Se questi contributi definiscono il 'perché' etico del progetto, altri spostano il focus sul 'come'. In *Progettare è narrare. L'affabulazione come metodologia* di Luca Martini la nozione di 'affabulazione' assegna al designer il ruolo di narratore, chiamato a costruire un racconto che sveli le ragioni profonde della bellezza di un artefatto. A questa proposta ideale, i saggi *L'immagine del progetto di architettura. Etica del rendering e responsabilità professionale* di Chiara Vernizzi e Virginia Droghetti e *Seeing is Believing? Responsibility in Communicating Photorealistic Architectural Visualisations* di Franziska Kopf rispondono con una necessaria analisi critica, ponendo l'accento sulla responsabilità professionale insita in rendering e visualizzazioni, strumenti ambivalenti sospesi tra trasparenza e manipolazione. Il rischio del *graphicwashing* viene così contrastato dalla ricerca di una 'sostenibilità narrativa'. A completare la riflessione sull'origine dell'immagine, *Pensare per immagini. Sogno, irrazionale e progetto* di Margherita Maria Ristori e Nicola Valigi, attinge all'inconscio e al pensiero onirico come fonte di una autenticità creativa primaria e profondamente umana.

Il percorso trova approdo nell'analisi della più radicale discontinuità tecnologica. In *AI generative: implicazioni rappresentative, etiche e ambientali*, Marco Seccaroni e Domenico D'Uva affrontano la sfida sollevata dall'Intelligenza Artificiale generativa, la cui opacità operativa solleva la cruciale questione della responsabilità per il contenuto di immagini prodotte da processi inscrutabili. Gli autori ampliano così il perimetro della responsabilità del progettista, che deve ora comprendere la sfera ambientale, giuridica e culturale.

Il percorso tracciato rivela una progressione concettuale unitaria: dall'affermazione di un'etica umanistica come fondamento, alla definizione degli strumenti narrativi come campo di applicazione di quell'etica, fino alla messa in guardia circa le nuove responsabilità dettate dall'evoluzione tecnologica. Emerge con chiarezza che l'unico progetto veramente contemporaneo è quello che sa assumersi la responsabilità non solo della forma

e della funzione, ma anche della storia che racconta e dell'immagine che, di quel racconto, è insieme strumento, testimone e giudizio.

Ambiente e sostenibilità

Nell'epoca della transizione ecologica, l'immagine è un potente strumento di indagine, denuncia e rigenerazione. I saggi presenti in questa sezione esplorano, attraverso sguardi e approcci multidisciplinari, come il visuale possa interpretare, comunicare e persino guidare la costruzione di un futuro più sostenibile ed etico.

Il contributo di Benedetta Terenzi e Giovanna Binetti, *Greenwashing e immagini etiche. Eticità della corretta comunicazione aziendale nell'ambito della sostenibilità*, apre la riflessione evidenziando come il *greenwashing* operi attraverso strategie comunicative ingannevoli che manipolano codici visivi e simbolici. In opposizione a queste derive, il saggio propone un modello basato su trasparenza, verificabilità e responsabilità, in cui la comunicazione visiva diventa strumento per una narrazione autentica della sostenibilità, capace di generare fiducia e valore etico. Il tema della rappresentazione come atto etico e identitario è affrontato nel contributo di Martina Natalizi, Beatrice Musa e Laura Iori, *Lago Trasimeno: progetto per un paesaggio dinamico*. Il progetto, basato sulla definizione di quattro scenari futuri, utilizza visualizzazioni che anticipano gli effetti del cambiamento climatico come strumenti operativi per orientare le scelte progettuali e attivare processi di resilienza. Le immagini prefigurative delineano una visione dinamica del paesaggio, finalizzata alla rigenerazione degli habitat lacustri e al ripristino degli equilibri ecosistemici.

Il contributo *Symnachia design, tackle climate change with clean energy! Etica nelle immagini e design sostenibile per la qualità della vita* di Maria Dolores Morelli, Paolina Bongioannini Cerlini, Luigi Maffei, Ornella Midolo e Laura Cence presenta artefatti ludici sviluppati in un contesto interdisciplinare. L'integrazione di ecodesign, energie rinnovabili e climatologia dimostra come l'etica del progetto visivo possa tradursi in un impegno concreto per la sostenibilità.

Il contributo di Alessandro Spennato e Gianpiero Alfarano, *Immagini che ascoltano. Etica francescana e design visivo per habitat sostenibili*, rilegge la *Predica agli uccelli* come paradigma relazionale per una comunicazione visiva fondata su ascolto e responsabilità. L'immagine è interpretata come evento di coabitazione e la riflessione si traduce in una metodologia progettuale che orienta il design verso pratiche sostenibili e consapevoli. La ricerca di Piergiuseppe Rechichi, *A Theoretical Framework for Image-Based Environmental Psychology Research in the EmoVirtual Project*, sviluppa un approccio sperimentale basato sulla misurazione quantitativa delle risposte emotive a stimoli ambientali visivi. L'analisi dei parametri di *preference*, *valence* e *arousal* permette di esplorare come le caratteristiche delle immagini influenzino il vissuto emotivo di giovani con fragilità, aprendo a un impiego più consapevole dei sistemi di rappresentazione in percorsi di valutazione e potenziale supporto terapeutico.

La mimesi come strumento di conoscenza è al centro del saggio di Ana Karla Freire de Oliveira e 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*. Nell'illustrazione scientifica della biodiversità, la precisione e la bellezza della rappresentazione si fanno atto di resistenza contro l'oblio e strumento per la documentazione e la salvaguardia di un patrimonio minacciato, contribuendo alla promozione di una coscienza ecologica.

Infine, Nicola La Vitola, Sonia Mercurio, Sonia Mollica e Paola Raffa, in *Immagini in costruzione. Trame e colori di paesaggi in transizione nell'Africa Sub-Sahariana*, indagano la costruzione di identità visive in divenire nei paesaggi rurali. I codici grafici, mutuati dalle tradizioni tessili e artistiche locali, diventano linguaggi capaci di narrare le trasformazioni culturali e spaziali generate dalle migrazioni, dando forma visibile alle comunità in transizione.

I contributi della sezione delineano un panorama articolato in cui l'immagine diventa dispositivo critico e progettuale della sostenibilità contemporanea: strumento di smascheramento delle narrazioni ingannevoli, medium operativo per modellare scenari futuri, supporto alla comprensione delle emozioni ambientali, veicolo di conoscenza scientifica e matrice identitaria dei paesaggi in trasformazione. Ne emerge una visione in cui l'etica è la condizione strutturale di ogni pratica visiva capace di confrontarsi con la complessità delle relazioni tra esseri umani, ecosistemi e culture in transizione.

Media e comunicazione

I contributi di questa sezione indagano le trasformazioni del visuale nell'ecosistema mediale contemporaneo, esplorando il complesso intreccio tra forme estetiche, responsabilità etica e innovazione progettuale. Attraverso casi studio che spaziano dalla comunicazione istituzionale alle pratiche artistiche sperimentali, dai linguaggi del gaming alle frontiere della visualizzazione scientifica, emerge una riflessione critica sul potere delle immagini nel plasmare identità, relazioni sociali e immaginari collettivi.

Il tema della comunicazione istituzionale e dell'identità visiva è approfondito dai saggi di Chiara Zuddas, *Comunicare per orientare. Il disegno dell'immagine coordinata nel contesto della formazione universitaria*, e di Marta Pileri, *Segni pubblici. La forma della comunicazione istituzionale*. Entrambe le autrici analizzano il progetto grafico come atto etico e strategico. Il primo contributo presenta la ridefinizione della *brand identity* per i corsi di studio di Architettura ad Alghero, sottolineando l'integrazione di criteri di accessibilità e responsabilità nella rappresentazione istituzionale; il secondo riflette sul ruolo culturale e sulla dimensione etica del disegno pubblico, evidenziandone l'impatto sulla costruzione della fiducia e sulla legittimazione simbolica.

La sperimentazione linguistica e le dimensioni simboliche del visivo sono esplorate da Silvia Barbotto in *Tra(s)duzione sincronico visiva: abitudine, (per)formatività e relazione intersemiotica*, che presenta la *Visual Synchronic Translation* come pratica

performativa di ascolto e traduzione intersemiotica, e da Elena Ippoliti, Flavia Camagni e Noemi Tomasella in *Etica, estetica ed utopia. Due progetti visionari per una lingua visuale universale*, che analizzano le utopie linguistiche di Lissitzkij e Neurath, accomunate dall'aspirazione a un linguaggio "a-nazionale" capace di favorire conoscenza ed emancipazione.

La dimensione relazionale e sociale del segno grafico è centrale nel contributo di Jonathan Pierini e Gianluca Camillini, *Restarting Writing. Graphic Design Situated*, che ridefinisce il graphic design come pratica discorsiva in grado di agire criticamente su identità, contesti e immaginari. A questo si collega il contributo di Giovanna Ramaccini, *Imago Mundi, per cibum. Comprendere, interpretare, allestire*, esito di un progetto didattico che utilizza il cibo come *medium* espressivo e strumento di indagine critica su sostenibilità ed etica alimentare, trasformando lo spazio della mensa Caritas in un dispositivo di valorizzazione e dialogo sociale.

Infine, le forme della mediazione tecnologica e della percezione sono indagate da Massimiliano Lo Turco e Marco Sanna in *Nostalgie digitali: il fascino del retrogaming come immagine di un passato ancora attuale*, che analizza il *retrogaming* come chiave di lettura per l'evoluzione delle tecniche di rappresentazione spaziale, e da Daniele Villa in *Entangled Visions: Quantum Imaging and the Horizons of Scientific Pareidolia*, che esplora le implicazioni epistemologiche della visualizzazione dell'entanglement quantistico, mettendo in guardia dai rischi interpretativi della "pareidolia scientifica".

Nel loro insieme, i contributi tracciano una mappa critica delle trasformazioni nel paesaggio visuale contemporaneo, evidenziando come l'etica del progetto comunicativo non possa prescindere da una rinnovata consapevolezza critica circa il potere delle immagini di costruire realtà, mediare relazioni e orientare lo sguardo collettivo.

Società e politica

Questa sezione indaga il ruolo dell'utilizzo delle immagini per plasmare, legittimare o contestare il potere, per veicolare ideologie e mobilitare il consenso o la dissidenza. I contributi esplorano il confine, non sempre di semplice identificazione, tra l'uso etico e l'uso manipolatorio del linguaggio visivo.

Alcuni contributi sollevano la tematica dell'utilizzo delle immagini per la diffusione di narrative discriminatorie o per la rappresentazione di contesti di esclusione. Federico O. Oppedisano, in *Le narrative visive dell'odio e della discriminazione: evoluzione e strategie della comunicazione visiva dell'estrema destra nell'ecosistema digitale*, offre una mappatura aggiornata delle strategie visuali dell'estrema destra nell'ecosistema digitale, svelando come meme, simboli e videogiochi vengano resi strumenti di una propaganda visiva sofisticata foriera di odio e discriminazione. Fabio Quici, in *Rappresentare gli spazi rimossi della pena*, esamina come arte e media rappresentino la realtà carceraria e come queste immagini, spesso parziali o distorte, influenzino la percezione pubblica della detenzione più come deterrente che come reale comprensione della vita in condizioni di reclusione.

Parallelamente, altri studi indagano il ruolo etico e sociale della comunicazione visiva, evidenziando come le immagini possano promuovere attivismo e sensibilizzazione verso tematiche sociali o contribuire alla definizione e alla valorizzazione di identità collettive. Michele Valentino, in *Etica e comunicazione grafica. I manifesti di Armando Milani*, analizza come l'opera di Milani trasmetta messaggi di attivismo e responsabilità collettiva, mettendo in luce il ruolo della comunicazione grafica come strumento capace di influenzare la società e orientare l'opinione pubblica. Marika Mastrandrea, nel contributo *Attivismo visivo e spazio pubblico. Immagini e parole come strumenti di espressione sociale nei luoghi della collettività*, esamina in che modo collettivi come *CHEAP*, *Formes des Luttes* e *Les Colleuses* utilizzano immagini e parole per reclamare lo spazio pubblico e dare voce a istanze sociali. Questo impegno civile si declina anche nella sfera di beni di consumo, come nel caso studio *Fast fashion e comunicazione etica*. L'articolo *Fast Fashion e comunicazione etica. Il caso studio Unveiled – L'informazione non ha veli* presentato da Maria Catapano, Flavia Fallani e Martina Tagliaferri, esplora il ruolo etico delle immagini nel design e nella comunicazione visiva, mettendo in luce come il fast fashion produca gravi effetti sociali e ambientali spesso nascosti da strategie fuorvianti come il *greenwashing*. Nella riflessione di Rosina Iaderosa e Gabriele Spinelli sviluppata in *Etica delle immagini e identità collettiva. Dal manifesto storico al poster sperimentale* si analizza il potenziale etico e simbolico della rappresentazione nella narrazione di un'identità collettiva, mostrando come un'immagine conservi la sua una forza critica e simbolica senza cadere nella nostalgia o nella spettacolarizzazione.

Completano la sezione i contributi che esaminano il ruolo delle immagini in contesti globali, mostrando come queste possano essere impiegate sia per costruire identità nazionali, sia per difendere valori e patrimonio collettivo in scenari di crisi. Emanuela Costantini, in *Scegliere una capitale, mostrare la nazione. Il caso degli Stati successori dell'Impero ottomano*, analizza la nascita e lo sviluppo delle capitali dei nuovi Stati del Sud-est europeo, mostrando come architettura, urbanistica e simboli monumentali siano stati impiegati dalle élite per costruire un'identità nazionale. Alessandro Luigini, in *Rappresentare il conflitto: tecnologie digitali per un'etica della documentazione del patrimonio*, evidenzia come le tecnologie digitali permettano di documentare e valorizzare il patrimonio culturale in contesti di crisi e conflitto, con profonde implicazioni politiche, sociali ed etiche.

I contributi di questa sezione confermano il campo delle immagini come un'arena di lotta politica, dove si confrontano costantemente forze di manipolazione del consenso e pratiche di resistenza etica.

Memoria e patrimonio

La sezione affronta il ruolo etico delle immagini nel custodire, interpretare e trasmettere il passato. I contributi esplorano la tensione tra autenticità e interpretazione, tra la fissità del documento e la fluidità della memoria viva. Emerge l'importanza

delle tecnologie digitali come strumenti di conservazione e fruizione attiva del patrimonio storico-artistico.

Elena Simeoni e Stefano Brusaporci, in *Modelli 3D per la fruizione online del patrimonio museale*, presentano le attività di digitalizzazione 3D della collezione di ceramiche di San Domenico conservate presso il museo PoMAq per la comunicazione e valorizzazione online del patrimonio. Daniele Rossi, Francesca Cicero ed Eleonora Vallese, in *Museums After Shock: Tattiche di reazione per la tutela dei beni culturali*, analizzano come i musei abbiano utilizzato immagini e strategie di comunicazione per reagire a shock e emergenze, trasformandole in opportunità di innovazione e ridefinizione del loro ruolo sociale. Luigi Corniello e Gianluca Gioioso, in *Ritorno alla natura. Simboli del mondo animale e vegetale nell'architettura, nella pittura e nella scultura*, esplorano il valore etico e filosofico delle rappresentazioni animali nel patrimonio, analizzando il caso studio dei Leoni della Reggia di Caserta attraverso la lente interpretativa del pensiero platonico sulla natura.

Parallelamente, alcuni contributi approfondiscono la dimensione immateriale ed emozionale del patrimonio. Marialucrezia Bevilacqua, Marta Bonfitto, Pia Davico e Valeria Minucciani, in *Sentire con le immagini*, propongono un allestimento immersivo nell'ex Ospedale Psichiatrico di Collegno che, trasformando immagini d'archivio in spazi tridimensionali, restituisce la memoria del luogo attraverso un'esperienza emozionale guidata da principi di comunicazione visiva e neuroestetica. Sul versante della *gamification*, Vincenzo Cirillo, Noemi Anna Pardi e Ornella Zerlenga, in *Immagini etiche e tradizioni immateriali dell'Abruzzo. Un gioco da tavolo come veicolo ludico per la trasmissione di valori locali*, presentano un gioco da tavolo per bambini che, attraverso l'uso di immagini, valorizza le tradizioni immateriali abruzzesi, favorendo la comprensione e l'apprezzamento del patrimonio locale in modo ludico e accessibile.

Emergono anche riflessioni di taglio storico-filosofico che gettano luce sulle radici profonde del rapporto tra immagini, etica, potere e religione. Michele Sabatino e Maria Prisco, in *Immagini e potere. L'iconografia di San Luigi di Francia*, esaminano l'iconografia di San Luigi IX ad Assisi, mostrando come le immagini medievali del santo fossero strumenti di propaganda politica influenzati sia dagli Angioini sia dalla cultura francescana. Francesca Funis, in *Immagini etiche con didascalie: per una lettura peripatetica*, mostra come i francescani abbiano usato immagini e titoli per creare percorsi narrativi devozionali, evidenziando — attraverso il caso del Sacro Monte di San Vivaldo — il ruolo etico di queste combinazioni nel guidare la fruizione e l'interpretazione. Infine, Luca Vespasiano, in *Tra autenticità e originale: considerazioni sul trigramma bernardiniano*, partendo dalla diffusione del trigramma bernardiniano, solleva interrogativi sull'autenticità delle immagini, esplorando il legame tra originalità e valore del patrimonio culturale.

Nel complesso, la sezione rivela come il patrimonio culturale sia oggi oggetto di un processo dinamico di co-costruzione collettiva. Emerge una duplice natura delle immagini: da un lato strumenti di mediazione attiva grazie alle tecnologie digitali, dall'altro veicoli di significati politici ed esperienze emotive che trasformano la memoria in un'esperienza viva e partecipata.

Educazione e cura

I contributi di questa sezione esplorano il potenziale progettuale delle immagini come pratica orientata alla costruzione di un futuro più inclusivo, empatico e consapevole. Il tema della relazione tra immagini etiche e processi formativi emerge in diversi contributi, che indagano come gli strumenti visivi possano garantire pari opportunità di apprendimento, attraverso una rilettura delle strategie didattiche e una verifica delle competenze degli educatori.

Nel contributo *Immagini tattili dell'identità urbana e culturale per l'inclusione*, Cristina Boido e Pia Davico presentano un caso studio progettato per la città di Chieri, dimostrando come le immagini tattili possano rendere il patrimonio materiale e immateriale più accessibile e inclusivo. Stefano Moriggi e Nicola Bruno in *Teachers' Visual Literacy Skills in Evaluating Digital Content: A Focus on Decontextualized and Manipulated Images* lanciano un allarme cruciale, evidenziando le carenze nella *visual literacy* degli insegnanti di fronte alla manipolazione digitale, sottolineando l'urgenza di una formazione post-mediale. Enrico Cicalò, in *Visual learning e visual-spatial learners. Le immagini nell'apprendimento degli individui neurodivergenti e ad alto potenziale cognitivo*, esplora il potenziale delle immagini per l'apprendimento negli studenti neurodivergenti e ad alto potenziale cognitivo, analizzando come gli approcci di *visual learning* possano rispondere alle loro specifiche caratteristiche cognitive. Erica Cantaluppi, in *Rappresentazioni, identità, valori culturali. Esperienze di educazione al patrimonio in Friuli Venezia Giulia*, presenta l'esperienza innovativa della SABAP Friuli Venezia Giulia, illustrando progetti educativi che promuovono approcci interdisciplinari per narrare identità collettive, valori etici e significati sociali.

La dimensione di educazione e cura nell'utilizzo delle immagini si conferma una tematica fondamentale anche nel contesto sanitario, come illustrato da Alexandra Fusinetti in *Graphic Medicine: il ruolo etico delle immagini in ambito sanitario*. L'autrice evidenzia come l'uso di un linguaggio visivo e di una rappresentazione etica possano rafforzare l'empatia e la comprensione tra pazienti, caregiver e operatori, favorendo un dialogo più autentico e rispettoso.

Queste riflessioni sulla responsabilità progettuale trovano ulteriore profondità quando si considerano gli effetti dell'avanzamento tecnologico e dell'intelligenza artificiale sulla produzione visiva contemporanea. In questa ampia prospettiva, Tiziana Iorio, in *Visualizzare con cura: etica dell'immagine e responsabilità progettuale nell'era dell'iperproduzione generativa*, indaga la ridefinizione del design visivo come pratica di cura, promuovendo un approccio etico e speculativo per contrastare la crisi della visione e generare immaginari sostenibili e relazionali.

La cura emerge come un significativo paradigma progettuale delle immagini, trasformandole in strumenti efficaci per veicolare conoscenza, favorire l'inclusione e costruire rapporti empatici.



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

Abstract

Il contributo indaga il messaggio etico di Pier Paolo Pasolini rivolto alla tutela della città antica, considerata opera d'arte della civiltà e della storia, e attuato attraverso l'immagine cinematografica. Il regista denuncia i repentini cambiamenti sociali ed economici prodotti dal capitalismo, che hanno portato alla trasformazione 'irreale' della città. Il tema è affrontato dal punto di vista architettonico e urbano, analizzando tre pellicole: *La ricotta* (1963), *La forma della città* (1974) e *Le mura di Sana'a* (1971).

Parole chiave

Pier Paolo Pasolini, città, cinema, patrimonio, paesaggio culturale

Abstract

The paper investigates Pier Paolo Pasolini's ethical message aimed at protecting the ancient city –considered as a work of art of civilization and history– and implemented through the cinematographic image. The director denounces the sudden social and economic changes produced by capitalism, which have led to the 'unreal' transformation of the city. The theme is addressed from an architectural and urban perspective, analyzing three films: *La ricotta* (1963), *La forma della città* (1974) and *Le mura di Sana'a* (1971).

Keywords

Pier Paolo Pasolini, city, cinema, heritage, cultural landscape

Introduzione

Osservando il *Sogno di Innocenzo III* di Giotto [1], possiamo ritrovare un'allegoria della sostruzione: da un lato il pontefice è sorretto dal suo letto a baldacchino, mentre è immerso in un sonno che sembra allontanarlo dalle cose reali; dall'altro, Francesco sorregge da solo l'enorme peso della Basilica di San Giovanni in Laterano, prossima alla rovina.

Cinquant'anni fa, il 2 novembre 1975, moriva Pier Paolo Pasolini, regista, talvolta interprete – dello stesso Giotto nel film *Decameron* (Stampa, 1970) – e autore, che ha fatto della poesia e del cinema uno straordinario strumento di denuncia dell'omologazione.

Il messaggio di Francesco salverà la Chiesa dalla corruzione e dalla decadenza. Il messaggio di Pasolini non salverà l'Italia dalla corruzione e dal malaffare, non la salverà dalle stragi, né dall'avvento del capitalismo e della globalizzazione. Non salverà neanche il poeta dalla sua stessa morte, avvenuta per mano violenta e su cui ancora non è stata fatta chiarezza. Tuttavia, quello di Pasolini può essere ritenuto un messaggio salvifico. La costruzione di immagini in sequenza, ottenuta tramite un sapiente uso dell'inquadratura e del montaggio, è finalizzata a denunciare ciò che sta per essere perduto: i valori di una certa forma di umanità ancestrale, le realtà singolari del territorio, il patrimonio e la storia delle città e del paesaggio.

In questo senso, si può parlare di etica pasoliniana, contraria ai moralismi, come dimostrano le numerose denunce e censure che le sue opere subirono, ma orientata a far parlare la realtà delle cose. Ed è così che Pasolini fa parlare la città, espressione di un paesaggio culturale in senso ampio. Come scrive Iovino (2004), la sua "denuncia si condensa intorno a una proposta etica che potremmo definire 'ambientalistica': per Pasolini l'artista deve, attraverso la sua opera, interpretare, custodire e proteggere un *paesaggio culturale*. In questa prospettiva, il paesaggio non è solo ambiente geografico e naturale, ma anche e soprattutto ambiente storico e umano: un territorio composito e stratificato nel tempo, che è insieme universo linguistico, identità di luoghi, e patrimonio d'immagini artistiche che questo ambiente elaborano e trasmettono".

Un tema centrale è la trasformazione della città causata dal repentino avvento del capitalismo, che aveva rivoluzionato in poco tempo i modelli sociali ed economici, andando a incidere sui luoghi dell'abitare. La questione viene qui affrontata secondo il punto di vista precipuo del progetto di architettura, attraverso una disanima che riguarda, in particolare, tre pellicole: *La ricotta* (40 min., 1963), *Io e...: Pasolini e... la forma della città* (17 min., 1974) e *Le mura di Sana'a* (documentario in forma d'appello all'UNESCO) (13 min., 1971).

Copertina

Fotogramma dal film *La ricotta* (1963).

Fig. 1

Fotogramma dal film *La ricotta* (1963).

Fig. 2

Fotogramma dal film *La ricotta* (1963).

La città come vita

Nella poesia *10 giugno* (Pasolini, 1964), emerge il punto di vista di Pasolini sulla città a lui coeva:

Un solo rudere, sogno di un arco,
di una volta romana o romanica,



in un prato dove schiumeggia il sole
 il cui calore è calmo come un mare,
 e, del mare, ha il sapore di sale,
 il mistero splendente: lì ridotto,
 sulla schiuma del mare della luce,
 il rudere è solo: liturgia
 e uso, ora profondamente estinti
 vivono nel suo stile – e nel sole –
 per chi ne comprenda presenza e poesia.
 Fai pochi passi, e sei sull'Appia
 o sulla Tuscolana: lì tutto è vita,
 per tutti. Anzi, meglio è complice
 di quella vita chi non ne sa stile
 e storia. I suoi significati
 si scambiano nella sordida pace
 insofferenza e violenza. Migliaia,
 migliaia di persone, pulcinella
 di una modernità di fuoco, nel sole
 il cui significato è anch'esso in atto,
 si incrociano pullulando scure
 sugli accecanti marciapiedi, contro
 l'Ina. Case sprofondano nel cielo [...].

La solitudine poetica della rovina, abbandonata dalla liturgia e dall'uso, si contrappone alla modernità dei quartieri popolari. "Per Pasolini la casa popolare, pur compresa nel suo ruolo sociale, va ripudiata nella forma" (Ottone, 2022), in quanto espressione di una modernità omologatrice che va a determinare un turbamento nella perfezione del paesaggio (Brunatto & Pasolini, 1974). Sono celebri le foto scattate da Paolo Di Paolo, che ritraggono il poeta al "monte di cocci", nel quartiere di Testaccio a Roma, e sullo sfondo il gasometro, la zona del porto fluviale e i quartieri popolari costruiti in seguito all'urbanizzazione industriale. Una rappresentazione voluta da Pasolini stesso (Città Pasolini, 2024), in linea con la sua poetica, fondata sulle rovine del passato mentre osserva l'avanzare della postmodernità. Ruederi e case popolari della periferia romana costituiscono l'ambientazione del film *La ricotta* (1963). Nel mediometraggio Orson Welles, nei panni del regista di una troupe intenta a girare un film sulla passione di Cristo, legge i versi conclusivi della poesia già citata:

[...] Io sono una forza del Passato.
 Solo nella tradizione è il mio amore.
 Vengo dai ruderi, dalle Chiese,
 dalle pale d'altare, dai borghi,
 dimenticati sugli Appennini o le Prealpi,
 dove sono vissuti i fratelli.
 Giro per la Tuscolana come un pazzo,
 per l'Appia come un cane senza padrone.
 O guardo i crepuscoli, le mattine,
 su Roma, sulla Ciociaria, sul mondo,
 come i primi atti del Dopostoria,
 cui io assisto per privilegio di anagrafe,
 sull'orlo estremo di qualche età
 sepolta. Mostruoso è chi è nato
 dalle viscere di una donna morta.

Fig. 3
 Fotogramma dal
 documentario *Io e...:
 Pasolini e... la forma
 della città* (1974).



E io, feto adulto, mi aggiro
Più moderno di ogni moderno
A cercare fratelli che non sono più.

Orson Welles dichiara che nella prima parte della poesia il poeta "ha descritto certi ruderi antichi di cui nessuno più capisce stile e storia e certe orrende costruzioni moderne che invece tutti capiscono" (Pasolini, 1963). Si parla, dunque, di paesaggio in termini di espressione, evidenziando un legame forte con la storia e con il linguaggio, punto di vista ricorrente nell'opera pasoliniana (Iovino, 2004). In questo senso, il cinema rappresenta il *medium* per eccellenza: "mentre ogni altro linguaggio si esprime mediante segni 'simbolici', i segni cinematografici non sono tali: sono 'iconografici', sono segni di 'vita', se posso esprimermi così; in altre parole, mentre ogni altro modo di comunicazione esprime la realtà mediante 'simboli', il cinema invece esprime la realtà mediante la realtà" (Pasolini, 1993, p. 94). Dunque, il cinema è la "lingua scritta della realtà" (Pasolini, 1991, p. 198). Negli stessi anni, Aldo Rossi teorizza, nel campo dell'architettura, una simile forma di aderenza alla vita: la città viene considerata una struttura spaziale descritta non solo da un aspetto morfologico, ma anche da uno esistenziale. Rossi si riferisce a ciò che il geografo francese George Chabot, di fronte al problema della classificazione, definisce "*l'âme de la cité*": la città è una totalità che si costruisce da sola e in cui tutti gli elementi concorrono a formare la sua anima (Rossi, 1978). Quindi solo la città può spiegare se stessa. Rossi evidenzia, inoltre, la stretta relazione tra architettura e vita: come il teatro, l'architettura riguarda una sequenza di eventi, e non è nient'altro che uno strumento utile alla messa in scena di una vicenda (Rossi, 1981). La morte di Stracci, protagonista silenzioso de *La ricotta*, nel ruolo di comparsa che interpreta il buon ladrone, sopraggiunge senza far rumore e sembra ricordarci la condizione stessa dell'ambiente in cui avviene: "Povero Stracci. Crepare... non aveva altro modo per ricordarci che anche lui era vivo" (Pasolini, 1963) [2].

La città come forma

L'anno prima della sua morte, Pasolini viene invitato a partecipare attivamente, attraverso un contributo critico e di regia, alla trasmissione RAI *Io e...*, nella quale artisti e intellettuali, provenienti da vari ambiti del sapere, sono chiamati a parlare di un'opera d'arte alla quale tengono particolarmente. Pasolini sceglie di parlare dell'opera "di una infinità di uomini senza nome", ovvero della forma della città, che, diversamente da altre opere d'arte, è una forma in divenire, non immobilizzata nel tempo: "Quando dico che ho scelto come oggetto di questa trasmissione la forma di una città, la struttura di una città, il profilo di una città, voglio proprio dire questo: voglio difendere qualcosa che non è sanzionato, che non è codificato, che nessuno difende e che è opera, diciamo così, del popolo, di un'intera storia [...]" (Brunatto & Pasolini, 1974). Per affrontare il tema, Pasolini individua due casi che rappresentano aspetti complementari della medesima questione: la città antica (Orte) e quella di nuova fondazione (Sabaudial).

Fig. 4
Fotogramma dal
documentario *Le mura
di Sana'a* [documentario
in forma d'appello
all'UNESCO] (1971).



Ne risulta uno "scritto corsaro" per immagini, che va in onda il 7 febbraio 1974. Da pochi mesi, aveva intrapreso a pubblicare su alcuni giornali, in particolare sul *Corriere della Sera*, articoli lungimiranti che trattavano i temi centrali e più attuali della società italiana, poi raccolti in una pubblicazione postuma dal titolo *Scritti corsari* (1975). Quindi, un tema apparentemente astratto e teorico, come la forma della città, è rivendicato da Pasolini come di assoluta urgenza, al pari di altre questioni politiche.

In apertura del documentario, il regista spiega all'amico Ninetto Davoli i motivi della scelta del tema e del caso specifico di Orte: il problema che ha dovuto affrontare più volte è quello di restituire tramite un'inquadratura la purezza formale della città antica, sempre più spesso deturpata dall'aggiunta di edifici moderni, costruiti in soluzione di continuità con la morfologia originaria. Per il regista è innanzitutto una questione di stile: parla di "perfezione stilistica" e "caratteri stilistici", facendo riferimento al suo "senso estetico [...] da anima bella" (Brunatto & Pasolini, 1974). Questo perché Pasolini, nel caso specifico di Orte, intende operare tramite inquadrature capaci di trasmettere un ben preciso canone estetico, riferendosi alla pittura rinascimentale nord-europea (parla infatti di "bruma azzurro-bruna" che avvolge Orte). Questa valutazione è ben distante da quella che farebbe un architetto, considerando che la questione dello stile non pertiene l'ambito del progetto. Tuttavia, pur da un punto di vista diverso, Pasolini tocca un tema centrale per gli architetti, ovvero il rapporto tra natura e urbanità, tra paesaggio naturale e antropizzato, che è un problema di confine: "Ora, il problema della forma della città e il problema della salvezza della natura che circonda la città, sono un problema unico. Ma sempre si pone il problema di rispettare il confine naturale tra la forma della città e la natura circostante" (Brunatto & Pasolini, 1974). In questo documentario, la città di Orte si mostra sulla soglia, andando a ricordarci come certi luoghi naturali possono diventare, attraverso l'insediamento, una struttura spaziale (Norberg-Schulz, 1979).

La seconda parte del documentario è dedicata alla città di Sabaudia, esempio di architettura di regime. Stavolta i caratteri della città sono assimilabili, secondo Pasolini, alla pittura metafisica di Giorgio De Chirico, ma al contempo hanno un elemento di realismo, in quanto la città è costruita a misura d'uomo. Per il regista, dunque, Sabaudia "non ha niente di fascista, in realtà, se non alcuni caratteri esteriori", ed è invece espressione di "quella realtà che il fascismo ha dominato tirannicamente ma che non è riuscito a scalfire. Dunque, è la realtà dell'Italia provinciale, rustica, paleo-industriale [...]" (Brunatto & Pasolini, 1974). Pertanto, la città di Sabaudia è ancora una forma da tutelare come espressione della civiltà che l'ha prodotta, al contrario di molte architetture costruite da un regime democratico asservito alla civiltà dei consumi, che ha distrutto "le varie realtà particolari, togliendo realtà ai vari modi di essere uomini che l'Italia ha prodotto in modo storicamente molto differenziato" (Brunatto & Pasolini, 1974).

Di tutt'altro tipo sono i regimi che hanno portato alla distruzione del patrimonio antico in molti Paesi di quello che oggi definiamo come *Global South*, cercando di fondare nuove modernità in linea con i modelli occidentali. È il caso di Yazd, nell'odierno Iran, di Al Mukalla, ma soprattutto della città yemenita di Sana'a, alla quale Pasolini dedica un *documentario in forma d'appello*

Fig. 5
Fotogramma dal
documentario *Le mura
di Sana'a* [documentario
in forma d'appello
all'UNESCO] (1971).



all'UNESCO. Nell'ottobre del 1970, il regista, in cerca di "paesaggi medievali superstiti" (Iovino, 2022), si reca a Sana'a per girare alcune scene del film *Il Decameron*. Una volta terminate le riprese, Pasolini utilizza la pellicola avanzata per girare un cortometraggio in cui denuncia il rischio di perdita del patrimonio architettonico e urbano di Sana'a, a causa del desiderio di modernità entrato nel Paese a seguito della rivoluzione socialista, che aveva introdotto per la prima volta beni di consumo. Lo Stato repubblicano ha cominciato a insediare le sue sedi istituzionali, e la vecchia città – un centro storico rustico e povero, grande quanto Spoleto e bello come Venezia (Pasolini, 1971) – è ancora completamente intatta. Ma è stata intrapresa la distruzione delle mura. "Per lui il rischio che si cela nella perdita del paesaggio non è soltanto una perdita estetica (e non sarebbe poco), ma è la perdita della capacità poetica della realtà" (Iovino, 2022), che per Pasolini corrisponde al mondo antico: "la distruzione del mondo antico, ossia del mondo reale, è in atto dappertutto. L'irrealtà dilaga attraverso la speculazione edilizia del neocapitalismo" (Pasolini, 1971).

L'appello in chiusura del documentario recita (Pasolini, 1971):

Ci rivolgiamo all'UNESCO, perché aiuti lo Yemen a salvarsi dalla sua distruzione, cominciata con la distruzione delle mura di Sana'a.

Ci rivolgiamo all'UNESCO, perché aiuti lo Yemen ad avere coscienza della sua identità e del Paese prezioso che esso è.

Ci rivolgiamo all'UNESCO, perché contribuisca a fermare una miseranda speculazione in un paese dove nessuno la denuncia.

Ci rivolgiamo all'UNESCO, perché trovi la possibilità di dare a questa nuova Nazione la coscienza di essere un bene comune dell'umanità, e di dover proteggersi per restarlo.

Ci rivolgiamo all'UNESCO, perché intervenga, finché è in tempo, a convincere un'ancora ingenua classe dirigente, che la sola ricchezza dello Yemen è la sua bellezza, che conservare tale bellezza significa oltre tutto possedere una risorsa economica che non costa nulla. E che lo Yemen è in tempo a non commettere gli errori commessi dagli altri Paesi.

Ci rivolgiamo all'UNESCO, in nome della vera, seppure ancora inespressa, volontà del popolo yemenita.

In nome degli uomini semplici che la povertà ha mantenuto puri. In nome della grazia dei secoli oscuri.

In nome della scandalosa forza rivoluzionaria del passato.

Nel 1986 l'UNESCO dichiarerà Sana'a "patrimonio dell'umanità" e dal 1988, anche grazie al contributo dell'Associazione Fondo Pier Paolo Pasolini creata da Laura Betti, verrà intrapresa una campagna internazionale per la conservazione e il restauro della città. Pasolini non ha salvato l'Italia, ma ha contribuito, almeno in parte, a salvare Sana'a.

Note

1. Giotto, *Sogno di Innocenzo III*, 1295-1299 circa, affresco, 270 x 230 cm. Assisi, Basilica superiore.
2. Nella versione non censurata la frase è: "Povero Stracci, creare è stato il suo solo modo di fare la rivoluzione".

Bibliografia

Brunatto, P., & Pasolini, P.P. (Directors). (1974). *Io e...: Pasolini e... la forma della città* [film]. RAI.

Città Pasolini (2024, 12 giugno). *Anatomia di un istante, Pasolini al monte dei cocchi nello sguardo di Paolo Di Paolo*. <https://www.cittapasolini.com/post/anatomia-di-un-istante-pasolini-al-monte-dei-cocchi-nello-sguardo-di-paolo-di-paolo>

Iovino, S. (2004). Lucciole, voci e pale d'altare. Pier Paolo Pasolini e l'etica del paesaggio culturale. *Kainos*, 3. <http://www.kainos.it/nonluogo/iovino.html>

Iovino, S. (2022, 5 dicembre). Il paesaggio, poesia della realtà. Pasolini e l'UNESCO. *Antinomie*. <https://antinomie.it/index.php/2022/12/05/il-paesaggio-poesia-della-realta-pasolini-e-lunesco/>

Norberg-Schulz, C. (1979). *Genius Loci. Towards a Phenomenology of Architecture*. Rizzoli.

Ottone, L. (2022, 5 marzo). Pier Paolo Pasolini e la forma della città. *Domusweb*. <https://www.domusweb.it/it/notizie/2022/03/04/pasolini-e-la-forma-della-citt0.html>

Pasolini, P.P. (1957). *Le ceneri di Gramsci*. Garzanti.

Pasolini, P.P. (Director). (1963). *La ricotta* [film]. Arco Film, Cineviz, Lyre Film.

Pasolini, P.P. (1964). *Poesia in forma di rosa (1961-1964)*. Garzanti.

Pasolini, P.P. (Director). (1971). *Le mura di Sana'a (documentario in forma d'appello all'UNESCO)* [film]. Franco Rossellini.

Pasolini, P.P. (1975). *Scritti corsari*. Garzanti.

Pasolini, P.P. (1991). *Empirismo eretico*. Garzanti.

Pasolini, P.P. (1993). *Il sogno del Centauro*. Editori Riuniti.

Rossi, A. (1978). *L'architettura della città*. Clup.

Rossi, A. (1981). *A Scientific Autobiography*. The MIT press.

Stampa, C. (1970, 18 ottobre). Pasolini come Giotto. *Epoca*, 1047, 68-71.



HOF LAB 2020

“*Qui recipit vos, me recipit.*” Quando l’etica diventa estetica

“*Qui recipit vos, me recipit.*” When Ethics Becomes Aesthetics

Abstract

Il saggio presenta l’opera *Souvenir d’Italie*, ideata dallo studio *Hoflab* in occasione della mostra *La città dell’inclusione*, curata da Francesco Messina insieme a Laura Zerella e allestita a Roma negli spazi del Macro Asilo dal 9 al 10 novembre 2019. Proprio perché ispirata dall’intento di fondare l’estetica sull’etica, *Souvenir d’Italie* affida alla capacità inclusiva dei luoghi e dei monumenti italiani più identitari l’invenzione di nuovi modelli abitativi volti ad accogliere con generosità oltre che con creatività le popolazioni immigrate.

Parole chiave

accoglienza, architettura pop-up, progetto

Abstract

The essay presents the work *Souvenir d’Italie*, conceived by the *Hoflab* studio for the exhibition *La città dell’inclusione*, curated by Francesco Messina together with Laura Zerella and set up in Rome in the spaces of the Macro Asilo from 9 to 10 November 2019. Precisely because it is inspired by the intent to base aesthetics on ethics, *Souvenir d’Italie* entrusts the invention of new housing models aimed at welcoming immigrant populations with generosity as well as creativity to the inclusive capacity of the most identifying Italian places and monuments.

Keywords

hospitality, pop-up architecture, project

La città dell'inclusione

Il XX secolo è stato caratterizzato da un lungo elenco di disegni tutt'altro che etici, talora addirittura criminali. Soprattutto durante la seconda guerra mondiale. Basti pensare alle planimetrie redatte dall'ufficio di progettazione *Auschwitz Bauleitung der Waffen-SS und Polizei* per individuare il sito più idoneo per la realizzazione del campo di sterminio di Birkenau (fig. 1) piuttosto che allo schema del reattore nucleare riprodotto a memoria da Niels Bohr durante uno storico incontro con Robert Oppenheimer nel laboratorio di Los Alamos, volano scientifico di quel *Manhattan Project* che pochi anni dopo avrebbe portato alla distruzione di Hiroshima e Nagasaki. Così come basti pensare al cinismo con cui Walter Ulbricht schizza di getto sopra la mappa di Berlino il tracciato del muro, spaccando in due la città. E, da questo punto di vista, i primi anni duemila non sono stati certo migliori, visto che sono stati caratterizzati da una teoria di disegni eseguiti per erigere nuove barriere fisiche tra i popoli: tra Iran e Pakistan nel 2007, tra Israele ed Egitto nel 2010, tra Arabia Saudita e Yemen nel 2013, tra Bulgaria e Turchia nel 2014. Ma fortunatamente c'è dell'altro. Perché negli ultimi anni le iniziative etiche, volte a progettare nuovi modelli abitativi per l'accoglienza dei migranti, si sono susseguite senza soluzione di continuità. In tutto il mondo. A cominciare dall'Italia, dove risalta la mostra *La città dell'inclusione*, allestita a Roma negli spazi del Macro Asilo dal 9 al 10 novembre 2019. Un'iniziativa culturale promossa da Francesco Messina e Laura Zerella che, prendendo le mosse da una profezia di Umberto Eco, "in futuro l'Italia sarà un paese multirazziale o, se preferite, colorato" (Eco, 2019, p. 26), hanno lanciato una *call for projects* veicolata da un abstract tanto profondo quanto stimolante. "Partiamo dalla consapevolezza che una lettura interdisciplinare è possibile nella misura in cui ognuno di noi utilizzi gli strumenti della propria disciplina per cercare quantomeno di intravedere il modo in cui la città si stia o debba trasformarsi. Chiediamo una personale visione sul modo in cui la città possa assumere nuove configurazioni pronte ad accogliere flussi di popolazioni che migrano da una parte del mondo ad un'altra e siano in grado di adattarsi e/o generare nuovi modelli abitativi, popolazioni tenute assieme e non divise dai molteplici legami etnici, religiosi e culturali. Una città che, recuperando l'idea antica di polis greca possa nuovamente essere 'sostanza di cose sperate'" (Messina & Zerella, 2019, p. 6). Una *call* cui hanno risposto oltre cinquanta progettisti, tra cui Carmelo Baglivo con l'opera *Naufraghi nell'arcipelago delle buone intenzioni*, che ha denunciato il pericolo insito nelle "architetture come oggetti retorici e metafora di un mondo che vuole essere speciale e naturalmente esclusivo" (Baglivo, 2019, p. 13), Renato Capozzi con l'opera *La città che include... affacciata sul mare*, secondo cui "una città che include è una città fatta di grandi corti aperte sul mare" (Capozzi, 2019, p. 23), Vincenzo Latina con l'opera *Genova, new Morandi's bridge*, impegnato a dimostrare che "i ponti sono delle straordinarie 'macchine' che favoriscono l'inclusione" (Latina, 2019, p. 49), Beniamino Servino con l'opera *Architettura vacua forma / accogliente*, per il quale "la città vive nel suo vuoto" perché "il vuoto è lo spazio del pubblico, del riconoscimento dell'altro, del rispetto per l'altro" (Servino, 2019, p. 113).

Copertina

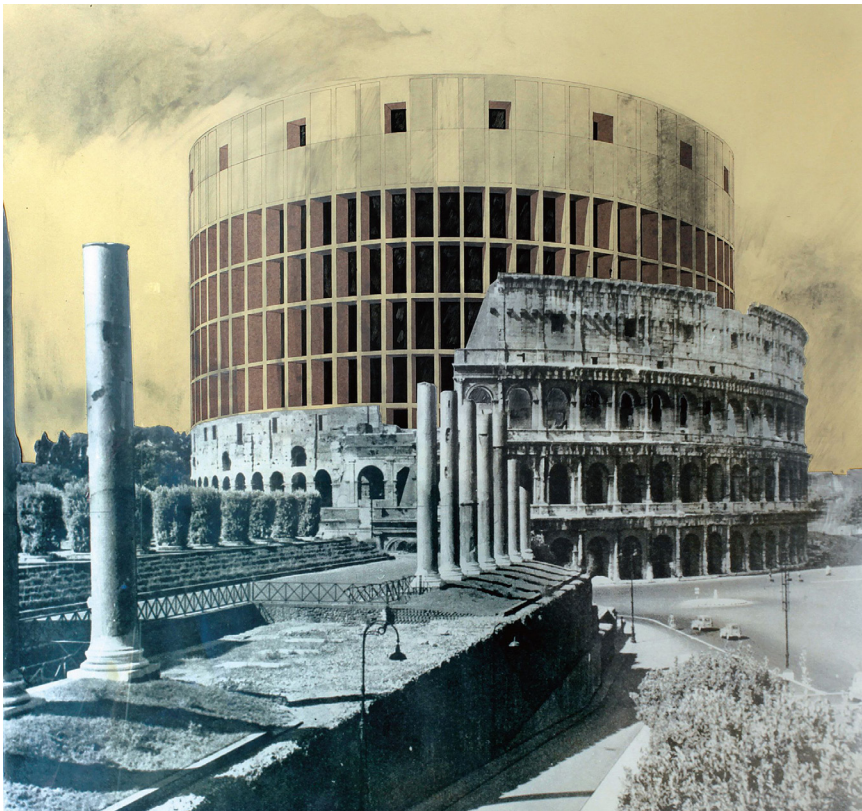
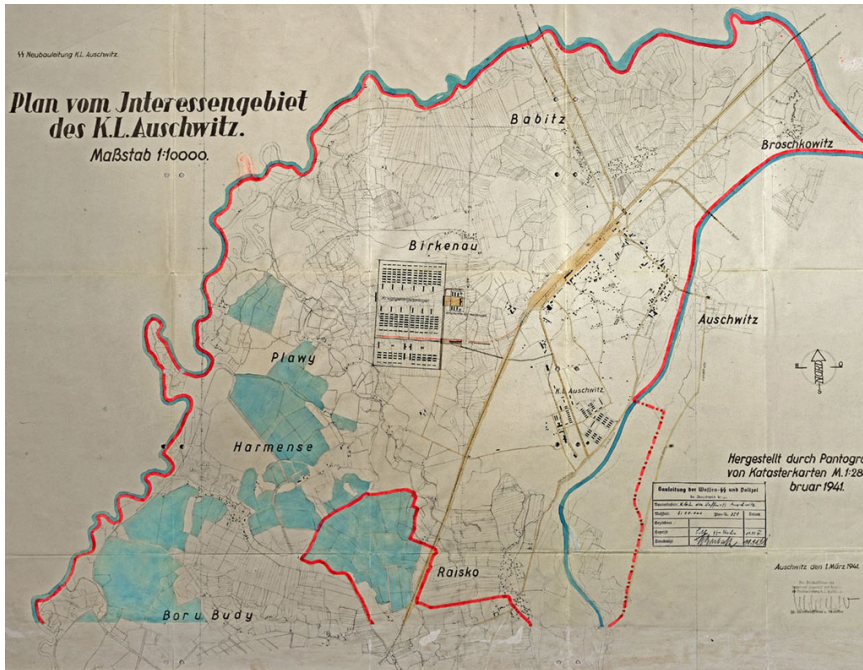
Souvenir d'Italie,
cartolina (Hoflab, 2019).

Fig. 1

Auschwitz Bauleitung
der Waffen-SS und
Polizei, Piano dell'area
di interesse del campo
di concentramento
di Auschwitz, 1941.
Archivio del Pastwowe
Muzeum Auschwitz-
Birkenau, Oświęcim.

Fig. 2

Superstudio, *Il
Monumento Continuo:
Grand Hotel Colosseo*,
1969. Fotomontaggio.
Fondazione MAXXI.



E l'opera *Souvenir d'Italie*, ideata dallo studio *Hoflab* (Paolo Belardi, Simone Bori, Matteo Scoccia) con la collaborazione di Felice Lombardi e Giulia Pucci (*Hoflab*, 2019)

Souvenir d'Italie

L'opera *Souvenir d'Italie*, proprio perché ispirata dall'intento di fondare l'estetica sull'etica, prende le mosse da una riflessione preliminare sulla città europea in generale, e su quella italiana in particolare, che è programmaticamente propedeutica all'atto progettuale. È innegabile che la capacità d'integrazione, la capacità d'accoglienza e la capacità di adattamento sono le tre qualità distintive in virtù delle quali le città europee hanno sempre affrontato le emergenze abitative succedutesi nel corso dei secoli crescendo su se stesse nel segno della continuità ovvero costruendo sempre e comunque nel costruito. Anche quando si è trattato di trasfigurare i monumenti più identitari. Basti pensare all'anfiteatro di Nîmes o al palazzo imperiale di Spalato, convertiti in altrettante cittadelle fortificate per accogliere rispettivamente i perseguitati dalle campagne punitive di Carlo Martello e i superstiti delle scorribande degli Avari. E forse noi Italiani (popolo di poeti, di artisti, di eroi, di santi, di pensatori, di scienziati, di navigatori e di trasmigratori), proprio perché viviamo in città particolarmente ricche di monumenti identitari, liberandoci da ogni retaggio pregiudiziale, potremmo immaginare di affidare alla loro naturale propensione inclusiva il compito d'inventare nuovi modelli abitativi, ancorché transitori, volti ad accogliere con generosità oltre che con creatività le popolazioni immigrate. Senza fare distinzioni tra migranti, profughi e rifugiati e, soprattutto, indipendentemente dalla condizione economica, dal genere, dall'età, dalla razza o dalla religione. In tal senso, l'opera *Souvenir d'Italie* è veicolata da un'immagine immaginaria eletta a viatico interpretativo: una cartolina turistica immaginaria, spedita da un personaggio immaginario, Bernard, a un personaggio altrettanto immaginario, Pauline (forse sua moglie?), che vive in Senegal (fig. 3). Bernard, impegnato in un viaggio di lavoro in Italia, è colpito a tal punto dal valore etico del supercondominio policromo dell'EUR da scrivere di getto sul verso un testo tanto breve quanto eloquente. "*Ma chère Pauline, je suis retourné en Italie après beaucoup d'années et j'ai été fasciné par la créativité et la générosité avec lesquelles l'émergence d'accueillir nos freres immigrants a été résolue, en donnant vie aux villes les plus inclusives que j'aie jamais vues... Ah, les Italiens!*" [1] *Souvenir d'Italie* è così composto dal recto di nove cartoline, sempre rigorosamente immaginarie, in cui, alla maniera della *pop-up architecture*, uno sciame di containers colonizza in modo parassitario luoghi e monumenti tra i più iconici del Belpaese (fig. 4). Da nord a sud: la torre Velasca di Milano, l'anfiteatro arena di Verona, la piazza San Marco di Venezia, la loggia dei Lanzi di Firenze, la torre pendente di Pisa, il palazzo della Civiltà del Lavoro di Roma, i giardini della Reggia di Caserta, il quartiere dei Sassi di Matera, l'ex chiesa Madre di Salemi. Nove invenzioni tipologiche volutamente provocatorie, che peraltro, così come raccomandato da Karl-Otto Apel e Jürgen Habermas, (Pedroni, 1999) fondano la propria eticità su fotoinserimenti argomentativi piuttosto che assertivi che, pur lasciando piena libertà di consenso ai destinatari, alimentano l'incisività della propria

Fig. 3
Souvenir d'Italie,
cartolina, recto e verso
(Hoflab, 2019).



saluti da Roma

Souvenir d'Italie

ROMA - EUR - VILLAGGIO DELL'ACCOGLIENZA

*Ma chère Pauline,
je suis retourné en Italie
après beaucoup d'années
et j'ai été fasciné par la créativité
et la générosité avec lesquelles
l'émergence d'accueillir
nos frères immigrants a été résolue,
en donnant vie aux villes
les plus inclusives
que j'aie jamais vues ...*

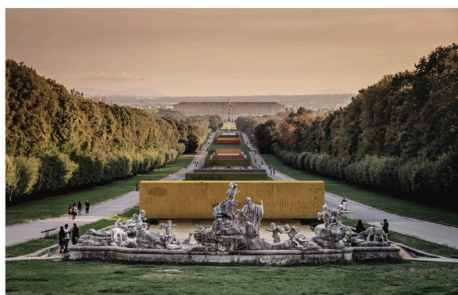
*Ah, les Italiens !
ton Bernard*



*Pauline Diop
23, rue de la République
12500 - Dakar
Sénégal*



saluti da Verona



saluti da Caserta



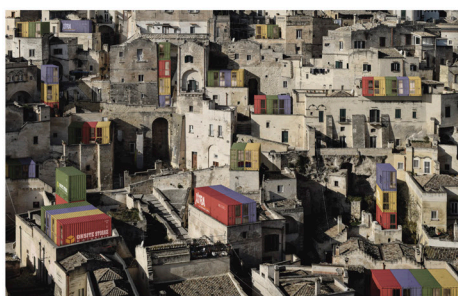
saluti da Milano



saluti da Pisa



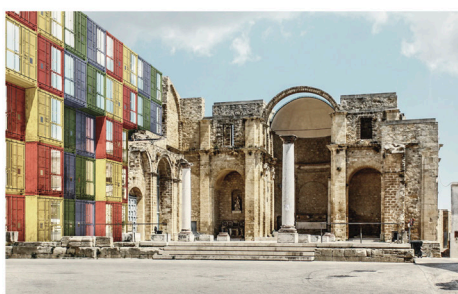
saluti da Venezia



saluti da Matera



saluti da Firenze



saluti da Salerno

comunicazione con l'evocazione esplicita di precedenti provocazioni d'autore: dal *Grand Hotel Colosseo* del Superstudio (fig. 2) alla *Veduta di Piazza del Campidoglio* di Leon Krier, dal *Palazzo Veneziano* di Carmelo Baglivo alla *Supernapoli* di Cherubino Gambardella. Ma la cartolina più provocatoria è la decima, in cui la piazza vaticana di San Pietro è prefigurata profondamente diversa dall'attuale, laddove una schiera di containers s'insinua tra le colonne del porticato di Gian Lorenzo Bernini utilizzandolo come riparo dalle intemperie atmosferiche. Un'idea apparentemente irriverente, ma in realtà profondamente evangelica perché, così come è scritto nell'*Evangelium secundum Mattaeum* (10:40), incarna idealmente le parole rivolte da Gesù Cristo agli apostoli prima d'inviarli in terre lontane a predicare il suo messaggio di pace e d'amore fraterno: "*Qui recipit vos, me recipit; et, qui me recipit, recipit eum, qui me misit.*"

Note

1. Mia cara Pauline, sono tornato in Italia dopo molti anni e sono rimasto affascinato dalla creatività e dalla generosità con cui è stata affrontata l'urgenza di accogliere i nostri fratelli immigrati, dando vita alle città più inclusive che io abbia mai visto... Ah, gli Italiani!" [traduzione in francese dell'autore]

Bibliografia

Baglivo, C. (2019). Naufraghi nell'arcipelago delle buone intenzioni. In F. Messina & L. Zerella (a cura di), *La città dell'inclusione* (pp. 12-13). ADDart Edizioni.

Capozzi, R. (2019). La città che include... affacciata sul mare. In F. Messina & L. Zerella (a cura di), *La città dell'inclusione* (pp. 22-23). ADDart Edizioni.

Eco, U. (2019). *Migrazioni e intolleranza*. La nave di Teseo.

Hoflab (2019). Souvenir d'Italie. In F. Messina & L. Zerella (a cura di), *La città dell'inclusione* (pp. 42-43). ADDart Edizioni.

Latina, V. (2019). Genova, new Morandi's bridge. In F. Messina & L. Zerella (a cura di), *La città dell'inclusione* (pp. 48-49). ADDart Edizioni.

Messina, F. & Zerella, L. (a cura di). (2019). *La città dell'inclusione*. ADDart Edizioni.

Pedroni, V. (1999). *Ragione e comunicazione. Pensiero e linguaggio nella filosofia di Karl-Otto Apel e Jürgen Habermas*. Guerini e Associati.

Servino, B. (2019). Architettura vacua forma / accogliente. In F. Messina & L. Zerella (a cura di), *La città dell'inclusione* (pp. 112-113). ADDart Edizioni

Fig. 4
Souvenir d'Italie,
cartoline, recto (Hoflab,
2019).



The Anthropophagic Movement in Brazil: Social Integration and Cultural Cannibalism Shape Modernist Architecture

Abstract

The Anthropophagic Movement, originating in Brazil in the 1920s, exemplified a distinctive cultural response to the influx of Western modernity from European migrants, characterised by a robust ethos of hospitality and empathy towards the unfamiliar and diverse. Through the analyses of the Anthropophagic Movement influence in Brazilian architecture it might be possible to better understand the hybridization of modern concept with local culture, an adaptation which is at the base of the growth of modernism in Brazil.

Parole chiave

anthropophagism, Brazil, immigration, modernist architecture, transculturation

Introduction

Saint Francis of Assisi is known for his strong focus on social integration, embodied in his life of renunciation and his commitment to universal brotherhood. The Saint lived in a time of social and political divisions, but his message of brotherhood and universal love helped to overcome barriers and foster integration between people of different backgrounds and social conditions. In this direction, with a strong spirit of welcoming and caring for the stranger, the different, the Anthropophagic Movement, born in Brazil in the 1920s, represented one of the most original cultural responses to western modernity arriving with great impetus from European states. Coined by the poet Oswald de Andrade in his *Manifesto antropófago* (anthropophagic manifesto) of 1928, the concept of “cultural anthropophagy” proposed a powerful metaphor: not to exclude the different but to accept it, to admire it in order to “devour” the most significant foreign influences and transform them into something authentically Brazilian (De Andrade, 1978). This approach had significant repercussions not only in literature and the visual arts, but also in architecture, contributing to the formation of a distinctive Brazilian modernist language.

Oswald de Andrade’s *Manifesto antropófago* advocated for a perspective in which Brazil might establish its identity via the innovative integration of various cultures. This viewpoint rejects mere replication of European patterns, advocating for an authentic synthesis that appreciates the nation’s indigenous, African, and popular traditions. Cultural anthropology emerged as a paradigm for an alternative modernity that seeks to harmonise innovation and tradition while carefully evaluating the impact of external cultural influences. In more recent time, in the essay *We are all cannibals*, also Claude Lévi-Strauss addresses the issue of cultural integration through a profound critique of ethnocentrism. The author emphasises how practices considered ‘barbaric’ by some societies are, in reality, complex and meaningful cultural expressions for others. This perspective invites recognition of the relativity of cultural norms and promotes a deeper understanding of different traditions (Lévi-Strauss, 2016). Through this reflection is possible to overcome prejudices and recognise the intrinsic value of each culture, thus promoting genuine cultural integration based on mutual respect and understanding, a eulogy to cultural anthropophagism.

The antropophagic movement influenced Brazilian architecture leading to a fusion of international modernism and local culture (Ribeiro Pires Vieira, 2011). Architects such as Lúcio Costa, Oscar Niemeyer and Roberto Burle Marx embodied this synthesis. Emblematic examples include the Palácio Gustavo Capanema, which combines European modernism and Brazilian elements, and the Pampulha complex, where Niemeyer developed a fluid style inspired by nature and Brazilian tradition (Fig. 1).

The cultural context

The 20th century saw advances in construction technology, from the first use of air conditioning in large buildings around 1900

Cover

Lúcio Costa, Carlos Leão, Oscar Niemeyer, Affonso Eduardo Reidy, Ernâni Vasconcelos and Jorge Machado Moreira, Palácio Gustavo Capanema in Rio de Janeiro. Picture by Henrique Liberal. <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=153413596>

Fig. 1

Oscar Niemeyer, St Francis of Assisi church in Pampulha. Belo Horizonte, Minas Gerias, Brazil. A complex where Oscar Niemeyer combines European modernism and Brazilian elements developing a fluid style inspired by nature.



to experimentation with very thin reinforced concrete shell from 1910. New building types were made necessary and available by advances in medicine, transport communication and industry. Radical changes in political systems and social structures and a corresponding growth in urbanization also determined the main preoccupation concerning architects from urban planning to social housing. In many regions vernacular buildings were modified by technological developments and in some cases by what was seen as a new international and global style. Trade flows and the colonies system made architecture a global enterprise where the most renowned architects used to design buildings also for foreign clients in distant locations. As economic and political connections between countries have changed throughout the 20th century so the pattern of global architecture has changed.

Transformation / adaptation process on modernism buildings in Brazil could be defined as a kind of architectural transculturation phenomenon. The term transculturation has been coined by Cuban anthropologist Fernando Ortiz in 1947 to describe the transition process of merging and converging cultures. But transculturation encompasses more than transition from one culture to another; it does not consist merely of acquiring another culture (acculturation) or of losing or uprooting a previous culture (deculturation). Rather, it merges these concepts and additionally carries the idea of the consequent creation of new cultural phenomena (neoculturation). In this wide scenario the nationalist movements and newly independent colonies coincides with the modernist architectural thinking and the promotion of an international style. This, especially after the First World War was an approach that slowly and self-consciously signalled progress and deliberately broke links with the past. As the European colonies disbanded and new national identities were forged hybrid architectural approaches drew from multiple global influences emerged. Architects responded to the increasing challenges in different ways, some employed technological innovations, others got inspired from vernacular solutions to design regional interpretations of modern architecture principles (Jackson et al., 2024).

The 1922 Modern Art Week in São Paulo marked the beginning of Brazilian modernism, a movement that sought to break with European academic traditions and create a national artistic expression. In this context, cultural anthropophagy emerged as a strategy to address the tension between modernity and tradition, between external influences and local identity (Gonçalves, 1922). The idea was to critically assimilate foreign influences, reworking them in a Brazilian way, similar to the cannibalistic ritual of indigenous tribes that consumed their enemies to absorb their strength (Tufano, 2021).

Fig. 2

Oscar Niemeyer, Brasília's Cathedral. A rational design but at the same time an expression of a unique national identity. Image by the author.

Principles of cultural anthropophagy

Critical Regionalism, as theorized by Kenneth Frampton, advocates for architecture rooted in local culture and climate, while maintaining a critical stance toward the universalizing forces of modernism. When applied to Rationalism –a movement favoring order, logic, and clarity– this approach takes on a unique form in South America, where European influences were filtered



through diverse geographies, colonial legacies, and indigenous traditions (Hartoonian, 2006). In the mid-20th century, South America became a fertile ground for a Rationalism that was reinterpreted rather than adopted wholesale. Architects like Brazil's João Batista Vilanova Artigas and Argentina's Clorindo Testa employed Rationalist principles –emphasis on structure, clarity of form, and functional planning– but infused them with local meaning. For instance, Artigas' Faculty of Architecture at the University of São Paulo reflects an honest use of concrete and a clear structural logic, but also integrates communal and climatically responsive spaces, echoing Brazilian socio-political aspirations (Del Real & Gyger, 2013).

Brazil, at the beginning of the 20th century, was undergoing a process of accelerated urbanisation and modernisation, and the debate on national identity was becoming increasingly urgent. Cultural elites, influenced by European culture, were confronted with a reality deeply marked by ethnic and cultural mixing. Cultural anthropophagy fitted into this context as a cry for a hybrid, mestizo identity, capable of making difference a strength.

Oswald de Andrade's *Manifesto antropófago* proposed a world-view in which Brazil could assert its identity through the creative assimilation of foreign cultures. This perspective opposed the simple imitation of European models, promoting instead an original synthesis that valued the country's indigenous, African and popular roots. Cultural anthropophagy thus became a paradigm for an alternative modernity, capable of combining innovation and tradition and the sharing of ideals and common roots.

Oswald de Andrade, together with the painter Tarsila do Amaral and other exponents of modernism, helped to define a poetics that celebrated mixing and assimilation as forms of cultural resistance. Tarsila's famous painting *Abaporu* (1928), which inspired the Manifesto, depicts a human being of exaggerated proportions, symbolising a primitive and potentially revolutionary humanity.

Since then till now Brazil is probably the only country in the world where the culture still maintains characteristics of solidarity, sensuality, cheerfulness and hospitality (De Masi, 2015).

Repercussions on Modernist Architecture

The influence of cultural anthropophagy on Brazilian architecture manifested itself in the search for an architectural language that integrated the innovations of international modernism with elements of local culture. Architects such as Lúcio Costa, Oscar Niemeyer and Roberto Burle Marx were among the main protagonists of this synthesis (Cavalcanti et al., 2011).

An emblematic example is the Palácio Gustavo Capanema in Rio de Janeiro, designed between 1936 and 1945 by a team led by Lúcio Costa and including Oscar Niemeyer and Roberto Burle Marx (Cover). This building, considered the first example of modernist architecture in Brazil (Needell, 1983), combines the aesthetics of European modernism with local elements such as Portuguese azulejos and tropical vegetation in the gardens designed by Burle Marx (Sá Carneiro, 2019).

As stated before, the Pampulha architectural complex in Belo Horizonte, designed in the 1940s by Oscar Niemeyer, is one of his most significant works in this respect. Pampulha is an example

Fig. 3

Lina Bo Bardi, SESC Pompéia in São Paulo. An architecture as an instrument of social transformation and enhancing cultural knowledge. Image by the author.



of how modernist aesthetics could be reinterpreted in a local key, with the use of traditional materials and ornamental motifs inspired by indigenous and popular art.

The Brasília city project, realised between the 1950s and 1960s, can also be interpreted in the light of cultural anthropophagy. There, Niemeyer and Costa imagined a modern, rational capital city, but at the same time an expression of a unique national identity (Cavalcanti, 2003). The monumental and symbolic forms of public buildings, large squares and open spaces reflect a utopian conception of the city, where technological modernity merges with the Brazilian cultural imagination (Fig. 2).

Flávio de Carvalho, another architect influenced by cultural anthropophagy, experimented with unconventional architectural forms and artistic performances that challenged the social and cultural norms of his time. His design for the Palácio do Governo in São Paulo, for example, proposed a fortified structure that reflected the political and social tensions of the time. De Carvalho was also the author of manifestos and writings that sought to redefine the role of the architect as a critical intellectual and agent of change.

The influence of the Anthropophagic Movement on architecture did not end with classical modernism. In subsequent years, the idea of creative assimilation remained a reference point for many Brazilian architects and urbanists. In the 1970s and 1980s, in a context of economic crisis and political repression, anthropophagy returned as a critical tool, capable of reinterpreting design practices in a postmodern and decolonial key.

Contemporary architects such as Lina Bo Bardi were able to reinterpret the anthropophagic legacy with a social and participatory approach (Anelli et al., 2014). Her design for the SESC Pompéia in São Paulo, for example, is a work that integrates pre-existing industrial architecture with new modernist structures, creating an inclusive and dynamic public space (De Oliveira, 2006). Lina Bo Bardi saw architecture as an instrument of social transformation, capable of giving voice to local communities and enhancing popular knowledge (Fig. 3).

O interior da história (The interior of history) was the second monographic books published by Marina Waisman. The Argentinian architect and critic faces in this publication complex and dangerous theme. Marina Waisman warns that the ideas and forms of architecture have not come to Brazil as finished products, but in a process of transculturation ideas. European concepts were interpreted freely according to local circumstances. And the political, economic and other extra-architectural factors determined often the continuities and discontinuities. According to Waisman it is undeniable that there was spread of ideas from Europe to America. But this was not a gradual transmission but sometimes both quick and slow, for sure uneven.

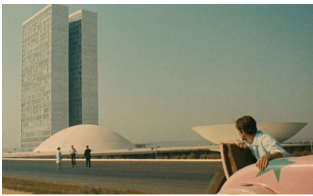
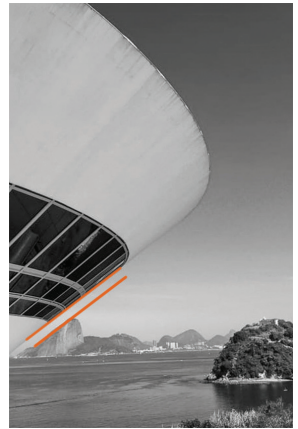
Writing about the cultural heritage of south America she stressed as "the symbiosis of such dissimilar elements, colonial and native, resulted, during three centuries under European domination, in an original architecture that, starting from European models, adapted these to local conditions, techniques, material site, scale, and so forth and, in certain periods like the 18th century, transformed their primary spatial meaning by way of the fantastic treatment of interior surfaces" (Waisman, 1993, p. 57).

Fig. 4

Oscar Niemeyer, Museu de Arte Contemporânea de Niterói. The project is deeply related to its local landscape, both visually and conceptually. Images and elaboration by the author.

Fig. 5

From the left, frames from the movies *L'homme de Rio* (1964), *Noite vazia* (1964) and *Terra em transe* (1967) where the modernist architectures are used as dystopian background of the screenplays. Screenshot from YouTube by the author.



Visual representations of modernist architecture

Visual representations of modernist architecture facilitated the formation, dissemination, and even the interrogation of a distinct national identity. The visual culture surrounding modernist architecture was instrumental in broadcasting its ideals (Silva, 2024). National and international architectural journals, featured the sleek, white volumes of Niemeyer's buildings against deep blue skies and beautiful landscape, reinforcing a sanitized image of modernity. The inspiration from the natural environment was, for many modernist South American architects a great starting point to develop architectures in perfect balance with the landscape (Fig. 4). These representations downplayed the social and political contradictions within local society, presenting instead a unifying aesthetic that could be consumed both domestically and abroad. Internationally, exhibitions such as *Brazil Builds* (MoMA, 1943) helped export this vision. Curated images and narratives depicted South America as a modern ground for architecture harmonizing tradition and innovation. Domestically, state-sponsored films and photographic essays circulated these images to a wide public, making architecture a tool of soft power. In these media, buildings became more than structures as they were emblems of a collective identity, expressions of an idealized South America (Fig. 5).

Conclusions

The Anthropophagic Movement had a profound impact on Brazilian modernist architecture, promoting an approach that enhanced local cultural identity through the creative assimilation of foreign influences. This led to the emergence of a distinctive Brazilian modernism that combined innovation and tradition and continues to influence the country's contemporary architecture. Cultural anthropophagy has proved to be a powerful metaphor for understanding the processes of hybridisation and syncretism that characterise Brazilian culture. In architecture, it has favoured the birth of an expressive language that breaks with the uniformity of international modernism, introducing elements of colour, form and meaning linked to the local context. This tradition, far from being outdated, still constitutes a fundamental resource for thinking about architecture as a cultural, political and aesthetic practice.

Through the analyses of the Anthropophagic Movement influence in Brazilian architecture it might be possible to better understand the hybridization of modern concept with local culture: a cultural adaptation which is at the base of the growth of modernism in Brazil and that is an example of cultural integration between countries in a contemporary era full of conflicts and contradictions.

References

Anelli, R., Carboncini, A., & Correia, M. (2014). *Lina Bo Bardi 100: Brazil's Alternative Path to Modernism*. Hatje Cantz Verlag Gmbh & Co.

Cavalcanti, L. (2003). *When Brazil was modern: guide to architecture, 1928-1960*. Princeton Architectural Press.

Cavalcanti, L., El-Dahdah, F., & Rambert, F. (2011). *Roberto Burle Marx: the modernity of landscape*. Actar publisher.

De Andrade, O. (1978). *Manifesto antropófago, Obras completas VI. Do Pau-Brasil à Antropofagia e às Utopias*. Manifestos, teses de concursos e ensaios, 2nd ed., Civilização Brasileira.

Del Real, P., & Gyger, H. (Eds.). (2013). *Latin American modern architectures: ambiguous territories*. Routledge.

De Masi, D., (2015). *Mappa Mundi*. Rizzoli editore

De Oliveira, O. (2006). *The architecture of Lina Bo Bardi: Subtle substances*. Editorial Gustavo Gili.

Gonçalves M. A. (1922). *A semana que nao terminou*. Companhia das Letras.

Hartoonian, G. (2006). Critical Regionalism Reloaded. *Fabrications*, 16(2), pp. 122-139.

Lévi-Strauss, C. (2016). *We are all cannibals and other essays*. Columbia University Press.

Needell, J. (1983). Rio de Janeiro at the Turn of the Century: Modernization and the Parisian Ideal. *Journal of Interamerican Studies and World Affairs*, 25(1), 83-103.

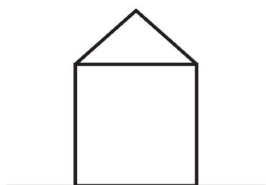
Ribeiro Pires Vieira, E. (2011). A postmodern translational aesthetics in Brazil. In *Translation Studies: An Interdiscipline: Selected Papers from the Translation Studies Congress, Vienna, 1992* (pp. 65-72). John Benjamins Publishing Company.

Sá Carneiro, A. R. (2019). Roberto Burle Marx (1909-94): defining modernism in Latin American landscape architecture. *Studies in the History of Gardens & Designed Landscapes*, 39(3), 255-270.

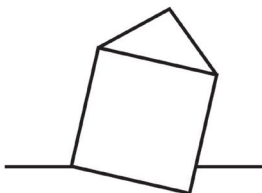
Silva, P. (2024). Brazilian Modernists and the Avant-Garde: Trans-cultural Modernism in the Postcolonial Periphery. In *Rethinking Peripheral Modernisms* (pp. 141-161). Springer International Publishing.

Tufano, D. (2021). *Semana de Arte Moderna: São Paulo 1922*. Moderna Editora.

Waisman M. (1993). *El interior da historia*, 2nd ed. Publisher ESCALA.



Convenzionale



Iconico



Comunicativo

Progettare è narrare. L'affabulazione come metodologia

Designing is Narrating. Affabulation as Methodology

Abstract

Nella dinamica ideativa, una narrazione efficace per immagini che presenti le ragioni dei progettisti può tentare di spiegare le ragioni profonde della bellezza di un artefatto. Qualunque progetto, nel suo significato etimologico di 'lancio', 'proiezione', è di per sé una messa in scena e in questo senso pare naturale che possa strutturarsi attraverso un meccanismo di affabulazione, un tentativo di organizzare un intreccio volto a raccontarne le ragioni. Il narratore non può essere che il progettista, a cui è demandato storicamente un impegno etico circa i valori presenti in qualunque manufatto pensato.

Parole chiave

progetto, narrazione, immagini

Abstract

In the ideational dynamic, an effective narrative through images that conveys the designers' intentions can help to explain the deeper reasons behind the beauty of an artefact. Every project, in its etymological sense of 'throwing forward', 'projection', is inherently a form of staging. In this light, it is natural for it to be structured through a storytelling mechanism, an effort to organize a plot aimed at expressing its rationale. The only possible narrator is the designer, who has historically been entrusted with an ethical responsibility for the values embodied in any conceived artefact.

Keywords

design, storytelling, images

Le tematiche

L'etica ha a che fare con la verità: un comportamento teso al bene comune prende sempre le mosse da una rappresentazione realistica di un determinato contesto. Ad esempio, nelle discipline STEM sembra intuitivo definire i termini 'corretto' e 'verità'. In matematica, dopo aver condiviso il significato dei segni '2', '+', '=' e '4', la comunità scientifica è ragionevolmente sicura che '2+2=4' e che ogni risultato diverso sia scorretto, falso: anche poco etico, perfino brutto (Livio, 2010). Ciò non significa che la comunicazione dell'esito scientifico sia priva di insidie, siamo reduci da un momento pandemico che lo ha dimostrato vivamente, ma ciò non cambia l'enunciato.

Diversamente, nel caso in cui dovessimo scegliere quale di due sedie sia più bella, ma ritengo che un discorso analogo si possa estendere a tutte le scale della progettazione, è evidente che la questione si incupisca. La vulgata popolare, "non è bello ciò che è bello", mette subito in scacco. Ma anche tentando un approfondimento, la configurazione di un modello conoscitivo rimane impervia. Facendo ricorso alla ben nota triade vitruviana, è evidente che le categorie legate alla resistenza e alla funzionalità sono quelle che appaiono meno irriducibili. Ad esempio, le teorie antropometrica, ergonomica e strutturale, prese ad esempio occasionale, pongono dei criteri di definizione [1]. Ma, se si tenta di affrontare intimamente la questione della bellezza, il rompicapo pare irrisolvibile. Non tenteremmo neppure di stabilire un primato tra le due sedie, in quanto non riusciremmo a metterci d'accordo su cosa significhi il termine 'bellezza'.

Le ragioni

Anche affermazioni molte focalizzate paiono soltanto diradare la nebbia. Franco Purini associa al rudere l'essenza della bellezza, perché evidentemente privo di utilità e resistenza ma, in fondo, per quanto sia un'osservazione acuta, il contesto resta vago [2]. Peraltro, proprio il termine 'vago' risulta emblematico nel suo duplice significato di incerto ma anche di attrattivo: la bellezza è immisurabile (Latouche, 2025, p. 12). Lo è per Robert Venturi, Bruno Munari, Victor Josef Papanek e Aldo Rossi che, con spirito indagatore differente ma con esiti intellettuali paragonabili, tengono insieme metodologia progettuale e analogia visionaria (Venturi, 2007, in particolare p. 16; Munari, 2022, in particolare p. 116; Papanek, 1973, in particolare p. 39; Rossi, 1999, in particolare p. 71). In questo contesto, Umberto Eco introduce una variabile narrativa decisiva nel momento in cui tenta di squalificare al livello di una 'scena di conversazione' il celeberrimo spremiagrumi Juicy Salif di Philippe Starck (Eco, 2009). Perciò, se un oggetto progettato può essere definito dalla potenzialità di generare un discorso su di esso, ribaltando la questione, forse un racconto argomentato fatto di immagini può aggiungere valore a un oggetto progettato. D'altronde, in una notissima scena de *Il diavolo veste Prada*, la tirannica Miranda Priestly fa emergere incontrovertibilmente il valore culturale di alcuni abiti, messi a confronto con il "maglioncino [...] ceruleo" che indossa la scettica Andrea Sachs, attraverso l'esposizione incalzante della loro genesi nell'ambito della scena fashion.

Copertina

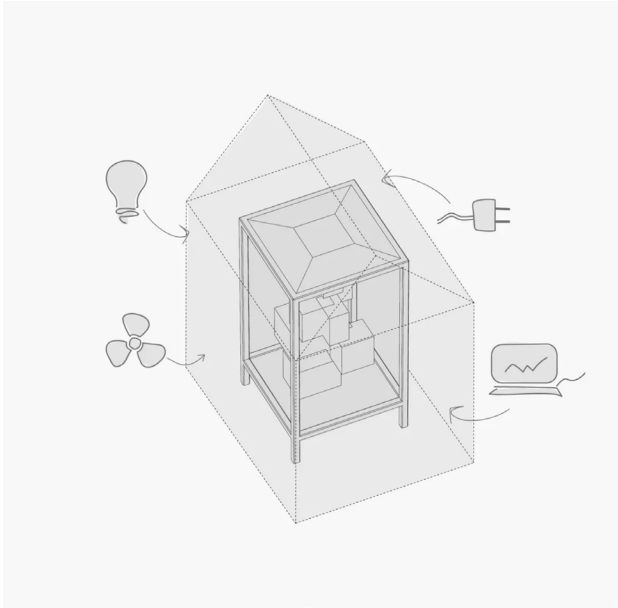
Edoardo Di Prisco, *House Of Balloons*, concept, 2023.

Fig. 1

Cobe, *Designmuseum Danmark*, concept, 2017, [cobe.dk].

Fig. 2

OMA, *PRINCIPLES*, concept, 2022 (oma.com, unifor.it).



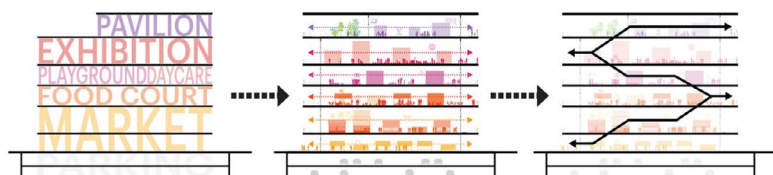
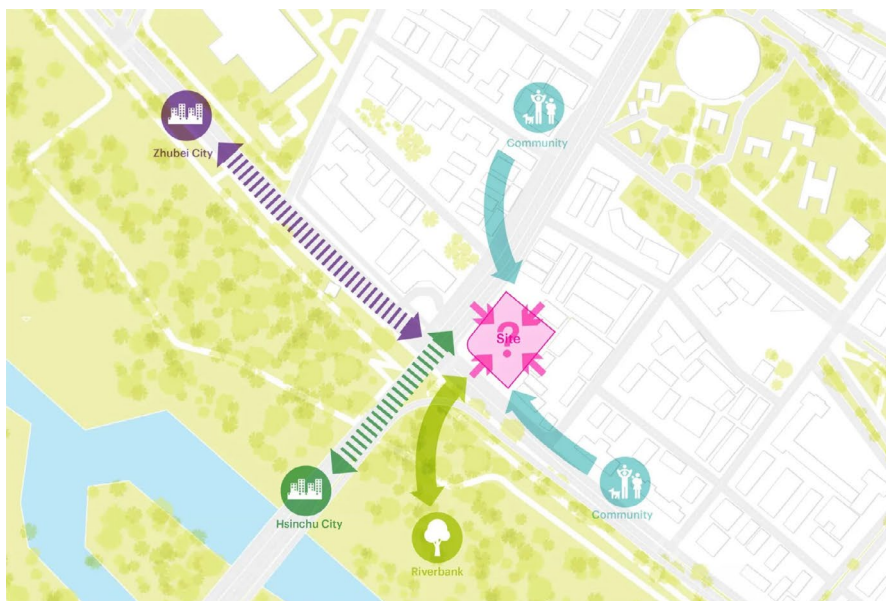
Prendendosi gioco dell'“allegria” ignoranza della sua assistente ancora inesperta, la puntuta direttrice interpretata da Meryl Streep lega indissolubilmente la bellezza alla conoscenza (Frankel, 2006). Quindi una narrazione che presenti le ragioni dei progettisti può tentare di spiegare le ragioni profonde della bellezza di un artefatto [3]. Qualunque progetto, nel suo significato etimologico di ‘lancio’, ‘proiezione’, è di per sé una messa in scena e in questo senso pare naturale che possa strutturarsi attraverso un meccanismo di affabulazione, un tentativo di organizzare un intreccio volto a raccontarne le ragioni. Il narratore non può essere che il progettista, a cui è demandato storicamente un impegno etico circa i valori presenti in qualunque manufatto pensato. Tentando uno scarto di lato per cui l'utopia del compimento del bello diventa la pratica di una co(n)scienza critica. Peraltro, ammettendo che l'ideatore del progetto desideri condividere il suo *modus pensandi* in chiave di una democrazia dell'ideare.

I racconti

Nel tentativo di eleggere il racconto a metodologia progettuale, le *Lezioni americane* di Italo Calvino rappresentano una suggestione. Basti pensare che potrebbe essere interessante traslitterare le notissime sei tappe compositive, leggerezza, rapidità, esattezza, visibilità, molteplicità, concretezza, in un viatico per la progettazione (Musarra-Schröder, 2012). Ma più prosaicamente, la storia dell'ideazione del Novecento, nonostante sia il secolo che ha visto la luce del cosiddetto pensiero debole o forse proprio per questo, è punteggiata di tentativi di racconti per immagini in cui, accanto agli elaborati canonici bidimensionali e tridimensionali, fioriscono disegni metaprogettuali che intendono comunicare l'essenza culturale immisurabile che, a ben vedere, è la ragione intima che dà significato all'idea occasionale. Ovvero, che tentano di comunicare la bellezza. Tralasciando in questa sede molti episodi, dalle illustrazioni accattivanti di Le Corbusier ai paesaggi visionari dei designer radicali, il pensiero va subito ad alcuni elaborati progettuali di Vittorio De Feo, ad esempio la tavola grafica per il *Concorso nazionale per il progetto di una stazione di servizio della Esso* del 1970 [4] che rappresenta due auto in corsa e il marchio della compagnia petrolifera che, dinamicamente, muta in una pensilina. Questa scena fumettistica rappresenta l'idea progettuale, il concept, che genera significato attraverso la sintesi dell'elaborazione formale. Quindi la proposta diventa un racconto rivolto a degli spettatori e la trama, insieme ironica, pop e colta, è ritmata dal modello plastico che è una sorta di opera d'arte astratta con inserti materici che sono le volumetrie delle pensiline sovrapposte alla segnaletica orizzontale colorata (De Feo, 1991, pp. 40-47; Conforti, 1986, p. 13; Dal Co, 1986, pp. 36-37) [5].

Inoltre, uno strumento tradizionale del racconto che si fa metodo è lo schizzo di progetto. Ad esempio, Aldo Rossi enfatizza le fattezze, allo stesso tempo domestiche e urbane, della caffettiera *La conica* del 1984 attraverso una serie di disegni di studio che la comunicano di volta in volta come parte di uno skyline, un edificio abitato, un carosello degli elementi che la compongono, un faro marittimo ecc. Una miriade di racconti che la avvolgono di una mitologia trasformista e che le attribuiscono un'aura inconfondibile in cui ogni carattere è reso inscindibile dagli altri [6].

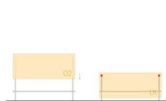
Fig. 3
MVRDV, *Market Cube*,
concept, 2024 (mvrdiv.
com).



A simple, open floorplan where the circulation take place on the facade
內部靈活、開放的平面，外部以動線圍繞

Market Stall Catalogue

攤位單元模矩



Movable cover of stall
可升降的帷幕



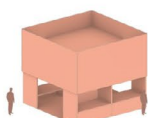
Traditional stall
傳統式攤位



Stalls with roof terrace
複層攤位



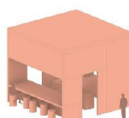
Stall with roof planters
攤位帶綠化與花卉



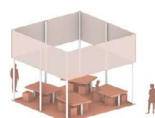
Hit and run stalls
不固定攤販式攤位(打帶跑)



Branded stall
固定品牌承租攤位



Food court 'stall'
美食廣場攤位



Seating area
座位區單元

Similmente, Michele De Lucchi graficizza il sistema di forze fisiche e di tensioni materiali che bilanciano *Tolomeo* del 1986 [7] e che la rendono un esito essenziale tra le lampade da tavolo reinterpretando, come in un sequel cinematografico di successo, le precedenti *Anglepoise* e *Luxo*. Oppure, l'ideazione della caffettiera *Pulcina* del 2015 è raccontata attraverso dei disegni che le attribuiscono una genesi sia organica che stereometrica in modo da simboleggiare la familiarità con una forma biologica ma allo stesso tempo la ricerca tecnologica applicata alla ritualità della preparazione del caffè. Altri esempi, al termine di questo excursus ridotto all'essenziale, potrebbero essere le esperienze contemporanee di studi che affidano al racconto metaprogettuale per immagini, tra grafica e progettazione, le chiavi di lettura delle loro proposte. BIG, Cobe, MVRDV, Nendo e OMA, seppur con diverse declinazioni, fanno della narrazione visuale un codice ideativo che trova un esito naturale nelle modalità comunicative del fumetto, della graphic novel e del web [BIG, 2010; Porter, 2011] [8].

Gli esiti

I punti trattati, seppur per sommi capi per esigenza di brevità, permettono di introdurre un percorso metodologico. Sugerendo agli studenti, ai ricercatori, ai progettisti, di soffermarsi sulla genesi progettuale, sul progetto nel suo farsi, è possibile indurli a ragionare prima che sulla, o insieme alla, forma su quale sia la ragione della bellezza, dell'interesse, che la proposta pretende di portare con sé. Sembra evidente che ciò apra una possibilità didattica che valorizza il significato etico nel senso della comunicazione di un valore prima riconosciuto dal progettista e, successivamente, descritto attraverso il disegno [9].

Tale intento può essere messo in atto enfatizzando l'ipotesi ideativa attraverso un palinsesto narrativo, sollecitando gli autori a sintetizzare in forma di concept metaprogettuali il valore delle loro proposte. Mettere a fuoco il progetto in formazione favorisce il giudizio sulla qualità che, diversamente, è spesso affidato a presunti criteri compositivi aprioristici, che non emergono esplicitamente dagli elaborati in proiezione ortogonale, o a effimeri criteri estetici iconici, che dovrebbero riflettere dalle animazioni tridimensionali ad alta verosimiglianza. Rischiano di trascurare il fatto che i primi valorizzano i rapporti metrici ma che tali rapporti, anche quando sono rilevabili [10], non rappresentano come in passato una suggestione condivisa di bellezza, e che le seconde possono dare vita a incertezze interpretative che rischiano di sfociare nelle aberrazioni degli spazi fake generati attraverso l'intelligenza artificiale dei large vision models. In questo senso, è auspicabile che una presentazione progettuale sia composta da una serie di elaborati che accompagnano sinergicamente i disegni canonici e che sono composti graficamente di immagini di sintesi delle ricerche dedicate, parole chiave, suggestioni progettuali, schemi esplicativi e, perché no?, una bibliografia di progetto che espliciti i riferimenti culturali adottati.

L'efficacia di tali artefatti visivi, a mio avviso, è legata profondamente alla cultura del progetto di chi li redige. L'autore deve prendere coscienza della necessità di riconoscere alcune qualità (formali, materiche, energetiche ecc.) che, magari occasionalmente ma efficacemente, sostanziano un determinato percorso progettuale. In poche parole, il progettista deve essere consapevole di una, o più,

Fig. 4
Kimberly Capperucci,
Frame, concept, 2024.

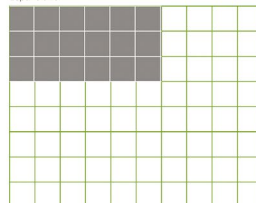
Museo



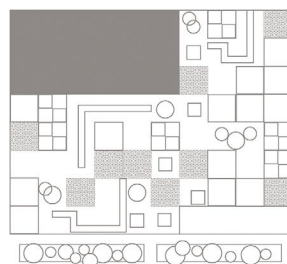
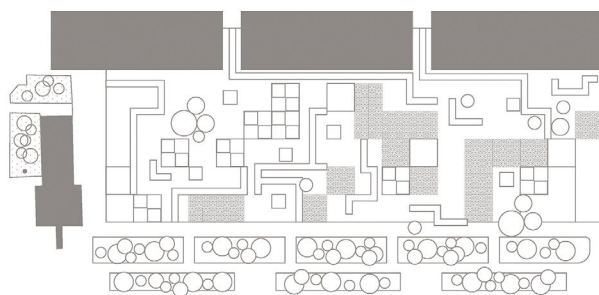
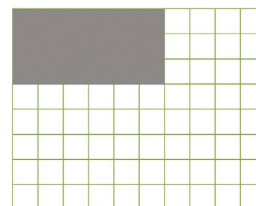
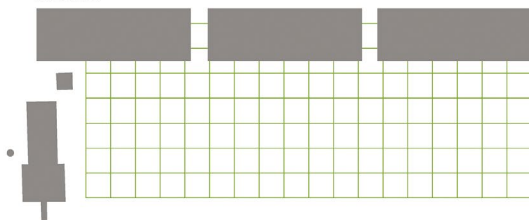
Misura del Museo



Espansione



Pattern urbano



ragioni della bellezza della propria proposta e deve essere intenzionato a comunicarle come un valore aggiunto. Di pari passo, tali ragioni devono essere riscontrabili nell'esito pratico del percorso ideativo tanto da non apparire come slogan, bensì concretizzando i principi morali del progettista reclamati dalle prescrizioni vitruviane e sanciti dalla deontologia contemporanea. Perciò appare necessaria l'attuazione di una sostenibilità narrativa tale da non far prevalere l'accezione negativa che può insidiare la proposta di questo testo che, di fatto, propone l'implicazione nella dinamica progettuale di una componente di visual storytelling che non deve degenerare in una sorta di graphicwashing (Mosco, 2010). Quindi, in tale sforzo comunicativo sono implicite una sintesi registica, nel senso di una necessità interpretativa, insieme a competenze di discipline visuali, ovvero di comunicazione immediata per immagini: non mediata perché comprensibile a chiunque e propria di mondi quali i social network e la pubblicità (Massoni, 2023a, 2023b).

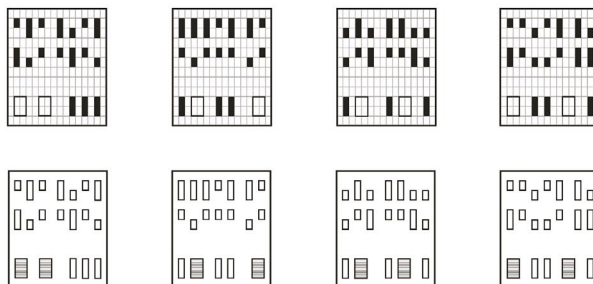
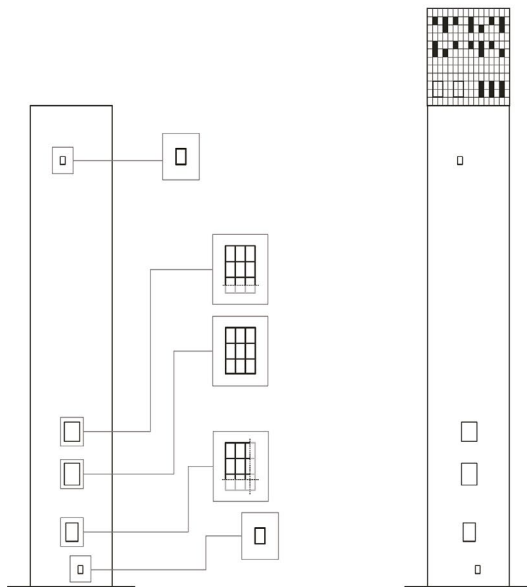
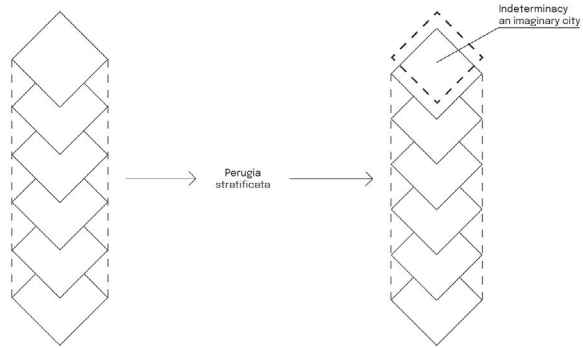
In sostanza, i progettisti dovrebbero approfondire convintamente il tentativo di disseminare i valori che incistano nei loro progetti. Se il rischio è quello di traslitterare l'architettura, il design, la scenografia, in generale la progettazione in senso lato [11], nella ricerca di un'interpretazione critica, d'altro canto non si delegherebbe la divulgazione a ben noti influencer. In un'epoca dove tutto è mediatico, e senza la necessità di rincorrere milioni di like, potrebbe rivelarsi un bene.

Note

1. In proposito, anche la sintesi notissima "la forma segue [...] la funzione" di Louis Sullivan appare decisamente abusata e priva di valore chiarificatore, basti pensare agli esiti formali molteplici del Movimento Moderno (Sullivan, 1896, p. 408; Venturi, 2007). Peraltro, anche una qualunque prescrizione normativa fissa dei parametri che determinano dei vincoli e che, allo stesso tempo, possono suggerire un viatico progettuale senza però indagare la tematica in questione.
2. Purini ha espresso questo concetto in diverse occasioni pubbliche. Ad esempio, nel suo intervento *Piranesi inventore della modernità architettonica* nell'ambito della giornata di studi *Piranesi nelle collezioni della Galleria Nazionale dell'Umbria* che si è tenuta a Perugia l'11 gennaio 2023.
3. Da Plotino a Henri Bergson passando per Johann Wolfgang von Goethe, una lunga serie di ricercatori ha associato nella storia del pensiero la consapevolezza alla bellezza (Vassallo, 2019).
4. Con Fabrizio Aggarbati, Carla Saggioro e Andrea Vigni.
5. Dall'esperienza di De Feo deriva il percorso di ricerca di Paolo Belardi, incentrato sulla bellezza intesa come valore culturale aggiunto al progetto attraverso il disegno (Belardi, 2020). Ad esempio, nel volume *DO-IT-YOURSELF. Quando il disegno è sottinteso*, il supporto incerto di una pensilina abusiva trasfigura in un capitello classico in una sorta di messa a fuoco valoriale. Attraverso un racconto serrato, un manufatto a prima vista residuale è riconosciuto come il capostipite di un polisemico "ordine aversano" e i disegni di rilievo architettonico diventano elaborati di un progetto a posteriori tra arte e product (Belardi, 2008). Le tesi formulate nel presente testo prendono le mosse dal mio percorso pluriennale compiuto nel contesto di didattica

Fig. 5

Noemi Bellini Baldella,
*Indeterminacy - An
imaginary city*, concept,
2025.

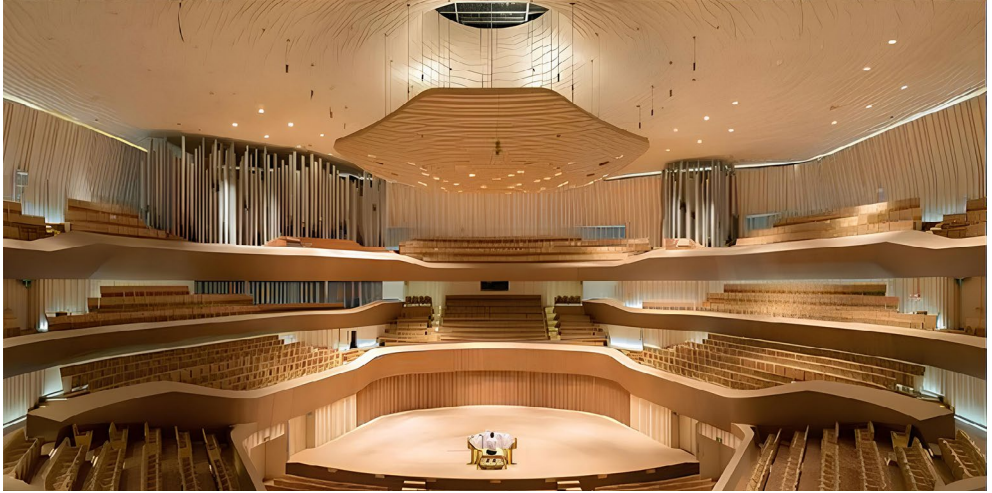


- e di ricerca coordinato da Belardi presso l'Università degli Studi di Perugia.
6. Le rappresentazioni di Rossi tendono ad attribuire agli oggetti una valenza monumentale, propria del ricordo, a prescindere dalla complessità delle forme. Una capacità comunicativa tale da riconoscere drammaticamente un valore informale agli oggetti è riscontrabile similmente nelle opere pittoriche di Giorgio Morandi (Bandera, 2015).
 7. Con Giancarlo Fassina.
 8. Ad esempio, è possibile confrontare le presentazioni della collezione *Facade* (con Kilo Design) del 2016 e dell'intervento *Designmuseum Danmark* del 2017 di Cobe o della collezione *PRINCIPLES* del 2022 di OMA o del mercato *Market Cube* del 2024 di MVRDV nei rispettivi siti internet.
 9. Ad esempio, una parte delle immagini a corredo del testo sintetizzano alcune esperienze progettuali promosse recentemente negli insegnamenti relativi al settore artistico disciplinare Metodologia della progettazione, nell'ambito dei corsi di diploma triennale e biennale dell'Accademia di Belle Arti 'Pietro Vannucci' di Perugia (in particolare, negli insegnamenti di Metodologia della progettazione del corso di diploma di primo livello in Design e Progettazione di interventi urbani e territoriali del corso di diploma di secondo livello in *Brand design*).
 10. "Il compasso, nella mano del dotto, non si ribella" (Wittkower, 2010, p. 123).
 11. Alcuni ambiti del design appaiono avvantaggiati in una dinamica di comunicazione. Dal prodotto alla moda passando per la grafica, è onnipresente una vocazione naturale alla divulgazione mentre le discipline architettonica e scenografica rischiano di apparire autoreferenziali. Basti pensare che l'architettura si definisce da secoli scienza, definizione che porta con sé una difficoltà intrinseca di trasmissione del sapere, o alla sfera semantica in chiave negativa in cui è declinato talvolta il termine 'archistar', fino ad arrivare alle caricature di architetti e ingegneri che appaiono nei programmi televisivi di intrattenimento.

Bibliografia

- Bandera, M. C. (2015, September 13). Natura morta [Audio podcast episode]. In *Museo nazionale*. Rai Radio 3. <https://www.raiplaysound.it/audio/2015/09/Natura-morta---Puntata-del-13092015-76441b46-2cce-420c-8f6c-036cc7d0917d.html>
- Belardi, P. (2020). $E=mc^2$, la formula della bellezza. *AUR&S*, 20, 15-19.
- Belardi, P. (2008). *DO-IT-YOURSELF: Quando il disegno è sottinteso*. Libria.
- BIG Bjarke Ingels Group (2010). *Yes is more: An archicomic on architectural evolution*. Evergreen.
- Conforti, C. (1986). Attraverso le architetture di Vittorio De Feo. In C. Conforti & F. Dal Co, *Vittorio De Feo: Opere e progetti* (7-22). Electa.

- Dal Co, F. (1986). 1955–85, Vittorio De Feo, architetture. In C. Conforti & F. Dal Co, *Vittorio De Feo: Opere e progetti* (23–48). Electa.
- De Feo, V. (1991). *Vittorio De Feo: 13 Progetti*. Officina.
- Eco, U. (2009). Sulla fine del design: On the End of Design. *Lotus*, 138, 115–117.
- Frankel, D. (Director). (2006). *The devil wears Prada* [Film]. Fox 2000 Pictures; Wendy Finerman Productions; Dune Entertainment.
- Latouche, S. (2025). *Il disastro urbano e la crisi dell'arte contemporanea*. elèuthera [original work published 2024].
- Livio, M. (2010). *Dio è un matematico: La scoperta delle formule nascoste dell'universo*. BUR Rizzoli.
- Massoni, E. (2023, February 15). *Il design come teatro di vita*. Interni. <https://www.internimagazine.it/approfondimenti/design-e-scenografia>.
- Massoni, E. (2023, February 14). *Margherita Palli: l'architettura è una grande scenografia*. Interni. <https://www.internimagazine.it/approfondimenti/margherita-palli-scenografia-intervista>.
- Mosco, V. P. (2010). Se l'architettura è un gioco gli MVRDV sono dei grandi architetti. *l'industria delle costruzioni*, 411, 110–112.
- Munari, B. (2022). *Artista e designer*. Laterza [original work published 1971].
- Papaneck, V. (1973). *Design for the real world. Human ecology and social change*. Bantam [original work published 1971].
- Rossi, A. (1999). *Autobiografia scientifica*. Pratiche [original work published 1981].
- Musarra-Schröder, U. (2012). Immagini d'architettura in Italo Calvino. *Italies*, 16, 387–410. <https://doi.org/10.4000/italies.4471>.
- Porter, T. (2011). *Will Alsop-The noise*. Routledge.
- Sullivan, L. H. (1896). The tall office building artistically considered. *Lippincott's magazine*, April(4), 403–409.
- Vassallo, C. (2019). Schelling e il concetto plotiniano di bellezza. *Einbildung e Ineinsbildung nella Filosofia dell'arte. Giornale critico della filosofia italiana*, 98(1), 155–163.
- Venturi, R. (2007). *Complexity and contradiction in architecture*. The Museum of Modern Art, New York [original work published 1966].
- Wittkower, R. (2010). *Principi architettonici nell'età dell'Umanesimo*. Einaudi, Torino [original work published 1962].



L'immagine del progetto di architettura. Etica del rendering e responsabilità professionale

The Image of the Architectural Project. Ethics of Rendering and Professional Responsibility

Abstract

Lo studio mira all'esplorazione del ruolo non neutro delle immagini architettoniche, mettendo in luce come ogni rappresentazione – soprattutto rendering – sia frutto di scelte soggettive. Uno studio che analizza il passaggio che intercorre tra il reale e il virtuale, sottolineando la necessità di etica, trasparenza e onestà nella comunicazione visiva; come esempio virtuoso di coerenza tra progetto e realizzazione viene proposta l'iniziativa *Render vs Reality* dello studio Mecanoo.

Parole chiave

visualizzazione dell'architettura, comunicazione del progetto, render, etica, consapevolezza.

Abstract

The study aims to explore the non-neutral role of architectural images, highlighting how every representation –especially renderings– results from deliberate and subjective choices. It is an investigation that examines the transition between the real and the virtual, emphasizing the need for ethics, transparency, and honesty in visual communication. As a virtuous example of coherence between design and realization, the *Render vs Reality* initiative by the Mecanoo studio is presented.

Keywords

visualization of architecture, project communication, rendering, ethics, awareness.

L'immagine non neutra: le immagini architettoniche dal virtuale al reale

Le immagini neutre sono tali se riferite ad una rappresentazione visiva che non trasmette giudizi, emozioni o interpretazioni personali. Da un punto di vista teorico, è un'immagine che mira ad essere oggettiva ossia priva di elementi che condizionano la percezione dello spettatore. Ma nella comunicazione del progetto di architettura, questa neutralità è difficilmente raggiungibile; per questo, le immagini che prefigurano gli esiti del progetto architettonico possono essere definite non neutre. Ogni immagine architettonica è un atto di mediazione tra progetto e spettatore, tra realtà e simulazione (Beigel, 2015); questo è uno dei motivi per cui non può esistere un'immagine neutra in architettura in quanto essa è esito di scelte: inquadratura, luce, materiali, punto di vista, ambientazione ecc. L'immagine architettonica, spesso traducibile in un render, è uno degli elementi utili alla visualizzazione e comprensione del progetto, intesa non solo come supporto di tipo grafico ma come forma di trasmissione del pensiero/idea progettuale. Il progetto, prima di essere realizzato si comunica e ciò rende l'immagine protagonista del processo evolutivo di esso; l'immagine ha componenti che le donano capacità evocative, narrative, ecc., che possono renderla tanto 'potente' quando 'ambigua' entrando nel merito della soggettività dell'immagine stessa. Ogni render è soggettivo in quanto il progettista o il *visualizer* sceglie cosa mostrare e cosa nascondere e quali emozioni evocare volutamente. Secondo Pérez-Gómez (2006), l'immagine architettonica è sempre un atto retorico: mostrare un punto di vista significa già interpretare. L'architettura, visualizzata, perde la sua neutralità e acquisisce un'intenzionalità comunicativa ben definita, tramutandosi così in uno strumento narrativo (Carpo, 2017).

È intuibile come esista un rapporto stretto e complesso tra ciò che è virtuale e ciò che è reale e viceversa e per questo è interessante indagare cosa si perde e cosa si guadagna nella traduzione dal digitale al reale e dal reale al digitale. Passare dal render alla realtà implica una possibile perdita dell'idealizzazione visiva che si ha tramite la realizzazione del render, ponendo così visibili differenze con componenti reali che possono essere ricollegate ad elementi come: difetti costruttivi, usura dei materiali o condizioni ambientali non prevedibili. Ugualmente evidenti, seppur in modalità sensoriale, è la percezione dello spazio, più immersiva nella trasposizione reale del progetto piuttosto che nella sua visualizzazione 3D (anche se nella sua maggior espressione realistica). Altri sono i fattori che potrebbero essere oggetto di discussione in questo senso come la verifica delle proporzioni o della scala che, per quanto eseguita correttamente attraverso le visualizzazioni digitali, tramite indicatori di scala, non saranno mai percepite come nella realizzazione reale. Insomma, ci si può avvicinare e suscitare una sensazione o una percezione tramite la visualizzazione digitale dell'opera architettonica, e questo è sicuramente uno strumento fondamentale per la comunicazione visiva dell'opera, ma non può essere considerata una rappresentazione fedele, né tanto meno definitiva, dell'architettura. Il confronto, inevitabile, tra render e costruito evidenzia una tensione tra immagine e materia, tra previsione e realizzazione; riconoscere ed evidenziare questa 'distanza'

Copertina

Mecanoo, *Render vs Reality*, National Kaohsiung Centre for the Arts, Kaohsiung, Taiwan. Conosciuto anche come Weiwuying, è uno dei più grandi centri per le arti performative al mondo, dove architettura e natura si fondono armoniosamente. In alto il render, in basso il progetto realizzato (Baldwin, 2024).

Figg. 1a, 1b

1a. A sinistra: David Chipperfield Architects, Progetto allestimento interno negozio Furla Store, Milano.

In alto il progetto realizzato, in basso il render (David Chipperfield Architects, s.d.).

1b. A destra, Aga Khan Hospital in Kisumu, Kenya. In alto il progetto realizzato, in basso il render (TAMassociati, s.d.).



diventa un elemento critico per una progettazione definibile come etica e responsabile.

Etica, trasparenza e consapevolezza nella rappresentazione vs prodotto di mercato

L'immagine in architettura, dunque, è sempre il risultato di una selezione visiva e comunicativa di carattere soggettivo; non rappresenta mai esclusivamente il progetto ma lo interpreta, lo racconta e spesso lo vende. Parlare di 'vendita' di un progetto può sembrare paradossale se si considera l'architettura come scienza ed arte che ha una dimensione emotiva, culturale e sociale che per sua natura va e deve andare oltre la dimensione commerciale ma, analizzando la questione in modo ampio, si possono valutare diversi aspetti. Il concetto di 'vendita del progetto architettonico' non è da intendersi come immorale o paradossale, anzi, esso lo diventa solo se il valore poetico e sociale del progetto viene a sacrificarsi per donare spazio a logiche maggiormente commerciali, che possono portare alla manipolazione della percezione dell'esito finale del progetto. L'architettura, di conseguenza l'architetto, deve avere l'obbligo morale di preservare la sua qualità sensoriale che rischia di perdersi nel momento in cui la progettazione si riduce a una mera risposta delle esigenze di mercato (Pallasmaa, 1996) ed è in questo frangente che si può e si deve parlare di etica. L'etica posseduta dall'architetto deve emergere nel momento in cui esso ha il compito di soddisfare le richieste del committente e allo stesso modo deve anche trasmettere e difendere la propria visione progettuale, rispettando esigenze e pratiche economiche (Gregotti, 2002). Realizzare un'architettura e prima ancora progettartela è di per sé un atto facente parte di una dimensione economica e d'altro canto è fondamentale che l'architetto preservi un approccio critico e responsabile. La responsabilità, specialmente sociale, dell'architetto è quella che bilancia la dimensione estetica e funzionale con la sostenibilità economica e ambientale (Benevolo, 1995). Questa analisi racchiude, tra le varie, il momento in cui il render diventa uno strumento commerciale, usato per vendere (si pensi alle agenzie immobiliari, alle azioni di convincimento per approvazioni politiche o investitori). Il rendering – inteso come processo di generazione di immagini digitali – ha assunto nel tempo un ruolo centrale nel mercato dell'architettura, del design, della pubblicità e dell'intrattenimento visivo in genere. Esso è ormai di supporto per la progettazione ma oggi si è trasformato in un vero e proprio prodotto commerciale in grado non solo di descrivere il progetto ma di venderlo, seducendo il cliente attraverso una narrazione visiva ben studiata (Manovic, 2020); esso, infatti, aiutato nella costruzione dell'immaginario suggerendo aspettative, desideri e atmosfere 'ideali' porta così il processo su un ulteriore piano: si vende l'esperienza, non solo lo spazio. Il render quindi è da intendersi anche come un prodotto di mercato; un prodotto autonomo avente valore economico che attiva un meccanismo per il quale, spesso, l'architettura diventa una 'semplice' esecuzione di ciò che è già stato mostrato, andando così a perdersi il processo progettuale di carattere dinamico che la connota; il render non rappresenta più l'architettura: la anticipa, la semplifica, la vende.

Fig. 2a, 2b

2a. In alto: Mecanoo, *Render vs Reality*, La Namdaemun Tower a Seoul, Corea del Sud. A sinistra, il render; a destra, la realizzazione. (Baldwin, 2024).
2b. In basso: Mecanoo, *Render vs Realtà*, Longgang Cultural Centre. Shenzhen, Cina. In alto il render; in basso il progetto realizzato. (Baldwin, 2024).



A tal proposito, i render, assumono una connotazione potente grazie alla capacità degli stessi di anticipare visivamente un progetto prima della sua realizzazione. Tuttavia, proprio per la loro potenza evocativa, portano con sé questioni di diversa natura come la manipolazione della percezione generando possibili false aspettative che possono a loro volta generare problemi di fiducia tra progettista e committente o, più in generale, tra architettura e società. L'etica da perseguire ha dunque radici in una rappresentazione che deve imporre trasparenza delle intenzioni comunicative e nell'uso degli strumenti. Allo stesso modo sono da intendersi di fondamentale importanza approcci volti ad onestà (intellettuale in primo luogo) e educazione all'etica e alla comprensione del prodotto. L'educazione alla comprensione del prodotto passa attraverso il pubblico, il quale deve avere gli strumenti critici necessari ad una lettura consapevole delle immagini digitali; la rappresentazione architettonica non è soltanto tecnica ma anche culturale e simbolica (Frascari, 2001). Etica e onestà intellettuale sono fondamentali per una rappresentazione inclusiva, che richiede sensibilità verso elementi culturali e rispetto dell'altro, evitando appropriazioni culturali indebite. Render non accessibili o non sostenibili possono rafforzare modelli esclusivi. È essenziale un uso etico delle immagini, ottenendo consensi attraverso elementi sensibili. Nella visualizzazione digitale, i progetti devono costruire narrazioni veritiere, consapevoli e responsabili.

Visione e metodo: una buona pratica firmata Mecanoo

Le immagini architettoniche mirano all'ottenimento di approvazione quasi immediata da parte di chiunque, anche da chi non ha conoscenze architettoniche, passando per una sorta di *'like/dislike'* visivo. I rendering prodotti vengono pubblicati fin da subito per testare il mercato, anche se il progetto non viene realizzato, esercitando così prime azioni di marketing. Durante la fase di studio condotta è parso fin da subito evidente che sono innumerevoli i siti e le risorse dove non avviene l'esplicita dichiarazione e distinzione tra rendering e foto reali. I rendering sono spesso privi di avvertenze e ciò può essere inteso come un principio alla base del quale gli edifici vengono costruiti per sembrare rendering e non viceversa; si consideri che spesso, la sempre più facile realizzazione di immagini digitali dell'architettura, ad esempio tramite AI, è riconducibile ad un'azione di banalizzazione e semplificazione del processo di visualizzazione dell'architettura. Il confronto tra render e realtà è una delle ragioni dell'etica della visualizzazione del progetto che sicuramente vede scelte determinanti in grado di influenzare la verosimiglianza tra realtà costruita e render di progetto come i vincoli di budget che portano alla modifica del progetto, scelte non realistiche di materiale o texture, limitazioni del software o dell'utilizzo dello stesso da parte dell'operatore, problemi di comunicazione, ecc. (Renderspoint, n.d.). Il confronto di numerosi progetti firmati Zaha Hadid Architects, Heatherwick Studio, Sou Fujimoto, MAD Architects, OMA, Kengo Kuma, BIG e molti altri, evidenzia chiaramente come l'esecuzione di un'accurata visualizzazione ben pensata e progettata può giocare un ruolo fondamentale per il raggiungimento di risultati architettonici di qualità e di grande impatto visivo e funzionale (Abdel, 2022). Nel saggio *Digital Description*, l'architetto Belmont

Fig. 3
Mecanoo, *Render vs Reality*, Design degli interni della Biblioteca LocHal. Tilburg, Paesi Bassi. In alto il render, in basso il progetto realizzato. (Baldwin, 2024).



Freeman denuncia la tendenza, spesso troppo diffusa, degli architetti di manipolare eccessivamente i rendering fino a renderli ingannevoli (Olsson, 2024). Alcuni interessanti riflessioni possono essere messe in luce brevemente dalla critica di due differenti progetti (scelti a titolo esemplificativo) ovvero il Furla Store di Milano, progettato da David Chipperfield Architects e l'Aga Khan Hospital in Kisumu in Kenya, realizzato da TAMassociati (Figg. 1a, 1b).

Il primo caso il progetto mantiene una fedeltà piuttosto elevata tra render e costruito. I toni caldi delle superfici ad intonaco, la texture dei materiali e delle superfici e la luce diffusa sono replicati con notevole precisione, il render anticipa non solo le forme ma anche l'atmosfera lavorando sull'aspetto scenografico con concept estetico (in questo caso riferito al marchio) e tutto ciò che ne deriva (borse esposte, tappeto, nicchie ecc.) andando così a concretizzarsi in un render trasparente che non promette qualcosa che non viene realizzato. Nel secondo esempio invece vede un render maggiormente idealizzato, meno fedele nella resa dei materiali (vedi pareti e ringhiere) dove i volumi principali e la composizione architettonica corrispondono ma il dettaglio tecnico e la finitura delle superfici sono meno definite con chiara messa in evidenza di differenze tra realtà e render.

A titolo di esempio virtuoso e funzionale di utilizzo etico della visualizzazione dell'architettura, attraverso la renderizzazione della stessa rispettando i principi precedentemente menzionati, si riporta l'iniziativa dello studio olandese di architettura Mecanoo. La scelta di mettere in evidenza lo studio Mecanoo è data dal fatto che è lo studio stesso a voler far emergere come punto qualificante del proprio operato questo approccio etico all'utilizzo delle immagini che ha dato vita all'iniziativa, da loro promossa, *Render vs Reality* (Figg. 2-5). Questo progetto vede la messa a confronto di visualizzazioni digitali riferite ad alcune opere con le foto reali degli edifici in questione; ciò mette in evidenza la coerenza tra la prefigurazione progettuale e l'opera costruita. Per Mecanoo il render è molto più che una 'semplice' immagine: essi lo definiscono come uno strumento essenziale per comunicare l'intento progettuale, una promessa visiva rivolta ai clienti e al pubblico.

Si è scelto di mettere in luce cinque differenti raffronti realizzati da Mecanoo, esemplificativi dell'attenzione verso un utilizzo etico delle immagini.

I render sono realizzati utilizzando un linguaggio fotorealistico, che lascia riconoscere la natura di immagine virtuale; l'osservatore ha la doppia possibilità di riconoscere la vera natura dell'immagine (senza scambiarla per una fotografia) e di poter comprendere in modo compiuto l'effetto finale delle proposte progettuali, grazie all'utilizzo di un linguaggio visivo molto prossimo al realismo di una vera immagine fotografica.

Attraverso la strategia, *Render vs Reality*, lo studio intende sottolineare l'accuratezza con cui le idee vengono trasformate in realtà, dimostrando coerenza tra ciò che viene prefigurato, anche a fini promozionali dell'opera, e ciò che viene effettivamente realizzato (Baldwin, 2024).

Conclusioni

La rappresentazione visiva – specialmente in architettura – non può mai essere considerata un atto neutrale: essa è sempre il

Fig. 4
Mecanoo, *Render vs Reality*, Sede di Eurojust. L'Aia, Paesi Bassi. In alto il render, in basso il progetto realizzato. (Baldwin, 2024).

Fig. 5
Mecanoo, *Render vs Reality*, Library of Birmingham. Birmingham, Regno Unito. In alto il render, in basso il progetto realizzato. (Baldwin, 2024).



prodotto di scelte soggettive che coinvolgono estetica, comunicazione e intenzionalità. I rendering sono strumenti attivi, facenti parte della percezione del progetto, capaci di evocare emozioni e di generare aspettative; ciò impone un ripensamento critico delle pratiche della visualizzazione in grado di imporre fondamenta solide basate su trasparenza, coerenza e consapevolezza etica. Ridurre la potenziale distanza che può nascere tra visione e realizzazione può significare compiere un atto di salvaguardia nei confronti della veridicità della comunicazione architettonica. In tal senso, l'iniziativa *Render vs Reality* dello studio Mecanoo si presenta come una buona pratica, dimostrando come la visualizzazione non abbia il solo compito di affascinare, ma anche di promettere fedelmente ciò che sarà realizzato. Questo approccio si posiziona in contrapposizione con logiche commerciali, spesso adottate, in cui il progetto rischia di essere ridotto ad una promessa estetica, talvolta irrealizzabile (Freeman & Olsson, 2024).

Spingere per una cultura della rappresentazione responsabile significa riconoscere, nell'educazione visiva, una forte importanza legata alla comprensione critica delle immagini e del rispetto delle dimensioni culturale e sociale che, seppur in diversa misura, fanno parte delle dinamiche di composizione architettonica (Frasconi, 2001). È, quindi, fondamentale agire con onestà e consapevolezza, affinché l'immagine diventi non solo veicolo di bellezza, ma anche di verità, rispetto e responsabilità.

Bibliografia

Abdel, H. (2022, 10 aprile). Renders vs. reality: Comparing recent project's original visualization to their built result. *ArchDaily*.

Baldwin, E. (2024). Render vs Reality: How Mecanoo Masters the Image in Design. *Architizer*. <https://architizer.com/blog/inspiration/stories/mecanoo-render-vs-reality/>

Beigel, F. (2015). *Visualizing architecture: Beyond representation*. Routledge.

Benevolo, L. (1995). *Storia dell'architettura moderna*. Laterza.

Carpò, M. (2017). *The second digital turn: Design beyond intelligence*. MIT Press.

David Chipperfield Architects (s.d.). *Furla Store Concept, Milano, Italia*. <https://davidchipperfield.com/projects/furla-store-concept>

Frasconi, M. (2001). *Eleven exercises in the art of architectural drawing: Slow food for the architect's imagination*. Routledge.

Frasconi, M. (2001). *Representations of architecture: Drawing philosophy and the birth of perspective*. MIT Press.

Gregotti, V. (2002). *Architettura, tecnica, finalità*. Laterza.

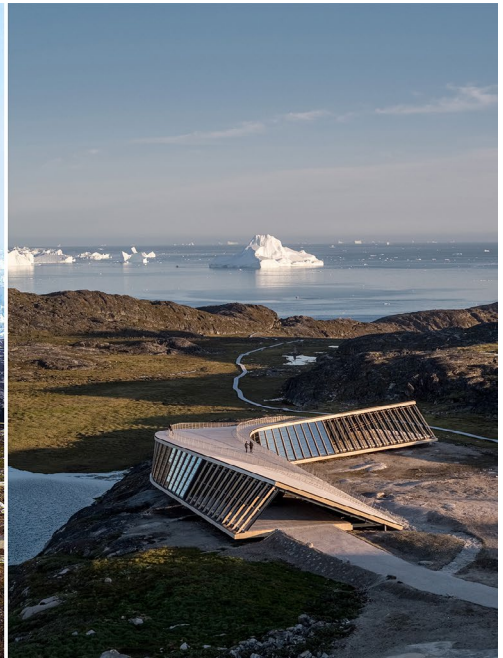
Manovich, L. (2020). *Cultural analytics*. MIT Press.

Olsson, P. (2024, 3 gennaio). Fake views – The contrast between renderings and reality. *The Architectural Uprising*. <https://www.architecturaluprising.com/debate/fake-views-the-painful-contrast-between-renderings-and-reality/>

Pallasmaa, J. (1996). *The eyes of the skin: Architecture and the senses*. Wiley.

Pérez-Gómez, A. (2006). *Built upon love: Architectural longing after ethics and aesthetics*. MIT Press.

Renderspoint. [n.d.]. *3D rendering services company, architectural visualization studio*. <https://renderspoint.com/>



Seeing is Believing? Responsibility in Communicating Photorealistic Architectural Visualisations

Abstract

This paper examines how ideas shaping our built environment are communicated and what ethical questions this raises for architects. Focusing on photorealistic architectural visualisations, it explores their position between information and manipulation. Emphasising their agency in design processes, the study highlights their potential for critical reflection and participation, and underscores the ethical responsibility of architects in using such media.

Keywords

architectural visualisation, photorealism, ethics in architecture, architectural communication, agency

Introduction: architectural visualisation as an ethical issue

Photorealistic architectural visualisations are highly persuasive, as they depict non-existent buildings in a way that is deceptively similar to reality (Cover). As a central means of communication in design processes, they have a significant influence on the perception and acceptance of architecture (Krejs, 2024, p. 67). They are caught between the poles of information and manipulation: on the one hand, they facilitate the understanding of architectural concepts; on the other, they can legitimise construction projects or shape social expectations through their suggestive power (Locher et al., 2023, pp. 29–30).

This ambivalence raises a fundamental ethical question: To what extent should architects be held accountable for the consequences and distribution of the images they produce? This article analyses photorealistic architectural visualisations from an ethical perspective, discusses their ambivalence between conveying information and exerting influence and questions their role as active agents (agency) in architectural communication. The objective of this article is to elucidate the interfaces between the ethical guidelines of the architectural profession and the challenges posed by photorealistic visualisations.

The critique of photorealistic architectural visualisations

Photorealistic architectural visualisations are regarded as a “visual promise for the future” (Locher et al., 2023, p. 148). However, such visualisations are often regarded critically by competition juries, as the depiction of realistic yet misleading, illusory and occasionally over-staged visualisations hinders the objective engagement with the architecture portrayed (Locher et al., 2023, p. 29). The persuasive power of photorealistic visualisations will be examined in more detail below.

The epistemic authority of photorealism

Photorealistic visualisations suggest objectivity and refer to a supposedly authentic reality through their visual similarity to photography (Baatz, 2008, p. 183; Locher et al., 2023, pp. 28, 143). However, in contrast to photography, they lack a physical reference. As Locher et al. (2023) argue, this has far-reaching consequences for the perception of architecture, as visualisations cannot be understood as mere design sketches, but as anticipations of built reality (Locher et al., 2023, p. 142). They thus construct assumptions about a reality that does not yet exist. Chiesorin describes this phenomenon as the “referential power” [1] of visualisations (Chiesorin, 2023, pp. 37–40), which can lead to a shortening of the discourse on architectural quality and alternative design possibilities.

Formation of expectations and potential for disappointment

In the view of Lengyel and Schaerer (2020), the attention to detail associated with the reference power of the images leads to the manifestation of the viewer’s expectations, as they have a high expressive power in their eyes. This creates the risk of disappointment. In addition, the necessary flexibility in the further planning process is restricted, which makes the later building

Cover

Left: Mørk, A. (2021). Ilulissat Icefjord Centre by Dorte Mandrup A/S. <https://dortemandrup.dk/work/ilulissat-icefjord-centre-greenland>.

Right: Mir (2016). Icefjord Center by Dorte Mandrup. <https://www.mir.no/work/icefjord-center>.

a more or less successful copy of the visualisation (Lengyel & Schaerer, 2020, p. 289). ArtefactoryLab clearly shows the imitation effect in their Instagram post, juxtaposing the finished building with the previously created visualisation, which looks deceptively similar (Fig. 2).

Photorealistic images create certain expectations and associations (Locher et al., 2023, pp. 10-11), as they are perceived as objectively equivalent to photographs. This is because the use and interpretation of an image is linked to the way it is presented (Sachs-Hombach, 2013, p. 217). As a result, the risk of confusion between photography and visualisation increases, whereby the latter can no longer be interpreted as a reference to something possible but as proof of something actual.

Emotionalisation and suggestion

Photorealistic architectural visualisations are strategic tools that evoke emotions. Scheidegger (2009) describes this as a “visual event”, where images trigger admiration or desire rather than rational analysis, ultimately influencing expectations and decisions (Scheidegger, 2009, pp. 74, 88).

To achieve this effect, it is crucial to anticipate audience expectations. By depicting realistic everyday situations, these visualisations foster a positive reception and enhance their persuasive impact (Burs, 2016, p. 69). While not every visualisation is necessarily intended for realisation, the effect is intentional, as they are generally designed to convince people of possible future conditions (Burs, 2016, p. 69). Render Vision illustrates this effect by presenting a residential complex with happy children playing. This has the potential to evoke positive associations with the architecture in the viewer (Fig. 3).

Holert (2000) introduces the concept of “Imagineering” to describe the politically driven use of images in construction and urban planning (Holert, 2000, p. 9). These visualisations not only legitimise spatial concepts but also reinforce dominant urban visions (Schadauer, 2021, pp. 247, 250), further shaping public perception.

Despite their persuasive power, such representations raise ethical concerns. By presenting a narrow perspective, they risk overlooking alternative developments and impeding critical assessment (Lengyel & Schaerer, 2020, p. 290; Locher et al., 2023, p. 30). Therefore, fostering critical reflection is essential to ensure transparency and inclusivity in urban planning discourse.

The Agency of architectural images: an alternative view

The concerns regarding the utilisation of photorealistic architectural visualisations will be juxtaposed with an alternative perspective. This is based on the concept of “Media Agency”, which Gasperoni describes as the active role of media in the process of architectural creation (Gasperoni, 2020, p. 25). Accordingly, media are not merely passive transmitters but actively shape the architectural process.

Gasperoni’s theoretical framework encompasses a performative conception of media’s creative capacity, emphasising its influence in shaping perceptions and interpretations throughout the architectural process. This suggests that meaning is not only created

by the content but also by how it is presented. This performative approach acknowledges the active role of media in influencing design processes and generating new creative possibilities (Gasperoni, 2020, p. 26).

Agency of photorealism

Architectural visualisations are understood in terms of agency not only as a means of representation but also as independent actors that shape and influence the architectural design process. These visualisations can effect changes in modes of thinking, influence the processes by which decisions are made, and open up new possibilities in design (Gasperoni, 2020, pp. 25-27; Krejs, 2024, p. 117).

It is therefore considered to be a sensory-expanding medium (Gasperoni, 2020, pp. 22-23): They enable perceptions beyond what is physically present and influence the idea of space and architecture. Krejs ascribes to visualisations their own agency, in which they actively participate in the construction of reality by developing persuasive power and creating new connections, situations and systems (Krejs, 2024, pp. 112-117). Photorealism, by its very nature, is well suited to fulfilling the performative attitude demanded by Krejs and Gasperoni, both in its production and in its use. Nevertheless, the responsibility of the image producers is of particular relevance here.

Tools for empowerment and democratisation

The potential of photorealistic representations lies in their capacity to render complex designs comprehensible, thereby facilitating enhanced social participation in the realm of planning processes. These representations can render marginalised realities visible, thereby allowing social and environmental challenges to be addressed and critically reflected upon, for example in speculative projects such as Liam Young's *Planet City* (Fig. 4). In this project, the themes of overpopulation, land use and globalisation are articulated through the medium of architecture. The visual realism of the project engenders a sense of accessibility and provokes thoughtful reflection.

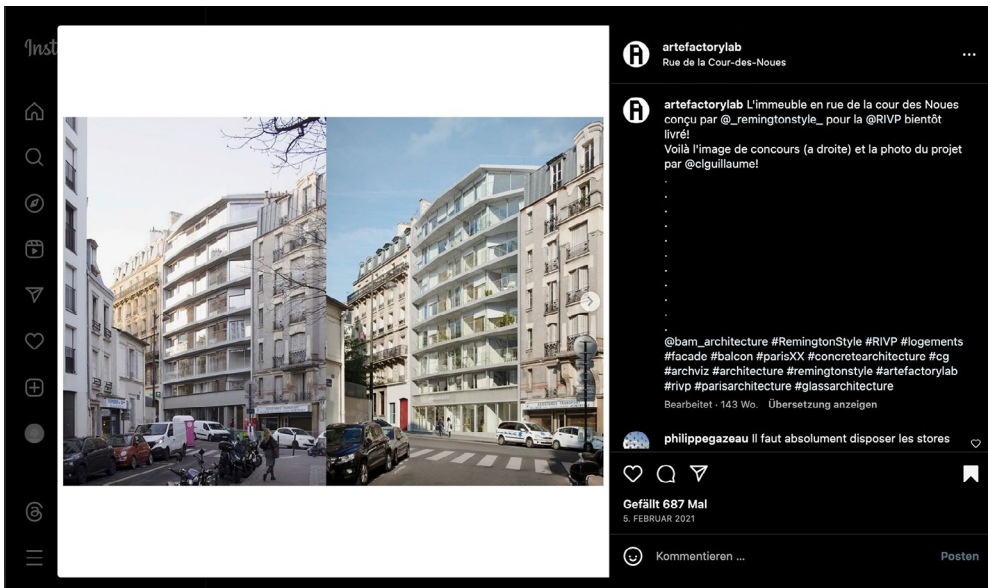
Petrin underscores the significance of this visual potency as a source of inspiration for alternative spatial practices by highlighting possibilities and opening up new perspectives (Petrin, 2006). Visualisations should therefore contribute to making spatial structures and their immanences more comprehensible.

Nevertheless, the democratic effect of photorealism remains constrained, as images can be manipulated and critical reflection can be hindered (Schadauer, 2021, p. 242). The concept of agency employed here alludes to its inherent limitations, namely the dependence of the images on the producer. The producer's understanding of responsibility is therefore crucial, as visualisations can only depict what they have previously recognised as changeable.

Photorealistic visualisations are not merely a passive means of communication; rather, they accompany spatial transformation processes and shape novel conceptions of space. In this way, they distance themselves from the often criticised service-oriented role and become an integral part of the architectural process, questioning structures, opening up perspectives and helping to shape architecture.

Fig. 2

ArtefactoryLab
[02/05/2021]. Instagram
Post. [https://www.
instagram.com/p/
CK5y2LqrETD/?img_
index=1](https://www.instagram.com/p/CK5y2LqrETD/?img_index=1)



The ethical responsibility of architects

Architects bear a particular responsibility when deciding on photorealistic images, although this is often influenced by clients, investors or market mechanisms. Nevertheless, communication decisions can be made in a considered manner, and the effects of the images can be taken into account. Photorealism, therefore, has the potential to extend beyond mere reception, actively influencing the design of real spaces. The moral attitudes and professional ethics involved in the decision-making process are addressed in greater detail below.

Architecture as a social practice

Architecture, as a social practice, is defined by its role in shaping public life and facilitating social interaction. This places architects in a special responsibility for the design of the built environment. Dücks (2013) emphasises that this responsibility arises from the professional ethos, defined as the interplay of moral principles and codified regulations [2]. This concept is derived from professional codes, laws and specialist debates, and it describes the social mission of architects: Integrity, sustainability and social responsibility. This approach is underpinned by a eudaimonic attitude, perceiving architecture as a catalyst for enhancing the built environment and the way of life that transpires within it (Dücks, 2013, pp. 419-422). This social mission frequently comes into conflict with economic interests, as clients perceive architecture as a service (Dücks, 2013, pp. 424-425). In this area of conflict, social responsibility is at risk of being overshadowed by economic constraints. It can be argued, therefore, that architecture is only able to fulfil its creative and social aspirations if it is comprehended and communicated as a social task. In this sense, the use of images is also important in responsible, i.e. ethically and morally coherent, architectural practice, since visual communication influences the perception and use of architecture. The role of architecture in shaping the concept of the 'good life' [3] cannot be overstated. The content of the image and the manner of its presentation should be designed with the interests of the client in mind, while also fulfilling the ethical and social obligations of the architectural profession.

Ethics in architectural communication using photorealism

A consideration of the medium's social impact reveals the potential for photorealism to align with the ethical principles of the architectural profession. Photorealistic visualisations can thus function as a means of knowledge and decision-making (Holert, 2000, p. 18). According to Holert, in a visually influenced culture, the impact of images is essentially created through their conscious use and instrumentalisation (Holert, 2000, p. 21). Architects, therefore, are obliged to critically reflect on this dynamic and responsibly align their image production with their social mission.

Simultaneously, this form of representation runs the risk of unreflected reproduction. Lengyel and Schaerer (2020) critique the tendency of architects to overly align their practices with established visual paradigms, instead of cultivating an autonomous stance (Lengyel & Schaerer, 2020, p. 289). It is only when photorealism is recognised as a medium for knowledge and decision-making that it can contribute to critical reflection on

Fig. 3

Render Vision (2023).
Residential Complex in
Munich MxPa. <https://mxpa.de/projects/sonnberg/>

Fig. 4

Young, L. (2021).
Planet City. farm_004.
https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1k5V6Kypb0lvS_V9l9z4PI1HMalmUZnl.



architectural practice and actively shape the built environment by enabling the public to engage with the architecture depicted in the visualisation. The symbiotic relationship between the agency of photorealism and the responsibility of the architect has the potential to positively influence the design of the built environment, contributing to the creation of a successful way of life.

Conclusion: a conscious approach to photorealistic representations

Photorealistic architectural visualisations represent a means of communication that is characterised by ambivalence. As such, their classification within the sphere of Media Agency of architecture and their alignment with the ethical obligations of architects are of particular significance.

Although they create an impression of evidential certainty, they merely depict a potential reality in the act of emergence. When reality is understood as a dynamic process, photorealistic architectural visualisations can be regarded as media that actively contribute to shaping it. Consequently, they move beyond their function of prefiguring static end products and develop an agency that positions them as independent actors with the potential to influence the communicative process.

The decisions that lead to a specific mode of representation for an architectural design are manifold and complex. Whilst this enquiry could not encompass all the factors involved in the decision-making process, it has highlighted the impact of individual moral attitudes and professional ethics on image production. Consequently, when employed as an epistemic and critical tool for reflection, photorealism has the potential to enhance transparency, strengthen societal participation, and contribute to the democratisation of architectural decision-making. Photorealism as a medium of communication is inextricably linked to architects' ethical responsibility, and the adoption of a reflexive stance on this subject remains a fundamental imperative within the discipline.

Note

1. In the original, Chiesorin (2023) calls it the "*Referenz-Kraft*" of the images.
2. The reference made by the Federal Chamber of Architects in Germany to the architects' laws of the individual federal states is representative of codified regulations. E.g. the professional code of the Bavarian Chamber of Architects (Bayerischen Architektenkammer, 2020).
3. For Dücks, the "good life" refers to a comprehensively successful lifestyle in the sense of ethics (Dücks, 2013, p. 424).

References

Baatz, W. (2008). *Geschichte der Fotografie. Ein Schnellkurs* (2nd ed.). DuMont Buchverlag.

Bayerische Architektenkammer (Ed.). [2020, November 27]. *Berufsordnung der Bayerischen Architektenkammer*. <https://www.byak.de/data/Recht/Berufsordnung2020.pdf>

Burs, G. M. [2016]. *Mediale Präsentation in der Gegenwartsarchitektur*. transcript Verlag.

Chiesorin, A. [2023]. *In die Zukunft schauen. Rendern als Kulturtechnik*. Kulturverlag Kadmos Berlin.

Düchs, M. [2013]. Edel sei der Architekt, hilfreich und gut—Zum Berufsethos des Architekten. In W. Nerdinger (Ed.), *Der Architekt. Geschichte und Gegenwart eines Berufsstandes* (Vol. 2, pp. 419–427). Prestel.

Gasperoni, L. [2020]. "Nicht alle Mittel sind auch Medien". Die Media-Agency-Theorie. In C. Barlieb & L. Gasperoni (Eds.), *Media Agency. Neue Ansätze zur Medialität in der Architektur* (pp. 13–35). transcript.

Holert, T. (Ed.). [2000]. *Imagineering. Visuelle Kultur und Politik der Sichtbarkeit*. Oktagon.

Krejs, B. [2024]. *Instagram Wohnen. Architektur als Bild und die Suche nach gegenhegemonialen Wohnbildwelten* (Vol. 10). transcript.

Lengyel, D., & Schaerer, P. [2020]. Visualisation. In L. Hoverstadt, U. Hirschberg, & O. Fritz (Eds.), *Atlas of Digital Architecture. Terminology, Concepts, Methods, Tools, Examples, Phenomena* (pp. 285–302). Birkhäuser.

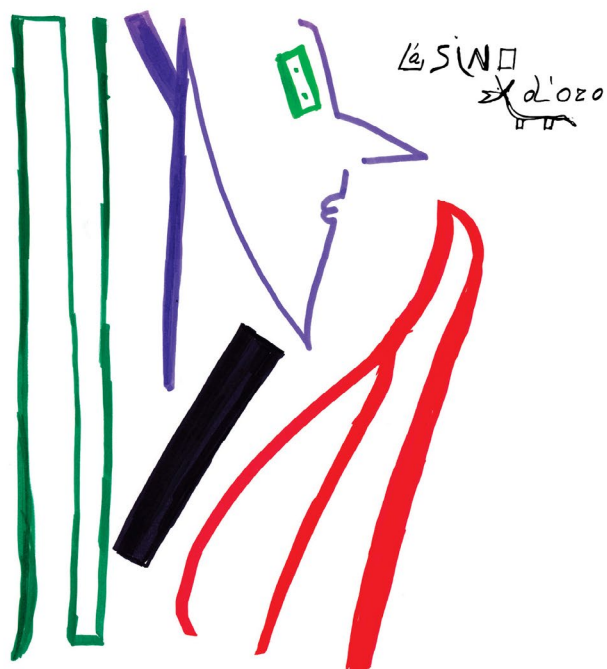
Locher, H., Lengyel, D., Henrich, F., Toulouse, C., Otterbeck, C., & Nägelke, H.D. [2023]. *Architecture Transformed. arthistoricum.net*. DOI: <https://doi.org/10.11588/arthistoricum.1156>

Petrin, J. [2006]. Der Raum entsteht im Kopf. Von der Vermittlung zur Stimulation von Raum. *Wolkenkuckucksheim. Internationale Zeitschrift Zur Theorie Der Architektur*, 11(20/21). <https://cloud-cuckoo.net/openarchive/wolke/deu/Themen/061+062/Petrin/petrin.htm>

Sachs-Hombach, K. [2013]. *Das Bild als kommunikatives Medium. Elemente einer allgemeinen Bildwissenschaft*. Herbert von Halem Verlag.

Schadauer, D. [2021]. Architekturrenderings in Stadtplanungsprozessen. Imagineering und Sichtbarkeitspolitiken des Städtischen. In R. Kogler & J. Wintzer (Eds.), *Raum und Bild. Strategien visueller raumbezogener Forschung* (pp. 241–251). Springer.

Scheidegger, T. [2009]. *Flanieren in ArCAADia. Digitale Architekturvisualisierungen—Analyse einer unbeachteten Bildgattung* (Vol. 19). Institut für Populäre Kulturen der Universität Zürich.



Massimo Fagioli
Das Unherrusse
e' inconoscibile

Pensare per immagini. Sogno, irrazionale e progetto

Thinking by Images. Dream, the Irrational, and Design

Abstract

Si propone una riflessione sul rapporto tra immagine, creatività e architettura, a partire da una domanda: è possibile progettare spazi secondo un pensiero non cosciente, cioè irrazionale? Ispirandosi a storiche definizioni dell'architettura come atto creativo – da Alberti a Le Corbusier – e alla Teoria della Nascita Umana di Fagioli, si ribalta il concetto di progettazione consapevolmente etica, per abbracciare l'idea che ciò che è umano e sano è intrinsecamente per l'uomo e non contro l'uomo.

Parole chiave

immagine, irrazionale, creatività, psicodinamica, architettura

Abstract

This paper reflects on the relationship between image, creativity, and architecture, asking: can spaces be designed through unconscious, irrational thought? Drawing inspiration from historical definitions of architecture as a creative act –from Alberti to Le Corbusier– and from Fagioli's Theory of Human Birth, the notion of consciously ethical design is inverted, embracing instead the idea that what is human and healthy is intrinsically for humanity, not against it.

Keywords

image, irrational, creativity, psychodynamics, architecture

Il sogno di Innocenzo III, con la sua potenza visiva e simbolica, offre lo spunto per esplorare come il sogno sia pensiero non cosciente, pensiero per immagini, e che tali immagini – irrazionali – non sono patologiche, ma espressione piena dell'umano. Da questa prospettiva si rovescia il paradigma della progettazione etica intesa come processo pienamente consapevole, per abbracciare invece l'idea che ciò che è umano – e sano – è intrinsecamente rivolto all'uomo e non contro di esso. Il razionale è di tipo teorico-interpretativo, con approccio interdisciplinare inserito nella cornice della Teoria della nascita umana di Fagioli. L'interpretazione dei sogni è stata, per oltre 40 anni, il cuore della prassi di cura, formazione e ricerca di Massimo Fagioli nell'ambito dell'Analisi Collettiva [1]. Per lo psichiatra i sogni sono pensiero non cosciente – e non soddisfazione allucinatoria di un desiderio come teorizzato da Freud (2014) – e interpretarli significa trasformare le immagini notturne in un linguaggio verbale della veglia (Ghetti, 2022). A partire dalla scrittura di *Istinto di morte e conoscenza* (Fagioli, 1972), Fagioli ha approfondito questo processo, ponendo le basi per una comprensione che va oltre la semplice razionalità, riconoscendo nelle immagini oniriche una via di accesso ai contenuti profondi della realtà psichica umana (Fagioli, 2007). In tal senso, l'idea creativa può essere vista come un sogno ad occhi aperti. Proprio come nel sogno, dove le immagini emergono liberamente, senza il controllo razionale, nell'atto creativo si consente alla mente di vagare, collegare intuizioni e concetti in modi nuovi e imprevedibili. La creatività, infatti, si nutre dell'irrazionale e dell'inconscio, si spinge oltre i confini della logica lineare e permette di esplorare territori sconosciuti della mente, rendendo accessibile una realtà che altrimenti rimarrebbe nascosta alla pura razionalità.

Ma che cos'è la creatività? "creatività s. f. [der. di creativo]. – Virtù creativa, capacità di creare con l'intelletto, con la fantasia" (Treccani, s.d.). Sotto il profilo semantico, è chiaro il legame con i concetti di fantasia e di capacità, mentre dal punto di vista etimologico, il termine fantasia deriva dal greco *phaino* (mostrare) e *phaos* (luce), con un diretto riferimento alla vista (Anzilotti & Armando, 2024). Per Aristotele la fantasia ha una funzione intermedia tra sensazione e intelletto: è la facoltà umana di combinare dati sensibili impressi nella memoria per generare immagini e idee, anche di ciò che non esiste in natura. In epoca rinascimentale, la fantasia diventa una forza creativa legata alle emanazioni visive, in grado di influenzare il mondo fisico e soprattutto quello umano. Ancora, con l'illuminismo la fantasia viene privata della sua funzione creativa e relegata a semplice fonte di errore o follia (Anzilotti & Armando, 2024). In epoca contemporanea, Bruno Munari (1977), propone i concetti di 'fantasia' – "tutto ciò che prima non c'era, anche se irrealizzabile" (Munari, 1977, p. 9) – 'creatività' – "tutto ciò che prima non c'era, ma realizzabile in modo essenziale e globale" (Munari, 1977, p. 13). Per Munari, la fantasia rappresenta una componente fondamentale del processo creativo, poiché consente di concepire nuove realtà e di trasformare il mondo in modo innovativo. Un ampio approfondimento sulla creatività e sulla fantasia può essere trovato anche nella *Teoria della nascita umana* dello psichiatra e psicoterapeuta Massimo Fagioli, che esplora la dimensione fisiologica e psichica della mente,

Copertina

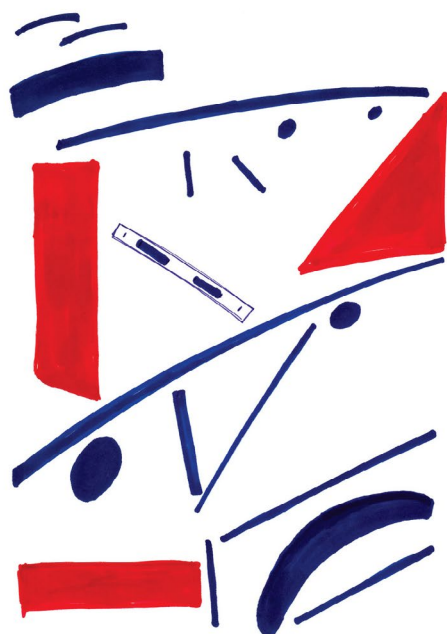
Copertina di Das
Unbewusste.

L'inconoscibile. Lezioni
2003 di Massimo Fagioli
(L'Asino d'oro edizioni,
2019).

Fig. 1

Copertina di *Una vita*
irrazionale. Lezioni
2006 di Massimo Fagioli
(L'Asino d'oro edizioni,
2021).

una vita visionale



Massimo Fapioli

La Sina
d'oro

Fig. 2

Libreria Amore e Psiche, ora smontata e da ricollocare. Allestimento della libreria in via Santa Caterina da Siena a Roma, marzo 1991. Progetto: Caterina Calzini, Flavio Vitale. Calcoli strutturali: Mario Contaldi. Opere di falegnameria: Grassi e PannoZZo snc - Fondi. Opere in ferro: Silvio Castellani - Roma. Opere murarie: Emilio Rivetti, Achille Silvestri. Inaugurazione 12 aprile 1992 (immagine fornita dal Laboratorio Arte e Linguaggi della Fondazione Massimo Fagioli).

spingendosi oltre l'aspetto della comunicazione visiva. Il concetto di "fantasia di sparizione" viene formulato da Fagioli (1972) per dare un nome alla dinamica della nascita, quando il neonato, che ha trascorso nove mesi nell'ambiente omeostatico – e buio – dell'utero materno, reagisce alla luce e ai violenti stimoli esterni, facendoli sparire, facendo il cosiddetto "buio intorno a sé". Contemporaneamente a questa fantasia nei confronti del mondo inanimato v'è l'attività psichica che consiste nella "fantasia di esistenza" del rapporto con il liquido amniotico, che si fa immagine interiore dell'oggetto; tale realizzazione comporta un vedere in sé ciò che prima era all'esterno di sé e costituisce la matrice libidica che consente al bambino neonato di realizzare una tendenza verso l'oggetto seno, un'attività di rapporto, in cui emerge la possibilità di un vedere psichico. La dinamica del far sparire intorno a sé l'insieme di stimoli della realtà materiale è "pulsione di annullamento", che è non violenta perché ciò che viene fatto sparire è la realtà materiale e non umana [2]. L'unione tra pulsione di annullamento e "vitalità" dell'individuo, crea allora quella che Fagioli chiama "capacità di immaginare". Essa ha origine con la nascita, intesa non soltanto come evento biologico, ma anche come principio della realtà psichica. Dunque, è solo con il venire alla luce che si forma l'io, l'immagine interna, con una dinamica uguale per tutti gli esseri umani: l'io è originariamente sano, non scisso, carente di vitalità, ma questa avrà modo di svilupparsi nei successivi rapporti interumani. Ciò significa che da quel momento l'essere umano, possiede un'identità autonoma capace di produrre significati nuovi e originali, in modo indipendente dall'ambiente esterno e dalla genetica (Fagioli, 2008). In sintesi, la fantasia per Fagioli riguarda rapporti reali e si distingue dalla fantasia di Freud e dalla fantasticheria di Klein che invece consistono nel percepire qualcosa che non esiste nella realtà esterna, costruendo un rapporto delirante e allucinatorio (Fagioli, 1974). La fantasia, al contrario, implica sempre un legame con l'oggetto (Fagioli, 1974) ed è in grado di cogliere l'invisibile della realtà mentale umana, quando depurata dai significati secondari della filosofia razionalista e della psicoanalisi (Anzilotti & Armando, 2024). Nel 2016, Fagioli ha operato una distinzione netta tra fantasia e capacità di immaginare. Quest'ultima corrisponde al primo pensiero e al primo momento della vita umana. La fantasia, invece, emerge in una fase successiva dello sviluppo del bambino (Anzilotti, 2022; Fagioli, 2019): "il neonato, a otto-nove mesi di vita riconosce, nell'immagine che si forma allo specchio, se stesso [...] prima di camminare e parlare, disegna, intorno al proprio volto, una linea. [...] 'disegna' che, nel linguaggio articolato cosciente significa movimento della mano, caratteristica della specie umana, che fa linee delineando forme di oggetti materiali percepiti dalla coscienza" (Fagioli, 2019, p. 88). La linea disegnata per la prima volta diventa quindi un momento essenziale per la definizione di cosa sia un atto creativo. Nel tracciare quei primi segni, egli replica il suo volto allo specchio e definisce un interno e un esterno, un umano e un non umano, separa cioè se stesso dal mondo circostante e afferma: "questo sono io". Nella linea c'è una separazione e nella separazione senza annullamento c'è la memoria-fantasia. Dunque, che cos'è la creatività? Essa è un processo complesso, che si caratterizza per la sua natura imprevedibile, non segue

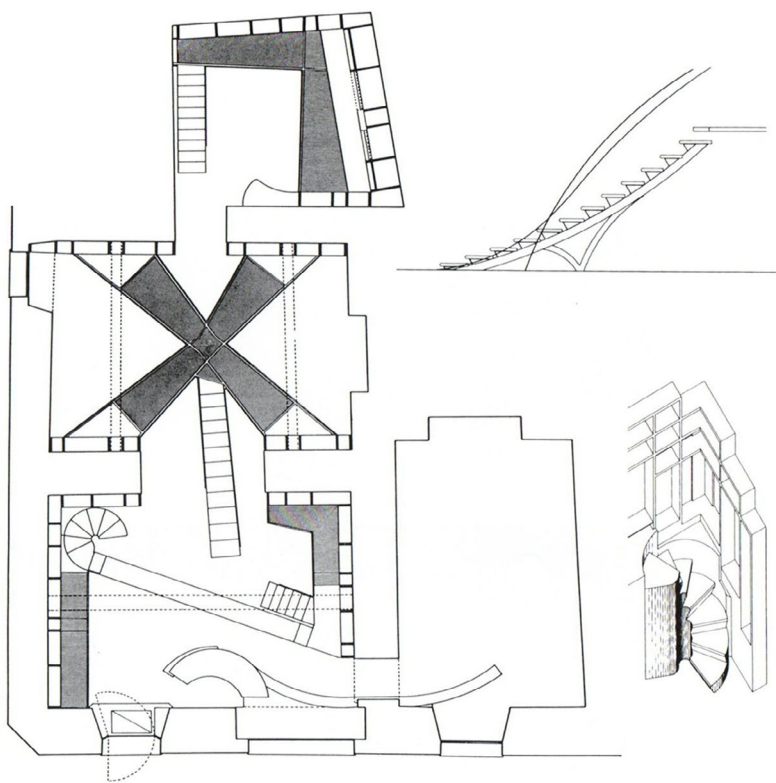


Fig. 3

Le malie della strega, ora demolita. Riqualficazione di piazza del Popolo ad Avetrana, ottobre 1993-maggio 1995. Progetto: Isa Giovanna Ciampelletti, Anna Guerzoni. Consulenza alle strutture: Mario Contaldi. Consulenza opere elettriche: Luciano Mantelli. Consulenza opere idriche: Leonardo Luciani, Alfonso Posati. Scultura: Alessandro Carlevaro. Elaborazioni CAD: Guido Esteri, Roberto Renzaglia. Committente: Comune di Avetrana, Sindaco Giovanni Scarciglia. Impresa: Ditta Schiavoni. Foto di Anna Guerzoni (immagine fornita dal Laboratorio Arte e Linguaggi della Fondazione Massimo Fagioli).

Fig. 4

Il palazzetto bianco, realizzato. Progetto di un edificio per abitazioni a Roma, via di San Fabiano 28, dicembre 1990. Progetto: Paola Rossi con Francoise Blik. Progetto strutturale: Antonino Reggio d'Aci. Collaborazione: Luca Bocchini. Realizzata ad aprile 2005, l'opera è iscritta nel Registro Pubblico Generale delle opere protette del Ministero per i Beni e le Attività Culturali. Foto di Claudio Palmisano, Andrea Calabresi, Riccardo Moschella, Donato Venneri (immagine fornita dal Laboratorio Arte e Linguaggi della Fondazione Massimo Fagioli).

le regole rigide della logica razionale, ma si muove liberamente nell'ambito dell'irrazionale. Questa libertà permette alla mente di superare i limiti del già conosciuto, di immaginare ciò che ancora non esiste, di creare, quindi, un nuovo (Fagioli, 1972; Leonelli & Nante, 2022). Quanto più il vissuto di unioni, rapporti e separazioni viene interiorizzato come immagini-memorie, tanto più la capacità di immaginare diventa ampia. Questo patrimonio si arricchisce nella misura in cui il creativo è in grado di non annullare la realtà umana (Leonelli & Nante, 2022). La creatività, pertanto, non è semplicemente il frutto di un'abilità tecnica, ma una trasformazione di esperienze emozionali e relazionali in nuove forme espressive ed è quindi intimamente legata all'identità dell'individuo: ogni atto creativo è unico e irripetibile, perché riflette la specificità di chi lo genera (Homberg, 2007) ed è in grado di evocare emozioni e significati universali (Di Micco et al., 2022).

L'architettura è un atto creativo? Leon Battista Alberti, nel *De re aedificatoria* (1833, p. XXIII), definisce l'architettura tra le "molte e varie arti che giovano a bene e comodamente vivere", pur considerandola, nello spirito del suo tempo, un atto razionale. L'architetto, per Alberti, è colui che, con una "maravigliosa ragione", progetta secondo principi razionali, ma anche immaginativi. Tale definizione si arricchisce nel tempo: con il Manierismo, nelle traduzioni successive (1550), il termine 'divisare' sostituisce l'originale 'diffinire', suggerendo una dimensione immaginifica prima assente. Nel XIX secolo, il legame tra architettura e dimensione emotiva diventa centrale. Ruskin, in *The Seven Lamps of Architecture* (1849), considera l'architettura come un'arte che organizza gli edifici affinché contribuiscano al benessere mentale e fisico dell'uomo. Per Ruskin, l'architettura non è solo pratica, ma un'espressione diretta della mente umana. Anche Schelling, in *Philosophie der Kunst* (1859), rifiuta l'idea che l'architettura sia solo una risposta ai bisogni pratici, riconoscendola come una forma artistica che eleva la bellezza sopra ogni altra funzione. Le Corbusier (1925, p. 3), in epoca moderna, pur essendo noto per il suo approccio razionale all'architettura, parla di una "creazione della mente" che va oltre la mera funzionalità, mentre per Wright (1957) l'architetto è considerato un artista creativo. In tutti questi pensatori emerge chiaramente un tema comune: l'architettura non è solo una tecnica per modellare spazi, ma un atto creativo che coinvolge profondamente l'intelletto, le emozioni e l'immaginazione dell'architetto. È quindi evidente un fil rouge che scorre nell'ambito del pensiero irrazionale. Questa esplicitazione dell'intangibile in numerose architetture note viene talvolta attribuita ad un tentativo di replicare le forme della natura, come in Wright (1939, 1957), o addirittura, un avvicinarsi ad una dimensione trascendente e divina, come in tutta l'architettura gotica o in Gaudi (Biraghi, 2008). Resta il fatto che questo concetto di bellezza viene espresso in una maniera che rifugge i canoni razionali ed è difficilmente interpretabile per mezzo di ragioni geometriche e rapporti proporzionali. La bellezza, in questi casi, è data dall'imprevedibilità di una curva o da una pausa nella tessitura materica. Essa è quindi un sentire proprio di chi la crea, che percepisce un equilibrio che scatuisce irrazionalmente anche senza l'adattamento a griglie o schemi predefiniti. Non è un caso che, in un esempio opposto, come il



Berlin memorial to the Murdered Jews of Europe (2005), Eisenman utilizzi forme estremamente razionali per rappresentare quanto di più violento si possa immaginare: il vero e proprio annullamento della realtà umana.

È possibile un'architettura fondata sull'inconscio, sul pensiero per immagini? Questa domanda apre una nuova prospettiva di ricerca in architettura, che superi l'adozione di regole formali rigide, per abbracciare un metodo basato esclusivamente sul pensiero per immagini. Una prima importante risposta arriva a partire dall'incontro tra Fagioli e un gruppo di architetti italiani da cui è scaturita una ricerca sull'architettura, sull'origine delle immagini e sui nessi tra fantasia inconscia e attività trasformatrice umana (Facchini & Sani, 1998). Gli esiti della ricerca hanno dato vita, nel 1994, alla mostra e alla relativa pubblicazione dal titolo *Il Coraggio delle Immagini* (Concetti et al., 1994). Qui Fagioli accosta il linguaggio della psicoterapia – che ha “intenzione” – a quello dell'architettura, dove la prima modifica e trasforma l'inconscio, la seconda trasforma la realtà (Amerio et al., 2024).

Il progetto che scaturisce dall'inconscio dell'architetto, per essere totale espressione del suo lato irrazionale, deve risultare autentico e non mediato da convenzioni grafiche, verbali o semantiche (Ceriani Sebregondi, 2025). L'immagine del progetto, quindi, deve essere diretta conseguenza della reazione di chi la produce agli stimoli e agli elementi esterni che caratterizzano il contesto e l'utilizzatore-fruitori-abitante (Ceriani Sebregondi, 2025; Sintini, 2022). Da qui è fondamentale il concetto di *Genius Loci*, non solo come rapporto di integrazione tra oggetto e contesto, ma come intimo legame del creativo che reagisce allo “spirito del luogo” e lo esprime, materializzando una forma nuova. Parlando di reazione, si può pensare che questa avvenga non soltanto nei confronti del luogo, ma anche dei suoi abitanti. Il risultato finale sarà quindi originale e autentico, perché unici sono l'architetto, il luogo e i destinatari.

Affinché questo processo possa avvenire, è fondamentale che l'architetto abbia sensibilità artistica e un approccio critico per riconoscere nuovi linguaggi spaziali (Zevi, 1948), una ricchezza espressiva che nasce dall'incontro di saperi molteplici (Venturi, 1966) una forte identità, professionale e personale (Alberti, 1989; Vitruvio, 1997), un'identità sana: “l'inconscio trasforma, ma per la bellezza delle immagini deve essere sano” (Perizzi, 1998, pp. 30-31). Infatti, l'atto creativo non è improvvisazione scaturita per ragioni inspiegabili dalla mente di un folle, ma lucida elaborazione di una mente che ha acquisito la capacità di esprimersi oltre il razionale, materializzando l'irrazionale: “bisogna invece ribadire con fermezza che nella pazzia, in quella cosa che interessa gli psichiatri, non c'è creatività. La creatività fa nascere liberamente cose nuove e imprevedibili mentre la malattia mentale per sua natura è ripetitiva, tant'è vero che si esprime sempre nelle stesse forme, già previste dai manuali degli psichiatri” (Homberg, 2007, p. 46).

Le riflessioni di pensatori e architetti, da Alberti a Le Corbusier, mostrano come il progetto architettonico trascenda la dimensione tecnico-razionale per diventare espressione dell'immaginazione e del sentire umano. L'architettura trova, quindi, la sua essenza nella capacità di trasformare in spazio immagini non coscienti. Se la creatività nasce dall'irrazionale e materializza

una realtà interiore sana, cioè volta al rapporto interumano – allora l'architettura e l'immagine del progetto, divengono atto trasformativo ed etico che dà vita ad un 'nuovo', che è intrinsecamente per l'uomo e non contro l'uomo.

Note

1. Elaborata da Fagioli in 41 anni attraverso setting, transfert e interpretazione, si riassume in cura, formazione e ricerca. Nata nel 1975 all'Istituto di Psichiatria della Sapienza come supervisione per colleghi psicoterapeuti, diventa un'esperienza aperta alla partecipazione spontanea di persone di ogni estrazione sociale. Un momento chiave avviene il 13 gennaio 1976, quando Fagioli interpreta un sogno rompendo con la psicoanalisi tradizionale. Dal 1980 gli incontri si tennero nello studio di via Roma Libera 23 (Massimo Fagioli, 2025).
2. Quando invece è rivolta alla realtà umana, è espressione dell'istinto di morte (Fagioli, 1972).

Bibliografia

Alberti, L. B. (1833). *De re aedificatoria* (C. Bartoli, trad.). Coi tipi di Vincenzo Ferrario. [Opera originale pubblicata nel 1485].

Alberti, L. B. (1989). *De re aedificatoria* (G. Orlandi, trad.). Il Polifilo. [Opera originale pubblicata nel 1485].

Amerio, F., Franco, A., Lucarini, E., Sneider, M., & Trevisan, N. (2024). *Analisi Collettiva and art: elements of creativity and originality in the relationship with hundreds and thousands of people*. Contributo presentato al WFP Regional Congress Psychotherapy, Creativity, and the Arts, Roma.

Anzilotti, C. (2022). La metodologia medica in psicoterapia: L'interpretazione. *Il Sogno Della Farfalla*, 31(3), 105-116. <https://doi.org/10.14663/sdf.v31i3.809>.

Anzilotti, C., & Armando, D. (2024). Inconscio, fantasia, immaginazione: alcune riflessioni sulle parole della teoria della nascita e sulla loro storia. *Il Sogno Della Farfalla*, 33(4), 11-21. <https://doi.org/10.14663/sdf.v33i4.924>.

Biraghi, M. (2008). *Storia dell'architettura contemporanea I*. 1750-1945. Giulio Einaudi editore s.p.a.

Ceriani Sebregondi, G. (2025, 1 febbraio). *Tendenze attuali: le architetture di Massimo Fagioli* [Video]. YouTube. <https://youtube.com/watch?v=QPxx7GFpKGg&t=789s>

Concetti, C., Cotti, A., del Gallo, P., Gualdi, D., & Velli, G. F. (A cura di). (1994). *Il coraggio delle immagini: Progetti realizzati da un gruppo di architetti italiani su idee e disegni di Massimo Fagioli, 1986-1994*. Nuove Edizioni Romane.

Di Micco, A., Folcarelli, C., Gebhardt, E., Giorgini, L., Maggiorcelli, S., Petrucci, M., & Pugno, R. (2024). *L'arte non è pazzia:*

l'irrazionale e la creatività sono l'umanità del pensiero. Contributo presentato al Convegno internazionale per i cinquant'anni dalla prima pubblicazione di "Istinto di morte e conoscenza". La teoria della nascita umana e le sue implicazioni.

Facchini, S. & Sani, F. (Eds.). (1998). *Immagine della linea. Atti del Convegno inaugurale della Mostra Il coraggio delle immagini: progetti di un gruppo di architetti italiani su idee e disegni di Massimo Fagioli*. Nuove.

Fagioli, M. (1972). *Istinto di morte e conoscenza* (14 ed.). L'Asino d'oro edizioni.

Fagioli, M. (1974). *La marionetta e il burattino* (10 ed.). L'Asino d'oro edizioni.

Fagioli, M. (2007). *Das Unbewusste. L'inconoscibile. Lezioni 2003*. (2a ed.). L'Asino d'oro edizioni.

Fagioli, M. (2008). *Teoria della nascita e castrazione umana*. (9 th ed.). L'Asino d'oro edizioni.

Fagioli, M. (2019). *Left 2016-2017*. L'Asino d'oro edizioni.

Fagioli, M. (2021). *Una vita irrazionale. Lezioni 2006*. L'Asino d'oro edizioni.

Freud, S. (2014). *L'interpretazione dei sogni* (A. Ravazzolo, trad.). Newton Compton Editori. [Original work published 1899].

Ghetti, N. (2022). *La lingua dell'interpretazione dei sogni*. Contributo presentato al Convegno internazionale per i cinquant'anni dalla prima pubblicazione di "Istinto di morte e conoscenza". La teoria della nascita umana e le sue implicazioni, Roma, Italia.

Homberg, A. (2007). Forse Orfeo non deve morire. Considerazioni sul rapporto tra arte, follia e pazzia. *Il Sogno Della Farfalla*, 16(2), 41-54. <https://doi.org/10.14663/sdf.v16i2.295>.

Le Corbusier (1925). *Vers une architecture*. G. Cres et C.

Leonelli, G. & Nante, F. (2022). La creatività e il gesto creativo in Massimo Fagioli. In Atti del convegno internazionale per i cinquant'anni dalla prima pubblicazione di "Istinto di morte e conoscenza". La teoria della nascita umana e le sue implicazioni, Roma, Italia.

Massimo Fagioli. (2025, 27 aprile). Analisi collettiva. <https://massimofagioli.com/analisi-collettiva/>.

Munari, B. (1977). *Fantasia*. Gius. Laterza & Figli.

Perizzi, A. (1998). La distruzione della figura: i percorsi diversi in arte e in architettura nel primo Novecento. In S. Facchini & F. Sani (a cura di), *Immagine della linea, Atti del Convegno inaugurale della Mostra Il coraggio delle immagini: progetti di un gruppo di architetti italiani su idee e disegni di Massimo Fagioli* (pp. 25-34). Nuove edizioni romane.

Ruskin, J. (1880). *The seven lamps of architecture*. Smith, Elder, and Co.

Schelling, F. W. J. (1859). *Sämtliche Werke*. J. G. Cotta'scher Verlag.

Sintini, M. (2022). *Architettura e rapporto con la natura*. Contributo presentato al Convegno internazionale per i cinquant'anni dalla prima pubblicazione di *Istinto di morte e conoscenza*. La teoria della nascita umana e le sue implicazioni, Roma.

Treccani. (s.d.). Creatività. *Vocabolario Treccani online*. <http://www.treccani.it/vocabolario/creativita>.

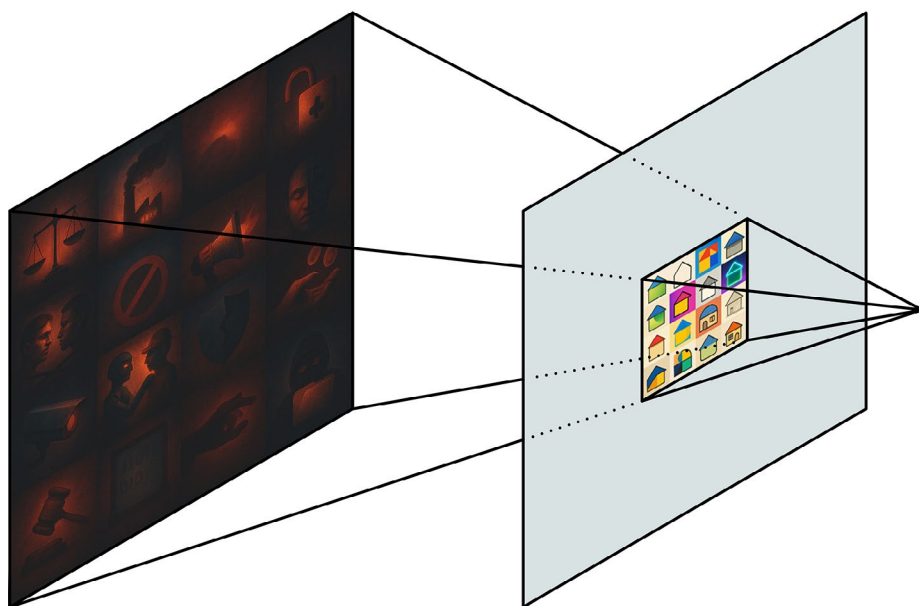
Venturi, R. (1966). *Complexity and Contradiction in Architecture*. The Museum of Modern Art.

Vitruvio Pollione, M. (1997). *De Architectura* (A. Corso & E. Romano, traduttori). Giulio Einaudi editore s.p.a. [Opera originale pubblicata nel I secolo a.C.]

Wright, F. L. (1939). *An Organic Architecture*. Lund Humphries.

Wright, F. L. (1957). *A testament by Frank Lloyd Wright*. Bramhall House.

Zevi, B. (1948). *Saper Vedere l'Architettura*. Giulio Einaudi editore s.p.a.



AI generative: implicazioni rappresentative, etiche e ambientali

Generative AI: Representational, Ethical, and Environmental Implications

Abstract

Il saggio analizza come la transizione dal disegno manuale al prompt algoritmico abbia ridefinito il pensiero visuale. Se lo strutturalismo permetteva l'analisi delle regole interne al linguaggio dell'immagine, oggi i modelli generativi operano in spazi latenti opachi. L'immagine prodotta è non solo automatizzata, ma anche indecifrabile. Emergono criticità etiche, ambientali e culturali, che richiedono un nuovo paradigma fondato su trasparenza, tracciabilità e sostenibilità.

Parole chiave

intelligenza artificiale generativa, rappresentazione visuale, strutturalismo, impatto ambientale, responsabilità figurative

Abstract

The essay analyzes how the shift from manual drawing to algorithmic prompting has redefined visual thinking. While structuralism allowed for the analysis of the internal rules of image language, generative models now operate in opaque latent spaces. Ethical, environmental, and cultural issues emerge, calling for a new paradigm based on transparency, traceability, and sustainability.

Keywords

generative artificial intelligence, visual representation, structuralism, environmental impact, figurative responsibility

Il disegno come linguaggio: dalle forme alla struttura

Sin dalle origini dell'umanità, il disegno ha rappresentato la prima e più immediata forma di comunicazione, ben prima della comparsa della scrittura. L'evoluzione del disegno e quella dell'essere umano sono strettamente interconnesse: dalla pittura rupestre delle grotte di Lascaux ai codici miniati medievali, ogni immagine ha agito come mediazione fra la percezione sensibile e la concettualizzazione mentale. Il disegno non è solo una rappresentazione, ma un modo di pensare visivamente, con regole autonome rispetto al linguaggio (Elkins, 1999). Nel Quattrocento, l'invenzione della prospettiva lineare – esemplificata dal metodo della 'costruzione legittima' attribuito ad Alberti – può essere compresa come una "forma simbolica" (Panofsky & Wood, 1991): un sistema di rappresentazione che traduce una visione soggettiva dello spazio in una costruzione visiva oggettiva, sistematica e matematica. Questa innovazione non fu soltanto una scoperta tecnica, ma anche un punto di svolta concettuale profondo, poiché rifletteva e contribuiva a plasmare una nuova visione moderna del mondo come spazio razionale e misurabile, coerente con gli sviluppi coevi della filosofia naturale e della nascente scienza (Damisch, 2000). Artisti come Brunelleschi e Piero della Francesca non si limitarono a riprodurre la realtà visibile, ma proposero una grammatica visiva fondata su rapporti proporzionali e prospettici, dove la conoscenza matematica diventava strumento di costruzione dello spazio rappresentato.

Ogni deviazione dalla norma geometrica veniva percepita come errore o distorsione. In questo senso, il tratto non era mai neutro, bensì impregnato di valori culturali, filosofici e religiosi (Baxandall, 2011). La superficie pittorica si configurava come campo di tensione tra verosimiglianza e ideologia visiva, tra rappresentazione e interpretazione.

Con il Novecento si afferma lo sguardo strutturalista: Ferdinand de Saussure, Roland Barthes e Claude Lévi-Strauss dimostrano che il senso non è qualità intrinseca, ma differenziale (Barthes, 1977; Lévi-Strauss, 1958; de Saussure, 1916/2005). L'immagine perde la sua funzione mimetica per diventare testo, sistema di segni articolati secondo opposizioni e relazioni. Il disegno architettonico, in questo contesto, perde la sua presunta neutralità, diventando laboratorio di linguistica visiva: tratti minimi, interruzioni di linea, variazioni di spessore si combinano secondo una grammatica intenzionale (Eco, 2002).

L'immagine non è più una finestra sul mondo, ma un testo da decifrare, un campo di forze in cui ogni segno rimanda a un sistema più ampio di significati (Goodman, 1968). Includere o escludere un tratto grafico significa orientare lo sguardo collettivo, legittimare narrazioni, cancellarne altre. Questa consapevolezza comporta un cambiamento radicale nella funzione sociale dell'autore: non più creatore di copie del reale, ma produttore di discorsi visivi politicamente e culturalmente situati. A livello epistemico, lo strutturalismo apre la strada a una concezione relazionale dell'immagine: non più superficie speculare, ma infrastruttura di negoziazione tra ideazione individuale, codici tecnici e orizzonti di senso condivisi (Elkins, 2003). In tale passaggio, la responsabilità del progettista consiste nel rendere esplicita la grammatica che sostiene il visibile, affinché la

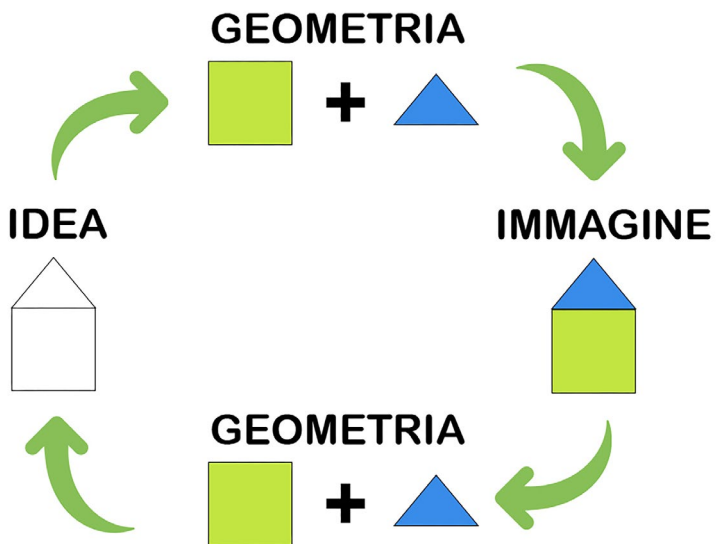
Copertina

Realtà vs

Rappresentazione: le criticità necessarie per la generazione delle immagini tramite AI.

Fig. 1

Flusso bidirezionale tra idea e immagine mediato da regole geometriche. Il pensiero si concretizza in immagine attraverso operazioni di costruzione formale, e la stessa logica consente di risalire dall'immagine all'idea originaria. Un processo continuo di traduzione e astrazione.



comunità possa riconoscerla, discuterla, eventualmente con-
testarla. Il tratto grafico diventa così non solo uno strumento di
comunicazione, ma anche uno strumento di potere e di costru-
zione della realtà sociale.

Il *prompt* come barriera tra pensiero e immagine

Con l'avvento della *Generative AI*, il passaggio dall'intenzione all'immagine subisce una cesura concettuale che segna una frattura rispetto al paradigma strutturalista precedente. Se in passato il rapporto tra l'immagine e il suo sistema di signifi-
cazione era esplicito e analizzabile attraverso griglie teoriche – come quelle proposte da de Saussure, Barthes o Eco – oggi, con i modelli generativi, tale rapporto si colloca all'interno di strutture opache e inaccessibili. La grammatica visiva non è più visibile o leggibile: è incapsulata in miliardi di parametri distribuiti in spazi latenti, inaccessibili a occhio umano e non decodificabili attraverso le tradizionali metodologie ermeneutiche. Di conseguenza, il gesto figurativo contemporaneo non è solo automatizzato, ma anche reso indecifrabile nella sua logica generativa, impedendo un'analisi critica del significato che produce. Se in precedenza vi era una corrispondenza chiara tra l'immagine e i suoi elementi strutturali – una sorta di funzione bi-
direttiva tra significante e significato – oggi questa relazione si dissolve. Paradossalmente, oggi la generazione di immagini avviene attraverso modelli matematici ancora più sofisticati, fon-
dati su vettori numerici e trasformazioni nello spazio latente, ma che sfuggono completamente al controllo e alla comprensione dell'utilizzatore.

Questa opacità non è soltanto teorica, ma può essere dimostrata empiricamente mediante variazioni minime nei *prompt* testuali. Come mostrato in figura 2, lievi modifiche nella punteggiatura o nella scrittura del numero 'cinque' (ad esempio, 'five' vs '5') possono produrre immagini significativamente diverse, pur mantenendo invariato il significato semantico del *prompt*. Questa instabilità dimostra l'assenza di un controllo diretto da parte dell'utente sull'esito generativo.

Al contrario, come illustrato in figura 3, è possibile ottenere immagini quasi identiche nonostante la variazione del *prompt*, ma ciò avviene unicamente quando il parametro *prompt strength* è impostato su valori estremamente bassi. In questi casi, il risultato finale è influenzato più dal *seed* ('valore casuale iniziale') che dal contenuto semantico del *prompt* stesso, confermando ulteriormente l'indeterminatezza del processo.

Anche in caso di descrizioni complesse, come l'esempio riportato in figura 4, il sistema mostra una notevole sensibilità a varia-
zioni non sostanziali del testo. A partire dal *prompt*:

Generate a high-resolution architectural image of a two-story modern house inspired by Le Corbusier's Five Points of Architecture. The building is elevated on slender reinforced concrete pilotis, allowing the landscape to flow uninterrupted beneath it, and establishing a sense of lightness and permeability. The house stands as a pure geometric volume, free from ornamentation, set within an idealized open natural environment.

Fig. 2

Immagini realizzate con *Dream Studio*, con *seed* 1 e *prompt strength* 30 (valore massimo), Generazione step 40.

Prompt prima riga: *You are Le Corbusier: create an image of a two-story house based on the Five Points of Modern Architecture.*

Prompt seconda riga:

You are Le Corbusier, create an image of a two-story house based on the Five Points of Modern Architecture.

Prompt terza riga: *You are Le Corbusier: create an image of a two-story house based on the 5 Points of Modern Architecture.*

Prompt quarta riga: *You are Le Corbusier, create an image of a two-story house based on the 5 Points of Modern Architecture.*



The ground and upper floors follow a free plan configuration, made possible by a structural frame that liberates the interior from load-bearing walls. This flexibility allows for a rational and fluid organization of space. The façades are designed independently of the structure, conceived as light and continuous surfaces punctuated by horizontal ribbon windows running across the entire length of the building. These windows ensure abundant natural light and uninterrupted views of the surroundings. On the flat roof, a roof garden extends the living space into the open air, reinforcing the integration of architecture and nature. The composition as a whole reflects the fundamental principles of modern architecture: clarity of structure, functional purity, and proportional harmony. The visual language must emphasize form and construction rather than decoration, embodying the essence of the modernist aesthetic envisioned by Le Corbusier.

Fig. 3

Immagini realizzate con *Dream Studio*, con *seed* 1 e *prompt strength* 1 (Valore minimo), Generazione step 40.
Prompt prima riga: *You are Le Corbusier: create an image of a two-story house based on the Five Points of Modern Architecture.*
Prompt seconda riga: *You are Le Corbusier, create an image of a two-story house based on the Five Points of Modern Architecture.*

Fig. 4

Immagini realizzate con *Dream Studio*, con *seed* 1 e *prompt strength* 30 (Valore massimo), Generazione step 150.
Prompt prima riga: *Generate a high-resolution architectural image of a two-story modern house inspired by Le Corbusier's Five Points of Architecture...*
Prompt seconda riga: *Generate a high-resolution architectural image of a two-story modern house inspired by Le Corbusier's 5 Points of Architecture...*

genera, in alcuni casi, risultati visivamente divergenti, pur trattandosi di una modifica priva di implicazioni semantiche reali; infatti, la modifica è nel sostituire 'cinque' con il '5'. Questo comportamento conferma che, nei modelli generativi contemporanei, la relazione tra input e output non è né lineare né semantica, bensì probabilistica e opaca, rendendo la generazione di immagini un processo largamente non deterministico. Sebbene siano formalmente rigorosi, questi processi sono opachi: la produzione dell'immagine è il risultato di una serie di operazioni interne ai modelli che avvengono in spazi computazionali ad alta dimensionalità, dove le relazioni semantiche non sono più tracciabili né interpretabili a posteriori. Ne deriva una distanza crescente tra intenzionalità creativa e risultato visivo, che mina la possibilità stessa di esercitare una lettura critica o progettuale dell'immagine generata. Questo rende impossibile, o perlomeno estremamente complesso, ricostruire o analizzare i criteri che hanno portato alla formazione dell'immagine prodotta, con conseguente perdita di accessibilità interpretativa e responsabilità progettuale. Questo cambiamento radicale rende necessaria una riflessione sul ruolo dell'autore, della grammatica visiva e sull'accessibilità epistemica dell'immagine generata. Non è più l'occhio umano a filtrare la realtà, ma l'algoritmo. *Prompt* ed *embedding* sostituiscono il disegno manuale, mediando il processo creativo attraverso spazi latenti di rappresentazione automatica (Ramesh et al., 2022). Gli *embedding* sono rappresentazioni numeriche vettoriali di parole o concetti: ogni parola viene trasformata in un vettore di valori numerici che ne sintetizza il significato e consente al modello di operare su di esso in modo computabile. Tali rappresentazioni abitano spazi latenti, domini matematici in cui le relazioni semantiche e formali possono essere esplorate e manipolate per generare nuove immagini. Questa evoluzione comporta non solo una trasformazione tecnica, ma anche una mutazione profonda nel rapporto tra percezione, interpretazione e rappresentazione. Questa mediazione introduce una perdita di controllo sull'atto figurativo: l'autore 'abdica' in parte al governo semantico del risultato, esponendosi a pregiudizi impliciti incorporati nei *dataset di training* (Bender et al., 2021). Tali *bias* non sono neutri: riflettono strutture di potere esistenti, gerarchie culturali e



asimmetrie di visibilità, con il rischio di rafforzare stereotipi, discriminazioni e narrazioni egemoniche (Buolamwini & Gebru, 2018; Shuford, 2024).

Un caso emblematico è illustrato nella figura 5, dove si confrontano i risultati ottenuti generando l'immagine di un consiglio di amministrazione composto da CEO tramite due modelli differenti: *DALL·E* (a sinistra) e *Grok* (a destra). Pur a partire da *prompt* equivalenti, l'output dei due sistemi evidenzia rappresentazioni fortemente polarizzate. *DALL·E* tende a raffigurare una composizione dominata da soggetti maschili caucasici di mezza età, in linea con una visione corporate convenzionale e 'occidentalecentrica'. Al contrario, *Grok* produce un'immagine in cui prevalgono soggetti afrodiscendenti, con una significativa variazione in termini di età e caratteristiche somatiche.

Tali divergenze non sono riconducibili a fattori semantici espliciti nei *prompt*, ma riflettono piuttosto l'influenza dei *dataset* di addestramento e delle logiche di selezione implicite nei modelli. Si osserva, inoltre, una netta discrepanza tra le rappresentazioni prodotte e la distribuzione reale dei CEO delle principali aziende globali per capitalizzazione di mercato, che presenta una maggiore eterogeneità (con soggetti caucasici, asiatici e indiani) e un'età media superiore rispetto a quella raffigurata da entrambi i sistemi. Questo esempio mette in evidenza la capacità delle AI generative non solo di riprodurre, ma anche di amplificare visioni stereotipate del potere e della leadership, orientando in modo selettivo l'immaginario collettivo.

Questa omogeneizzazione non è solo una questione formale, ma ha profonde implicazioni politiche e culturali: rafforza narrazioni visive egemoniche, marginalizza immaginari dissidenti e riduce il margine di rappresentazione per comunità culturalmente minoritarie. La biodiversità dell'immaginario globale rischia così di essere soppiantata da una monocultura estetica algoritmica, che impoverisce il panorama visuale e riduce drasticamente le possibilità di espressione e riconoscimento (Crawford & Paglen, 2021).

Immagini virtuali, problemi reali: un'urgenza etica

Alla luce delle trasformazioni culturali e tecnologiche introdotte dalla *Generative AI*, emerge l'urgenza di articolare una nuova etica della produzione iconica. Questa etica deve fondarsi su almeno quattro pilastri fondamentali: trasparenza, tracciabilità, tutela dei diritti d'autore e sostenibilità ambientale.

La trasparenza implica la piena visibilità sui dati di addestramento, sulle modalità di selezione delle immagini e sui criteri di elaborazione algoritmica (Mitchell et al., 2019). Senza una dichiarazione chiara delle fonti, si perpetuano dinamiche opache di riproduzione culturale e si minano le basi della fiducia pubblica nella produzione visiva automatica.

La tracciabilità semantica richiede che ogni immagine generata sia accompagnata da metadati dettagliati che documentino il percorso di generazione, evidenziando riferimenti semantici, processi algoritmici e fonti ispiratrici (Gebru et al., 2021). Tracciare la storia di un'immagine è essenziale per comprenderne le implicazioni culturali e politiche. La problematica si estende alla proprietà intellettuale: modelli come *Stable Diffusion* e *DALL·E*

Fig. 5

Basta cambiare il modello da *DALL·E*, a sinistra, a *Grok*, a destra, e cambia totalmente la composizione dei CEO.

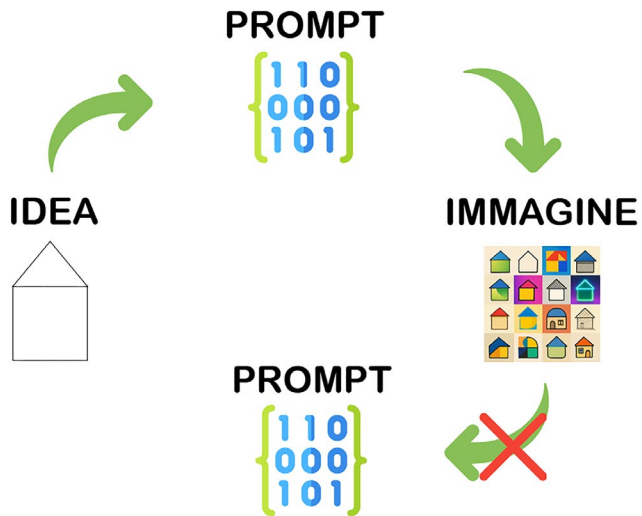


si sono addestrati su collezioni di immagini in gran parte raccolte senza consenso, sollevando interrogativi giuridici complessi (Carlini et al., 2023). Chi possiede le immagini generate? Chi detiene i diritti sull'immaginario sintetico prodotto? L'assenza di regolamentazioni adeguate favorisce pratiche estrattive e appropriazioni indebite, penalizzando gli autori originali (Ren et al., 2024; Zhang et al., 2024). La tutela dei diritti d'autore diventa cruciale in un'epoca in cui le immagini vengono estratte, 'remixate' e riprodotte senza il consenso degli autori originali. La capacità dei sistemi di AI di replicare contenuti protetti senza autorizzazione solleva interrogativi sull'adeguatezza dei quadri normativi esistenti (Eviani et al., 2024). Inoltre, la generazione automatica di immagini tramite *prompt* solleva una questione giuridica complessa: se un output riproduce contenuti protetti da diritto d'autore, a chi spetta la responsabilità? All'utente che ha formulato il *prompt*, al creatore del modello, oppure al sistema stesso? Il concetto di responsabilità dovrebbe estendersi a chi esercita un'influenza decisiva sull'algoritmo infrangente, inclusi sviluppatori e utenti (Škiljić, 2021).

L'attuale vuoto normativo rende urgente una definizione condivisa di responsabilità e diritti nell'ambito della produzione visuale automatizzata (Burylo, 2022). È necessario sviluppare strumenti giuridici che riconoscano e remunerino l'apporto creativo, anche nei casi di derivazione automatica. La legge dovrebbe essere adattata per riconoscere il ruolo creativo degli utenti e dei progettisti di AI, attraverso meccanismi come licenze collettive o micropagamenti (Wyczik & Wiczerzak, 2024). In questo contesto, soluzioni tecnologiche come la *blockchain* possono supportare la tracciabilità e l'attribuzione delle opere generate da AI (Zhu, 2024). Infine, la sostenibilità ambientale deve guidare ogni scelta progettuale: l'addestramento di modelli ad alta intensità energetica deve essere bilanciato da strategie di compensazione ambientale, riduzione del consumo idrico e promozione di infrastrutture computazionali green (Goff, 2024). A ciò si aggiunge l'impatto ambientale: l'addestramento di un modello linguistico di grandi dimensioni può emettere fino a 284 tonnellate di CO₂, includendo *tuning* e ottimizzazione degli iperparametri (Strubell et al., 2019). Inoltre, il funzionamento quotidiano dei modelli generativi richiede grandi quantità d'acqua per il raffreddamento dei *data center*: si stima che una singola sessione di 10–50 *query* possa consumare fino a 500 ml di acqua, mentre l'addestramento di *GPT-3* ha richiesto circa 700.000 litri (Li et al., 2023). Studi recenti indicano che la fase di inferenza, a causa del suo utilizzo costante su larga scala, può produrre più emissioni rispetto all'addestramento stesso. Ad esempio, 10 milioni di richieste AI in un solo giorno possono generare oltre 750 kg di CO₂, a seconda della localizzazione dei *data center* (Zhang et al., 2024). La necessità di mantenere le infrastrutture operative porta anche a un consumo idrico significativo (Kenthapadi et al., 2023), aggravando situazioni già critiche in contesti vulnerabili alla siccità (Zuccon et al., 2023). La standardizzazione estetica rappresenta uno degli effetti collaterali più insidiosi della *Generative AI*: i modelli tendono a riprodurre forme, colori, composizioni e stili maggioritari, presenti in larga misura nei *dataset* utilizzati per l'addestramento (Barlett et al., 2001). Questo fenomeno contribuisce all'appiattimento culturale e alla riduzione della varietà semantica e iconografica globale (Prabhu & Birhane, 2020).

Fig.6

Nel paradigma generativo, l'idea viene tradotta in immagine tramite un *prompt* algoritmico. Tuttavia, il processo è unidirezionale: non è possibile risalire in modo trasparente dall'immagine generata al *prompt* originario né, tantomeno, all'idea che l'ha ispirata. Viene meno la reversibilità logica che caratterizzava la rappresentazione geometrica.



Ciò che viene generato riflette quasi esclusivamente estetiche dominanti, spesso eurocentriche o legate a una cultura visuale occidentale commercializzata, mentre stili alternativi, locali o minoritari faticano a trovare spazio.

Questa nuova etica della generazione iconica non si limita a regolare il processo tecnico, ma ridefinisce il ruolo dell'autore, dell'utente e della comunità nella costruzione del visibile. In questo contesto, il progettista di immagini non è più soltanto un creatore di forme, ma un curatore di flussi semantici, un mediatore critico tra cultura, tecnologia e ambiente.

Pensare oltre l'immagine: per una cultura visuale responsabile

La transizione dal tratto grafico tradizionale al *prompt* nella generazione delle immagini contemporanee non rappresenta una semplice evoluzione tecnica, ma configura una trasformazione radicale nella produzione del visibile e nella responsabilità che ne deriva.

Oggi, la creazione di immagini avviene attraverso filtri algoritmici che introducono nuove forme di mediazione, rendendo l'autore sempre più dipendente da modelli opachi e da sistemi di rappresentazione automatica. Questo mutamento implica l'assunzione di nuove responsabilità, che non si limitano alla dimensione estetica o semantica, ma si estendono ai piani giuridico, ecologico e sociale. È evidente come la democratizzazione della produzione iconica generi straordinarie opportunità creative, ma anche rischi significativi: bias culturali, appropriazioni indebite, compressione della biodiversità visiva, aumento delle disuguaglianze informative e impatti ambientali rilevanti. Pensare per immagini oggi richiede un esercizio critico più profondo, che sappia interrogare non solo i risultati visibili, ma anche le infrastrutture invisibili che li sostengono: dataset, modelli, codici, scelte energetiche. Significa concepire l'atto di generare immagini non come produzione individuale isolata, bensì come contributo a una costruzione collettiva della memoria, dell'immaginazione e della percezione del mondo.

Il futuro della cultura visuale dipenderà dalla nostra capacità di sviluppare un'etica condivisa della generazione iconica, fondata su trasparenza, equità, sostenibilità e rispetto per le differenze. Solo attraverso un impegno progettuale consapevole, capace di integrare dimensioni estetiche, politiche ed ecologiche, sarà possibile costruire un ecosistema visivo giusto, inclusivo e rigenerativo.

In definitiva, la sfida contemporanea non consiste semplicemente nel produrre un maggior numero di immagini o immagini tecnicamente più sofisticate, bensì nel generare immagini più consapevoli: capaci di interrogare criticamente il presente, di costruire narrazioni alternative e di aprire spazi di possibilità per il futuro. Ogni immagine, oggi, porta con sé un nuovo carico di responsabilità etica e ambientale, difficilmente quantificabile con i parametri tradizionali. Se un tempo l'impatto delle immagini si limitava alla sfera figurativa e interpretativa, oggi l'atto di generare immagini ha conseguenze dirette sul piano ecologico, energetico e sociale. La materialità invisibile dei processi digitali – consumo di energia, emissioni di CO₂, consumo idrico

– rende urgente ripensare il ruolo delle immagini all'interno di un ecosistema fragile e interconnesso. Ignorare tali implicazioni equivale a perpetuare un modello di produzione visiva insostenibile, incapace di rispondere alle sfide del nostro tempo.

Bibliografia

Barlett, J. E., Kotrlik, J. W., & Higgins, C. C. (2001). Organizational research: Determining appropriate sample size in survey research. *Information Technology, Learning, and Performance Journal*, 19(1), 43–50.

Barthes, R. (1977). *Image-music-text*. Macmillan.

Baxandall, M. (2011). *Painting and experience in fifteenth century Italy: A primer in the social history of pictorial style*. Oxford University Press.

Bender, E. M., Gebru, T., McMillan-Major, A., & Shmitchell, S. (2021). On the Dangers of Stochastic Parrots: Can Language Models Be Too Big?. *Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency*, 610–623. <https://doi.org/10.1145/3442188.3445922>

Buolamwini, J., & Gebru, T. (2018). Gender Shades: Intersectional Accuracy Disparities in Commercial Gender Classification. *Proceedings of Machine Learning Research*, 81, 1–15.

Burylo, Y. (2022). AI GENERATED WORKS AND COPYRIGHT PROTECTION. *Entrepreneurship, Economy and Law*, 3, 7–13. <https://doi.org/10.32849/2663-5313/2022.3.01>

Carlini, N., Hayes, J., Nasr, M., Jagielski, M., Sehwag, V., Tramèr, F., Balle, B., Ippolito, D., & Wallace, E. (2023). Extracting Training Data from Diffusion Models [arXiv:2301.13188]. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2301.13188>

Crawford, K., & Paglen, T. (2021). Excavating AI: The politics of images in machine learning training sets. *AI & SOCIETY*. <https://doi.org/10.1007/s00146-021-01162-8>

Damisch, H. (2000). *The origin of perspective*. MIT Press.

De Saussure, F. (2005). *Corso di linguistica generale*. Laterza.

Eco, U. (2002). *La struttura assente: La ricerca semiotica e il metodo strutturale*. Bompiani.

Elkins, J. (1999). *The domain of images*. Cornell university press.

Elkins, J. (2003). *Visual studies: A skeptical introduction*. Routledge.

Eviani, N. Y., Maskun, M., & Faqi, A. F. (2024). Legal Challenges of AI-Induced Copyright Infringement: Evaluating Liability and Dispute Resolution Mechanisms in Digital Era. *Jambura Law Review*, 6(2), 403–428. <https://doi.org/10.33756/jlrv.v6i2.24459>

Gebru, T., Morgenstern, J., Vecchione, B., Vaughan, J. W., Wallach, H., Iii, H. D., & Crawford, K. (2021). Datasheets for datasets. *Communications of the ACM*, 64(12), 86–92. <https://doi.org/10.1145/3458723>

Goff, T. L. (2024). Recommendations for public action towards sustainable generative AI systems [arXiv:2402.01646]. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2402.01646>

Goodman, N. (1968). *Languages of art: An approach to a theory of symbols*. Hackett.

Kenthapadi, K., Lakkaraju, H., & Rajani, N. (2023). Generative AI meets Responsible AI: Practical Challenges and Opportunities. *Proceedings of the 29th ACM SIGKDD Conference on Knowledge Discovery and Data Mining*, 5805–5806. <https://doi.org/10.1145/3580305.3599557>

Lévi-Strauss, C. (1958). *Anthropologie structurale*. Plone.

Li, P., Yang, J., Islam, M. A., & Ren, S. (2023). Making AI Less 'Thirsty': Uncovering and Addressing the Secret Water Footprint of AI Models [arXiv:2304.03271]. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2304.03271>

Mitchell, M., Wu, S., Zaldivar, A., Barnes, P., Vasserman, L., Hutchinson, B., Spitzer, E., Raji, I. D., & Gebru, T. (2019). Model Cards for Model Reporting. *Proceedings of the Conference on Fairness, Accountability, and Transparency*, 220–229. <https://doi.org/10.1145/3287560.3287596>

Panofsky, E., & Wood, C. S. (1991). *Perspective as symbolic form*. Zone Books.

Prabhu, V. U., & Birhane, A. (2020). Large image datasets: A pyrrhic win for computer vision? [arXiv:2006.16923]. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2006.16923>

Ramesh, A., Dhariwal, P., Nichol, A., Chu, C., & Chen, M. (2022). Hierarchical Text-Conditional Image Generation with CLIP Latents [arXiv:2204.06125]. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2204.06125>

Ren, J., Xu, H., He, P., Cui, Y., Zeng, S., Zhang, J., Wen, H., Ding, J., Huang, P., Lyu, L., Liu, H., Chang, Y., & Tang, J. (2024). Copyright Protection in Generative AI: A Technical Perspective [arXiv:2402.02333]. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2402.02333>

Shuford, J. (2024). Exploring Ethical Dimensions in AI: Navigating Bias and Fairness in the Field. *Journal of Artificial Intelligence General Science (JAIGS)* ISSN:3006-4023, 3(1), 103–124. <https://doi.org/10.60087/jaigs.vol03.issue01.p124>

Škiljić, A. (2021). When Art Meets Technology or Vice Versa: Key Challenges at the Crossroads of AI-Generated Artworks and Copyright Law. *IIC - International Review of Intellectual Property and Competition Law*, 52(10), 1338–1369. <https://doi.org/10.1007/s40319-021-01119-w>

Strubell, E., Ganesh, A., & McCallum, A. (2019). Energy and Policy Considerations for Deep Learning in NLP (Version 1). *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.1906.02243>

Wyczik, J., & Wieczerek, R. (2024). Rethinking Copyright: The Art of Ownership in AI Outputs. *Eastern European Journal of Transnational Relations*, 8(1), 39–52. <https://doi.org/10.15290/eejtr.2024.08.01.04>

Zhang, D., Xia, B., Liu, Y., Xu, X., Hoang, T., Xing, Z., Staples, M., Lu, Q., & Zhu, L. (2024). Privacy and Copyright Protection in Generative AI: A Lifecycle Perspective. *Proceedings of the IEEE/ACM 3rd International Conference on AI Engineering - Software Engineering for AI*, 92–97. <https://doi.org/10.1145/3644815.3644952>

Zhu, Z. (2024). Copyright Issues in AI-Generated Videos Based on Copyrighted Literature. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 42, 654–659. <https://doi.org/10.54097/2eps6t28>

Zuccon, G., Scells, H., & Zhuang, S. (2023). Beyond CO2 Emissions: The Overlooked Impact of Water Consumption of Information Retrieval Models. *Proceedings of the 2023 ACM SIGIR International Conference on Theory of Information Retrieval*, 283–289. <https://doi.org/10.1145/3578337.3605121>



***Greenwashing* e immagini etiche. Eticità della corretta comunicazione aziendale nell'ambito della sostenibilità**

Greenwashing and Ethical Images. Ethicality of Proper Corporate Communication for Sustainability

Abstract

Il fenomeno del *greenwashing* mina la credibilità della sostenibilità ambientale, falsificando i parametri di valutazione attraverso strategie comunicative ingannevoli.

Questa ricerca analizza il ruolo della comunicazione visiva nel marketing ambientale, evidenziando i rischi di manipolazione simbolica e proponendo un modello etico, trasparente e inclusivo per una narrazione autentica della sostenibilità.

Parole chiave

immagini etiche, greenwashing, sostenibilità, comunicazione etica, design responsabile

Abstract

The phenomenon of greenwashing undermines the credibility of environmental sustainability by falsifying evaluation parameters through deceptive communication strategies. This research analyses the role of visual communication in environmental marketing, highlighting the risks of symbolic manipulation and proposing an ethical, transparent and inclusive model for an authentic sustainability narrative.

Keywords

ethical images, greenwashing, sustainability, ethical communication, responsible design

Copertina

In alto: *I Sette peccati del greenwashing*, l'immagine evidenzia le principali pratiche ingannevoli di comunicazione ambientale. Elaborazione di Benedetta Terenzi, Giovanna Binetti.
In basso: Immagini relative a H&M e al *greenwashing* nell'UE. Crediti immagine: Gabriel Nikias e contenuti visivi dal sito Davines (*More Inside*).

Fig. 1

Pubblicità ENIdiesel+. L'Autorità garante della concorrenza e del mercato ha disposto il 15 gennaio 2020, una multa di 5 milioni di euro nei confronti del colosso energetico italiano per pratica commerciale ingannevole in merito alla pubblicità ENIdiesel+, con una grande risonanza mediatica tra il 2016 e il 2019. Una sentenza storica per pratica commerciale scorretta perché il cosiddetto biodiesel, prodotto con olio di palma, è insostenibile.

Fig. 2

Campagna pubblicitaria della linea *Conscious Exclusive* di H&M, utilizzata nell'ambito della copertura dell'azione del Netherlands Authority for Consumers and Markets (ACM) contro affermazioni sulla sostenibilità ritenute "non chiaramente e sufficientemente motivate". Crediti immagine: The Fashion Law / H&M.

Introduzione

Il contesto globale odierno, connotato da un aumento delle criticità ambientali e da una crescente consapevolezza delle tematiche sostenibili, spinge le imprese a dover riformulare le proprie strategie comunicative per rispondere alle aspettative di un mercato sempre più attento alla compatibilità ecologica dei prodotti e servizi. La crescente consapevolezza da parte degli *stakeholder*, e le stringenti pressioni da parte delle istituzioni, spingono le imprese a adottare misure proattive e ad essere più competitive all'interno del mercato globale (Terenzi, 2022). All'interno di questo scenario si diffonde il fenomeno del *greenwashing*, una strategia comunicativa ingannevole che enfatizza un'apparente scelta di pratiche di sostenibilità senza un reale impegno ambientale da parte dell'impresa.

Il *greenwashing*, detto anche ambientalismo di facciata, mina la fiducia dei consumatori e ostacola la transizione ecologica, rendendo difficile distinguere tra iniziative autentiche e operazioni di marketing (Delmas & Burbano, 2011). Si configura, inoltre, come una delle forme più insidiose di comunicazione ambientale ingannevole, in quanto agisce sul piano percettivo ed emotivo dei consumatori, plasmando la realtà attraverso codici estetici che evocano una responsabilità ambientale spesso inesistente. In questa prospettiva, il green marketing diviene leva strategica per accrescere il valore competitivo aziendale, con la sostenibilità elevata a parametro cardine nei processi di sviluppo e promozione del prodotto (Papadas et al., 2019).

Questo studio propone di esplorare le intersezioni tra *greenwashing* e comunicazione aziendale, analizzando casi studio in cui l'iconografia è stata sia utilizzata con intento fuorviante sia per condividere pratiche etico-ambientali.

Stato dell'arte

Nel 1968, l'ambientalista Jay Westerveld conì il termine *greenwashing*, per denunciare l'atteggiamento di alcune catene alberghiere che condividevano disperati appelli al riutilizzo degli asciugamani. Secondo l'ambientalista però, l'iniziativa celava un intento economico di contenimento di costi operativi, dissimulato sotto un velo di responsabilità ambientale. Il termine *greenwashing* nasce dalla fusione della parola *green* (verde) e *whitewashing* (dare una mano di bianco per coprire difetti), che mira a evidenziare l'uso inappropriato di informazioni ingannevoli per mascherare pratiche non sostenibili e attente all'ambiente. Conosciuto anche come green appeal, il fenomeno sfrutta l'attenzione crescente verso la sostenibilità per migliorare l'immagine aziendale senza un reale impegno ambientale (Simão & Lisbona, 2017).

In tal senso, le immagini giocano un ruolo fondamentale, in quanto veicoli potenti di significati e strumenti persuasivi capaci di orientare le percezioni e le decisioni del pubblico (Lupton, 2017). Un'immagine evocativa, infatti, non solo influenza l'atto d'acquisto da parte del consumatore, ma orienta anche la rappresentazione dell'impresa all'interno del tessuto sociale. Pertanto, i consumatori dotati di maggiore consapevolezza ambientale si dimostrano più critici rispetto alle dichiarazioni *green*, mentre coloro che possiedono una competenza

green¹⁵ eni diesel +

Contribuisce a:

- allungare la vita del motore mantenendo gli iniettori puliti
- ridurre i consumi fino al 4%*
- ridurre le emissioni gassose** fino al 40%*

L'unico diesel in Italia con il 15% di HVO, la componente rinnovabile prodotta per idrogenazione di oli vegetali.

Per tutti i motori diesel. Scopri di più su enistation.com

* Rispetto al diesel standard.
** Emissioni equivalenti CO₂ e HC.

newsauto

Nuovo

green¹⁵ eni diesel +

+ efficienza del motore
+ attenzione all'ambiente

H&M

CONSCIOUS

EXCLUSIVE

ecologica più solida tendono ad essere meno suggestionabili (Urbański & ul Haque, 2020).

All'interno di questo scenario, la Commissione Europea ha pubblicato, nel marzo 2024, la Direttiva (UE) 2024/825 (Unione Europea, 2024), anche nota come *Direttiva Greenwashing*, che modifica gli articoli 6 e 7 della Direttiva 2005/29/CE. La norma introduce criteri più stringenti per le dichiarazioni ambientali, stabilendo che ogni dichiarazione di sostenibilità sia supportata da prove scientifiche, verificata da enti terzi e non ingannevole. L'eurodeputata Biljana Borzan ha dichiarato, nel gennaio 2024, in occasione dell'approvazione da parte del Parlamento Europeo della Direttiva (UE) 2024/825: "renderemo il marketing più trasparente [...] Le persone saranno in grado di scegliere prodotti più durevoli, riparabili e sostenibili grazie a etichette e pubblicità affidabili [...] le aziende non possono più ingannare le persone" (Parlamento Europeo, 2024). Di conseguenza, le imprese dovranno fornire dati concreti e misurabili per giustificare le affermazioni ecologiche e inoltre, non dovranno utilizzare espressioni vaghe come *'eco-friendly'* o *'sostenibile'* senza contesto specifico.

Sebbene le attuali regolamentazioni si concentrino prevalentemente sulle affermazioni testuali, le immagini restano sicuramente strumenti persuasivi nel fenomeno del *greenwashing*. Il futuro normativo potrebbe quindi, includere disposizioni più stringenti nell'uso di immagini ambigue e fuorvianti, in modo da garantire una comunicazione visiva trasparente e rappresentativa della reale sostenibilità dei prodotti.

Obiettivi qualitativi

La comunicazione aziendale è il principale strumento attraverso cui le imprese definiscono e condividono la propria identità, i propri valori e il proprio posizionamento sul mercato. In un contesto storico/sociale sempre più orientato alla sostenibilità, il marketing ambientale si afferma come linguaggio strategico per costruire un'immagine aziendale responsabile ed eticamente corretta. La comunicazione esterna delle aziende, che avviene tramite pubblicità, packaging, bilanci di sostenibilità e canali digitali, integra codici visivi e testuali per modellare la percezione pubblica del marchio, esercitando quindi un'influenza determinante nella costruzione della fiducia del consumatore. Il ricorso al *visual storytelling* e al *framing* agisce come strumento di rinforzo narrativo, selezionando informazioni funzionali e occultando dati critici, tra cui l'impatto effettivo del ciclo produttivo. Si può affermare che l'attuale panorama comunicativo aziendale si presenti come un tessuto narrativo complesso, composto da intrecci semantici e iconografici capaci di plasmare immaginari condivisi e orientare le scelte individuali.

In tale contesto, la sostenibilità raffigura non solo un valore strategico per le imprese, ma anche un potente elemento simbolico, la cui rappresentazione visiva gioca un ruolo cruciale nella definizione dell'identità aziendale e nella costruzione della fiducia del pubblico (Terenzi, 2024).

Le immagini, in quanto veicoli potenti di significati, hanno un ruolo principale all'interno delle strategie di green marketing,

Fig. 3

Campagna pubblicitaria della bottiglia Levissima 100% R-PET con claim "Ricicliamo Insieme", promossa da Levissima del Gruppo Sanpellegrino/Nestlé. Crediti immagine: Levissima – sito ufficiale news "Levissima 100% R-PET: la prima bottiglia in Italia in sola plastica riciclata" (9 marzo 2021). Crediti immagine: Levissima / Gruppo Sanpellegrino.

LA PRIMA BOTTIGLIA
CON IL 100%
DI PLASTICA RICICLATA.



**RICICLIAMO
INSIEME**

LEVISSIMA

REGENERATION

**RICICLIAMO
INSIEME**



Good food, Good life

Per Nestlé, **BUONO**
significa anche **SOSTENIBILE.**



Fig. 4

Immagine che illustra l'approccio di Davines alla *Sustainable Packaging*, con confezioni pensate per minimizzare l'uso di materiali vergini da combustibili fossili, favorendo materiali riciclati e riciclabili, sistemi monomateriale facilmente separabili e soluzioni a peso ridotto. Crediti immagine: Davines S.p.A. / Ufficio Comunicazione & Sostenibilità.

Fig. 5

Fotogramma tratto dalla campagna pubblicitaria Aboca *Cross Screen*, realizzata in collaborazione con Wavemaker Italy, che adotta un approccio integrato e multiplatforma volto a garantire la coerenza del messaggio su televisione, smart TV e media digitali. La campagna rappresenta un esempio significativo di strategia comunicativa basata sulla convergenza dei mezzi e sulla fruizione omnicanales dei contenuti. Crediti immagine: Aboca S.p.A. Società Benefit / Wavemaker Italy.

concorrendo alla definizione di modelli estetici, normativi e comportamentali che condividono i valori della sostenibilità. Eppure, non di rado questi strumenti iconici vengono piegati a logiche manipolative: paesaggi incontaminati, colori naturali, simbologie *'eco-friendly'* sono spesso adoperati in maniera strategica per veicolare un immaginario mitigato, privo di corrispondenza con le effettive prassi aziendali. Un'immagine di marca verde si riferisce alla percezione complessiva e alla valutazione da parte dei consumatori degli sforzi di un marchio in termini di protezione ambientale e sviluppo sostenibile (Tan et al., 2022). Tali pratiche, in apparenza innocue, rientrano invece nei meccanismi più insidiosi del *greenwashing*, i cui effetti sul tessuto fiduciario tra imprese e consumatori sono tutt'altro che trascurabili. Uno studio pubblicato dal Sustainability Management della Scuola Superiore Sant'Anna di Pisa (Iraldo, 2021) dimostra come su 1300 annunci pubblicitari analizzati, ben l'83% è risultato condannabile di *greenwashing* a causa dell'inconsistenza dei benefici ambientali pubblicizzati. Analizzando il contesto italiano, siamo in presenza di un vuoto normativo: con l'attuazione dell'art. 14 della Direttiva 2005/29/CE, il d.lgs. 145/07 non modifica la definizione di pubblicità ingannevole ma introduce ulteriori misure per limitare le pratiche scorrette, come ad esempio, la possibilità per l'AGCM di agire d'ufficio contro la pubblicità ingannevole e comparativa illecita, oppure, la possibilità per l'azienda scorretta di impegnarsi a risolvere l'infrazione, cessando la diffusione della suddetta pubblicità o modificandola, e infine, l'applicazione di sanzioni pecuniarie più elevate. Dall'altro lato, però, l'incertezza normativa ha dato luogo ad un altro tipo di fenomeno, il *greenwashing*, con il quale si intende il silenzio delle aziende rispetto alle iniziative sostenibili attivate. Questo tipo di atteggiamento rende difficile per il consumatore comprendere l'effettivo approccio verso la sostenibilità delle imprese. Inoltre, l'azienda perde la possibilità di aumentare la reputazione e attirare clienti attenti all'impatto ambientale con il rischio di generare una inversione di tendenza sull'educazione e la sensibilizzazione in materia di buone pratiche. In questo scenario si colloca il riferimento simbolico all'episodio francescano della *Predica agli uccelli*, che si configura come un esempio di comunicazione etica e inclusiva, sottolineando la necessità di amplificare il messaggio di sostenibilità attraverso il linguaggio visivo. Il gesto simbolico di San Francesco, che si rivolge indistintamente a ogni creatura, diventa metafora di una comunicazione capace di superare barriere culturali e sociali, promuovendo un'ospitalità visiva capace di accogliere un pubblico eterogeneo e di stimolare una coscienza critica nei confronti dell'ambiente. Questa visione è coerente con l'approccio dell'ecologia integrale proposto da Papa Francesco nell'enciclica *Laudato si'*, dove si legge che "Tutto è in relazione, e noi esseri umani siamo uniti come fratelli e sorelle in un meraviglioso pellegrinaggio, legati dall'amore che Dio ha per ciascuna delle sue creature" (Papa Francesco, 2015, pp. 84-85). In questa prospettiva, la comunicazione visiva non si limita a trasmettere informazioni, ma si assume il compito di generare legami simbolici profondi, stimolando un senso di appartenenza ecologica e una responsabilità collettiva nei confronti dell'ambiente (Fig. 1).



Alpaca | Metarecód

Casi studio

La selezione dei casi studio è avvenuta attraverso una revisione qualitativa della letteratura di settore, e dall'osservazione diretta di campagne pubblicitarie recenti. Sono stati individuati, mediante criteri comparativi, due macro-categorie:

1. imprese coinvolte in accuse documentate di *greenwashing*;
2. aziende riconosciute per buone pratiche di comunicazione ambientale certificata.

I criteri adottati per l'analisi comprendono: l'uso di elementi visivi ricorrenti (colori, simboli, paesaggi), la coerenza tra dichiarazioni ambientali e prassi aziendali, l'impiego di certificazioni e trasparenza comunicativa. Le fonti includono database pubblici (Greenpeace, normativa europea (Direttiva UE 2024/825), report di sostenibilità).

Tra le strategie più diffuse di *greenwashing* rientrano infatti: l'impiego di colori simbolici, come il verde e il blu, associati all'armonia ambientale; l'uso di paesaggi naturali come foreste, oceani e montagne che richiamano purezza e incontaminazione; la presenza di specie animali carismatiche come il panda o i delfini, spesso associate alla conservazione della biodiversità; e l'inclusione di immagini di fonti di energia rinnovabili come gli impianti eolici o cascate allo scopo di suggerire una transizione ecologica solo apparente. Questi elementi, strategicamente integrati all'interno delle campagne comunicative aziendali, sono quindi in grado di generare un'associazione automatica tra il prodotto e l'etica ambientale, anche in assenza di reali pratiche produttive sostenibili. Tale dimensione visiva si salda a quella testuale attraverso i cosiddetti *green claims*, presenti su packaging, siti web, report aziendali e materiali promozionali, che impiegano espressioni vaghe e prive di validazione come 'ecologico', 'naturale' o 'a impatto zero'. Inoltre, di particolare rilievo risulta l'analisi cromatica, il colore, infatti, non è solo un elemento estetico, ma possiede un valore semantico e psicologico che influenza il modo in cui il pubblico interpreta un messaggio visivo. Con attenzione all'uso ricorrente del verde nella pubblicità, il colore viene sfruttato per conferire un'illusione di credibilità ecologica. Uno dei casi emblematici di *greenwashing* contemporaneo è rappresentato dalla multinazionale H&M, che ha promosso collezioni come *Conscious* avvalendosi di una grammatica comunicativa apparentemente sostenibile (Fig. 2). Attraverso l'uso di packaging verdi, claim generici ("made with sustainable materials") e immagini evocative di natura e benessere, a fronte di una incoerente strategia aziendale. Come sottolineato nel rapporto *Greenwash Danger Zone*, dietro le affermazioni pubbliche di impegno verso l'ambiente, H&M ha continuato a vendere capi di abbigliamento realizzati con materiali sintetici derivati da fonti fossili, sollevando seri dubbi sull'effettiva sostenibilità delle sue collezioni 'ecologiche'. Inoltre, l'azienda è stata accusata dell'adozione e pubblicizzazione di pratiche ingannevoli e discutibili, come la distruzione di capi restituiti dai clienti, contrariamente a quanto promesso nel suo programma di riciclo (Changing Markets Foundation, 2022).

Parallelamente, Nestlé, una delle maggiori multinazionali agroalimentari al mondo, ha promosso negli ultimi anni diverse campagne orientate alla sostenibilità ambientale, tra cui la dichiarazione sul raggiungimento della neutralità climatica entro

il 2050 e la promozione dei propri imballaggi come '100% riciclabili' o 'bio-based'. Nonostante questo, il Climate Accountability Institute nel 2023 ha inserito Nestlé tra le aziende con più alta impronta carbonica storica. Le campagne legate alla sostenibilità delle bottiglie d'acqua *Pure Life* sono state criticate per l'uso eccessivo delle risorse idriche locali in aree vulnerabili del Pianeta, così come l'etichettatura degli imballaggi come '100% riciclabili' come nella campagna Levissima *Ricicliamo Insieme* è stata contestata da varie ONG e autorità di regolazione, perché non tiene conto della reale possibilità di riciclo nei sistemi locali: l'utilizzo di immagini naturalistiche nei packaging e nella comunicazione digitale (foglie verdi, gocce d'acqua, fonti montane) costruiscono una narrazione green, che spesso si scontra con il reale impatto di questo prodotti (Fig. 3).

In opposizione a queste pratiche, emergono realtà virtuose.

Davines, azienda italiana operante nel settore cosmetico, ha fatto della trasparenza e dell'etica ambientale e sociale il cuore della propria identità. La comunicazione visiva adottata da Davines non enfatizza l'estetizzazione della sostenibilità, optando per un design essenziale e autentico, privo di artifici iconografici naturalistici. Il linguaggio visivo si fonda su una narrazione coerente, che unisce estetica e verità all'interno delle scelte progettuali: packaging in bioplastica, informazioni dettagliate sull'origine degli ingredienti e *visual storytelling* centrato su comunità, territori e biodiversità reale (Fig. 4). A differenza di attuali pratiche di *greenwashing*, l'azienda si avvale di strumenti certificativi rigorosi, come la certificazione B Corp e i Sustainability Report redatti secondo gli standard GRI, messi a disposizione del pubblico in modo trasparente e verificabile. Come dichiarato nel *Davines Sustainability Report*: "Fare del nostro meglio per il mondo e creare buona vita per tutti, attraverso la bellezza, l'etica e la sostenibilità." (Davines, 2023, p. 8).

Aboca è una Società Benefit e certificata B Corp, dimostrando così il suo impegno per la sostenibilità sociale e ambientale. L'azienda ha un approccio verticale, dalla coltivazione alla distribuzione, che esclude l'uso di sostanze artificiali e non biodegradabili in ogni fase del processo produttivo. L'azienda investe consapevolmente in ricerca e sviluppo di complessi molecolari vegetali, utilizzando approcci scientifici avanzati volti a migliorare la salute delle persone, inoltre si impegna a sviluppare iniziative culturali per diffondere la conoscenza sulla salute naturale. La sua comunicazione è sempre chiara e semplice, incentrata sulla qualità del prodotto, con immagini che narrano contesti naturali e familiari. Quest'anno, Aboca ha voluto rafforzare la comunicazione della propria immagine aziendale con una campagna cross-screen che ha coinvolto TV lineare, TV On demand e dispositivi digitali, confermando un livello di comunicazione sincera, trasparente, genuina e onesta, che mette in luce i valori, le motivazioni e le scelte della società, andando ad aumentare il rapporto di fiducia con i suoi stakeholders (Fig.5). Questi due esempi di eccellenze italiane, conosciute a livello internazionale, dimostrano come sia possibile l'adozione di un linguaggio visivo onesto, affiancato da dati concreti, che consentano al pubblico di distinguere tra narrazioni estetizzanti e impegni reali.

In un contesto in cui il pubblico mostra crescente alfabetizzazione visuale e sensibilità etica, queste strategie non solo

rafforzano la brand reputation, ma contribuiscono alla costruzione di un ecosistema comunicativo più autentico e consapevole (Lyon & Montgomery, 2015).

Conclusioni

Questo studio ha l'intento di evidenziare il ruolo chiave della comunicazione visiva nella costruzione dell'immaginario sostenibile e i rischi insiti nell'adozione di pratiche di *greenwashing*, che attraverso simboli naturalistici, cromatismi evocativi e affermazioni ambigue, generano una rappresentazione distorta della realtà aziendale, ostacolando la transizione ecologica.

La trasparenza in questo scenario non è più solo un valore etico, ma una leva strategica per le imprese che desiderano instaurare una relazione autentica con il proprio pubblico.

Questo fenomeno apre la possibilità di un'inversione del paradigma comunicativo: si tratta di un campo critico che interessa la semiotica, la comunicazione pubblicitaria e aspetti culturali che, attraverso una maggiore sensibilizzazione, permettono al consumatore di diventare un agente di cambiamento in grado di influenzare le scelte delle aziende, premiando quelle che adottano pratiche realmente sostenibili e boicottando quelle che ricorrono a strategie di disinformazione ambientale.

Contrastare il *greenwashing* non significa unicamente smascherare le pratiche fuorvianti, ma implica la promozione di un'estetica della sostenibilità fondata su trasparenza, responsabilità e verità. Solo attraverso tale rinnovamento etico e semiotico sarà possibile costruire un futuro comunicativo più consapevole e rispettoso del nostro rapporto con l'ambiente.

Bibliografia

Changing Markets Foundation. (2022). *Greenwash danger zone: 10 years after Rana Plaza, fashion labels conceal a broken system*. Greenpeace.de https://www.greenpeace.de/publikationen/Greenpeace_Report_Greenwash_Danger_Zone.pdf

Davines. (2023). *Sustainability Report 2023*. <https://a.storyblok.com/f/114531/x/917b566151/it-rapporto-di-sostenibilita-2023.pdf>

Delmas, M. A., & Burbano, V. C. (2011). The drivers of greenwashing. *California Management Review*, 54(1), 64–87. <https://doi.org/10.1525/cmr.2011.54.1.64>

Iraldo, F. (2021). *I comportamenti green delle imprese e l'efficacia della loro comunicazione*. Istituto di Management, Scuola Superiore Sant'Anna. <https://img.esg360.it/wp-content/uploads/2022/07/03163323/IRALDO.pdf>

Lupton, E. (2017). *Design is storytelling*. Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum.

Lyon, T. P., & Montgomery, A. W. (2015). The means and end of greenwash. *Organization & Environment*, 28(2), 223–249. <https://doi.org/10.1177/1086026615575332>

Papa Francesco. (24 maggio 2015). *Laudato si': Sulla cura della casa comune*. Libreria Editrice Vaticana, 84-85. https://www.vatican.va/content/dam/francesco/pdf/encyclicals/documents/papa-francesco_20150524_enciclica-laudato-si_it.pdf

Papadas, K.-K., Avlonitis, G. J., Carrigan, M., & Piha, L. (2019). The interplay of strategic and internal green marketing orientation on competitive advantage. *Journal of Business Research*, 104, 632–643. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2018.07.009>

Parlamento Europeo. (17 gennaio 2024). *Il PE adotta una nuova legge contro greenwashing e informazioni ingannevoli*. Agenparl.eu. <https://agenparl.eu/2024/01/17/il-pe-adotta-una-nuova-legge-contro-greenwashing-e-informazioni-ingannevoli/>

Simão, L., & Lisbona, A. (2017). Green Marketing and Green Brand—The Toyota Case. *Procedia Economics and Finance*, 12, 183–194. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2017.08.023>

Tan, Z., Sadiq, B., Bashir, T., Mahmood, H., & Rasool, Y. (2022). Investigating the Impact of Green Marketing Components on Purchase Intention: The Mediating Role of Brand Image and Brand Trust. *Sustainability*, 14(10), 5939. <https://doi.org/10.3390/su14105939>

Terenzi, B. (2022). Planet Life Design, verso la progettazione di un futuro più sostenibile/Planet Life Design, Towards Designing a More Sustainable Future. In *PLANA: Planet Life: A New Awareness*, R3M 1/2022 (52-55). DADI Press.

Terenzi, B. (2024). *Nature-Centered Approach in Product Design: Artifacts for a Sustainable Future*. In C. Gambardella (a cura di), *For Nature/With Nature: New Sustainable Design Scenarios*, (147-163). Springer Series in Design and Innovation 38.

Unione Europea. (2024). Direttiva (UE) 2024/825 del Parlamento Europeo e del Consiglio del 28 febbraio 2024, che modifica le Direttive 2005/29/CE e 2011/83/UE per l'empowerment dei consumatori nella transizione verde. *Gazzetta ufficiale dell'Unione europea*, L 9, 1-20. <https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2024/825/oj?locale=it>

Urbański, M., & ul Haque, A. (2020). Are you environmentally conscious enough to differentiate between greenwashed and sustainable items? A global consumers perspective. *Sustainability*, 12(4), 1786. <https://doi.org/10.3390/su12051786>



Lago Trasimeno: progetto per un paesaggio dinamico

Lake Trasimeno: Project for a Dynamic Landscape

Abstract

Il lago Trasimeno subisce fluttuazioni stagionali acute dal cambiamento climatico: minori precipitazioni, maggiori temperature e surriscaldamento. Il ritiro del canneto e l'eutrofizzazione, alimentata dai nutrienti agricoli, minacciano gli habitat. Quattro scenari futuri (2030-2090) mostrano l'urgenza di interventi. Il progetto, basato su un'opera idraulica in via di sviluppo, mira a potenziare zone umide e canneto e reintrodurre la ninfea, per creare un paesaggio dinamico e resiliente.

Parole chiave

dinamicità, resilienza, valorizzazione territorio, architettura del paesaggio, crisi climatica

Abstract

Trasimeno Lake experiences seasonal fluctuations enhanced by climate change: less precipitation, higher temperatures and overheating. Reed die-back and eutrophication, also increased by agricultural nutrients, are threatening the habitats. Four future scenarios (2030-2090) underline the urgency of action. The project, based on a developing hydraulic intervention, aims to restore wetlands and reed beds and reintroduce water lilies, for the creation of a dynamic and resilient landscape.

Keywords

dynamism, resilience, land valorisation, landscape architecture, climate crisis

Fin dalla sua origine, il lago Trasimeno possiede una propria dinamicità, definita da variazioni stagionali del livello dell'acqua che influenzano il paesaggio circostante (Martinelli, 2012). Inoltre, il cambiamento climatico in atto sta incidendo negativamente su tale fluttuazione (Ludovisi et al., 2013). L'articolo definisce quattro scenari futuri con cadenza ventennale, considerando le condizioni del bacino con e senza possibilità di intervento. L'obiettivo è indirizzare il sistema verso un paesaggio resiliente e migliorare la capacità di adattamento alle nuove sfide climatiche. Il lago Trasimeno, situato in Umbria, è il più grande bacino lacustre dell'Italia centrale, con una superficie di circa 128 km² che lo rende il quarto lago più esteso d'Italia. Ha una profondità molto ridotta: con una media registrata di soli 4 m e una profondità massima di 5,5 m, è uno dei laghi più bassi del Paese. Tale condizione fa sì che esso sia particolarmente sensibile alle fluttuazioni climatiche e alla siccità, che nel corso degli anni hanno influito sul livello delle sue acque. Il lago possiede tre emissari, di cui uno artificiale, e un emissario anch'esso di origine artificiale (Regione Umbria, 2015).

Da sempre soggetto a crisi idriche, dovute alla propria genesi e caratteristiche, il Trasimeno è stato a lungo luogo di interventi da parte dell'uomo, al fine di mitigare gli effetti di impaludamento causati da tale fluttuazione (Gambini, 2014). Nonostante tutti gli interventi, ad oggi, il sistema del Trasimeno è ancora in crisi e la sua condizione influenza negativamente non solo la popolazione, ma anche la biodiversità.

Il bacino in esame è un sistema geologico complesso, formato da sabbie, limi e argille depositatisi in milioni di anni di evoluzione tettonica e sedimentaria. Questa geologia condiziona la vegetazione: sedimenti fini e umidi favoriscono specie acquatiche, mentre i substrati sabbiosi e drenati sostengono piante resistenti alla siccità (Barchi & Marroni, 2007).

Attorno al lago, la vegetazione si distribuisce lungo fasce concentriche, che, a partire dallo specchio d'acqua e allontanandosi verso l'entroterra, comprendono: vegetazione acquatica sommersa, canneti e vegetazione palustre, praterie alluvionali e umide, boschi igrofili ripariali e boschi misti di latifoglie (Venanzoni et al., 2006).

Nonostante la rilevanza di tale assetto vegetativo, esso non costituisce la parte preponderante nell'uso del suolo; infatti, più del 50% del territorio circostante è occupato da campi agricoli. Questo è giustificato dal fatto che la morfologia pianeggiante e la presenza dell'acqua, hanno da sempre favorito l'impianto di colture ad alta redditività, le quali rappresentano però una minaccia per l'equilibrio lacustre (Venanzoni et al., 2006). I fertilizzanti agricoli generano un surplus di nutrienti che defluiscono nel lago, portando alla proliferazione di alghe. Queste, accumulandosi, consumano rapidamente l'ossigeno disciolto nell'acqua con conseguente stress per le specie ittiche e la fauna acquatica (Martinelli, 2012). Tale fenomeno, chiamato eutrofizzazione, sommato all'accumulo di sedimenti organici, causa il cosiddetto 'Reed die-back', ovvero il processo di ritiro del canneto, andando ad aggravare ulteriormente la condizione del lago, essendo il canneto un importante filtro naturale (Gigante et al., 2011).

L'analisi relativa al bacino si arricchisce attraverso i risultati degli studi sulle condizioni climatiche dell'area, che dimostrano

Copertina

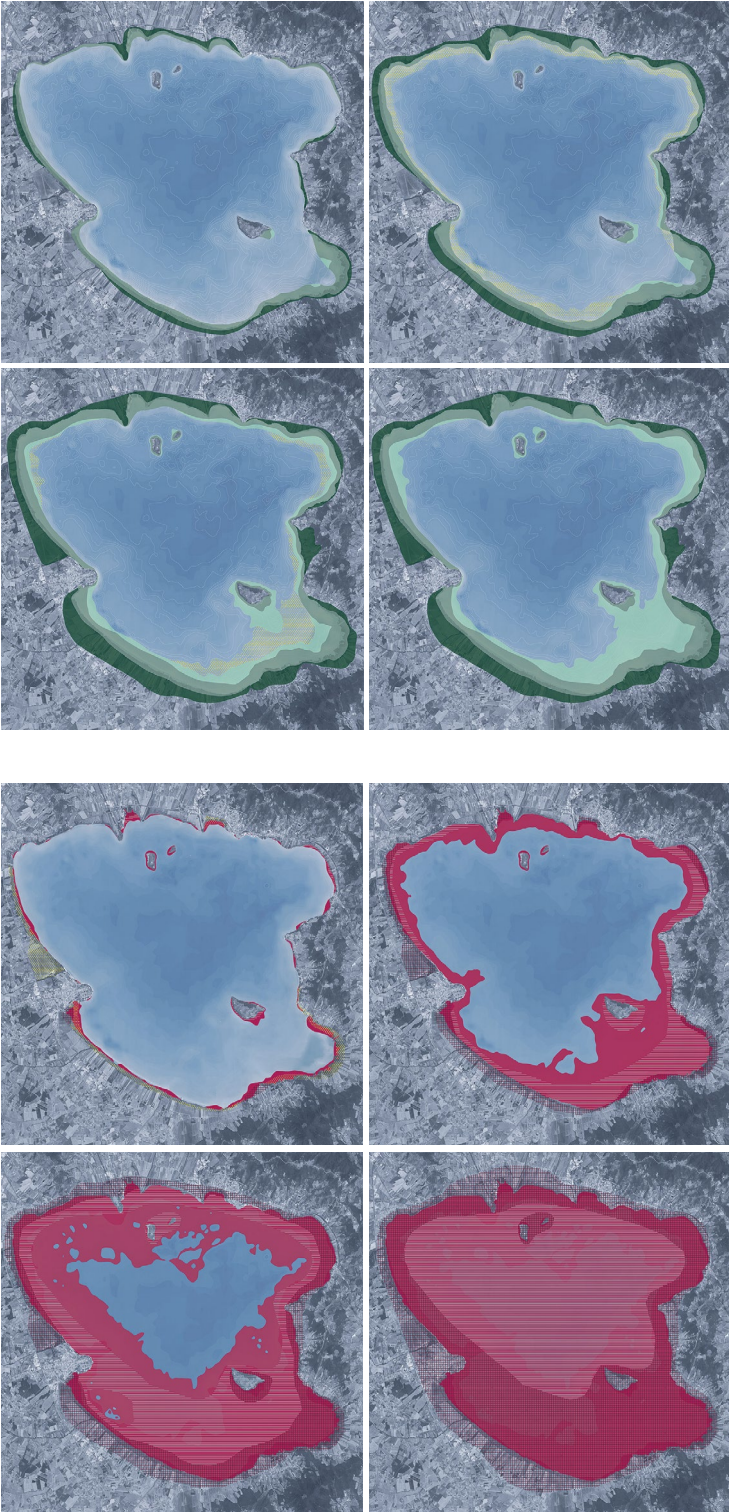
Il Lago Trasimeno nel suo stato attuale e come potrebbe diventare a causa dei cambiamenti climatici. Immagini delle autrici.

Fig. 1

Proiezione dell'impatto dell'intervento sul Lago Trasimeno, negli anni 2030, 2050, 2070, 2090. Immagine delle autrici.

Fig. 2

Proiezione dell'evoluzione del Trasimeno senza intervento, negli anni 2030, 2050, 2070, 2090. Immagine delle autrici.



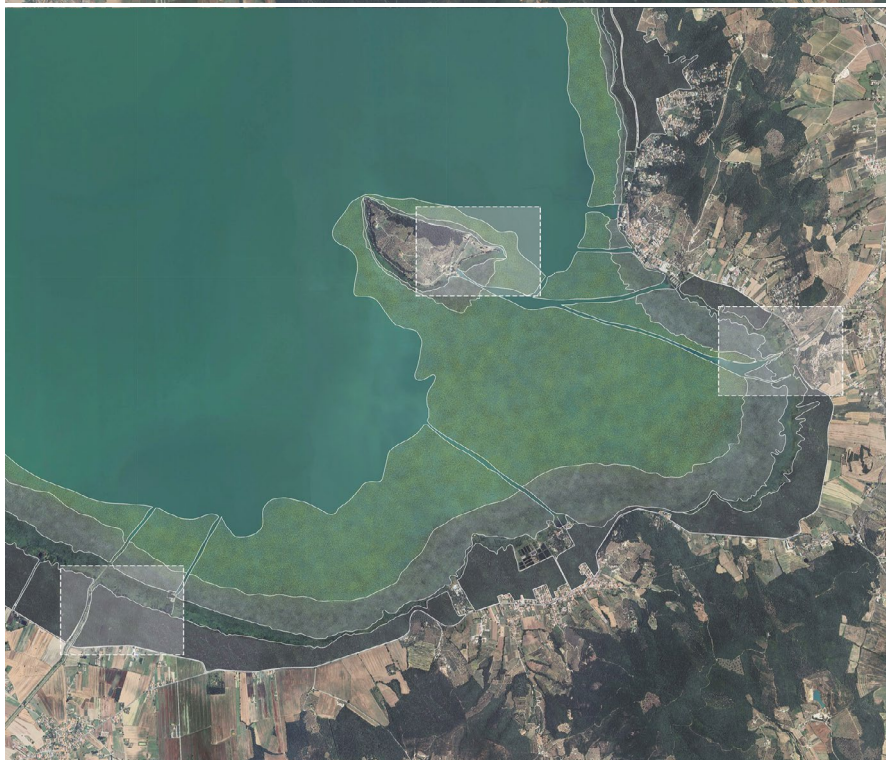
un aumento delle temperature, responsabile dell'evaporazione della superficie dell'acqua e della diminuzione delle precipitazioni, con conseguente riduzione dell'apporto idrico nel bacino (Ludovisi et al., 2013). Questa condizione è confermata dai dati satellitari che mostrano un effettivo arretramento della linea di costa (Earth Engine Data Catalog, 2016).

Riflettendo sul futuro del Trasimeno, si sono definiti quattro scenari con cadenza ventennale dal presente al 2090, i quali dimostrano come il cambiamento climatico possa portare alla progressiva perdita degli habitat naturali e all'alterazione del microclima, finendo per rendere del tutto insostenibile ogni attività antropica. Entro il 2090, senza azioni mirate, il lago andrà incontro ad un prosciugamento completo diventando, assieme alle aree circostante, un ambiente sterile (Di Francesco et al., 2023). Attraverso l'analisi di casi emblematici relativi a bacini lacustri in crisi (Kruzman, 2024; Addabbo, 2022; Sahagun, 2017; Ross, 2018) e il contributo dei risultati di precedenti studi (Di Francesco et al., 2023), sono state realizzate quattro cartografie tematiche dell'intero lago, che per la prima volta illustrano visivamente le trasformazioni previste per gli anni 2030, 2050, 2070 e 2090. In particolare, queste mappe evidenziano le aree soggette a riduzione della superficie d'acqua, con conseguente espansione delle superfici agricole, fenomeni di desertificazione e aumento dell'aridità; fino alla rappresentazione del totale prosciugamento. La minaccia relativa al progressivo abbassamento del livello idrico è riconosciuta dalle amministrazioni locali, che si stanno abilitando al fine di aumentare l'apporto di acqua nel lago. Una grande opportunità risiede nell'invaso di Montedoglio, situato in Toscana, in provincia di Arezzo e volto all'approvvigionamento idrico delle campagne della Valdichiana. Al momento tale sistema interessa anche l'irrigazione dei campi limitrofi le coste del Trasimeno, ma da qualche anno si sta diffondendo l'idea di convogliare parte dell'acqua direttamente nel lago. Il collegamento non presenta particolari complessità tecniche ed è attualmente in corso la compatibilità biologica (Ente Acque Umbre-Toscane, 2017). Più precisamente, l'intervento prevede un apporto di 10 milioni di metri cubi d'acqua l'anno, che consentirebbero il raggiungimento dello zero idrometrico in 24 anni (Torrini, 2024). Avendo perciò riconosciuto l'importanza di un'azione imminente sul lago, al fine di scongiurare il suo prosciugamento, il progetto si sviluppa insieme alla realizzazione del collegamento diretto alla Diga di Montedoglio. Tenendo però in considerazione il peggioramento delle condizioni climatiche, questo collegamento idraulico non è del tutto esaustivo: esso infatti non risponde a tutte le problematiche attuali e future del lago. Permangono nodi irrisolti come: l'accumulo dei sedimenti nei canali e nei porti, l'eccesso di nutrienti provenienti dai campi agricoli, il ritiro del canneto con conseguente erosione delle sponde e l'evaporazione dell'acqua date le alte temperature.

Per sopperire a queste minacce il progetto si articola in quattro interventi sul paesaggio: operazioni di dragaggio dei sedimenti, conversione dei campi agricoli a ridosso del lago, rafforzamento del canneto e reintroduzione della ninfea bianca. Le operazioni di dragaggio consentono di rimuovere i sedimenti accumulati nelle zone critiche, come porti e canali. Tali sedimenti, addizionati a zeolite al fine di aumentare l'assorbimento dei nitrati, possono essere utilizzati per modificare la batimetria del lago,

Fig. 2

Immagine satellitare di Google Earth della sponda sud-est del Lago Trasimeno, confronto tra stato di fatto e stato di progetto. Immagini delle autrici.



creando le condizioni necessarie alla piantumazione di vegetazione acquatica come canneto e ninfea (Martinelli, 2012). La conversione graduale della fascia agricola a favore della fascia umida, consiste nella piantumazione di due fasce alberate, differenziate sulla base della maggiore o minore esigenza idrica, così da creare un vero e proprio bosco ripariale (ISPRA, 2022; Progetto Life Natura, 2013). Anche il rinforzo del canneto è un intervento essenziale per il restauro ecologico del Trasimeno, poiché svolge numerose funzioni chiave per la stabilità ambientale (Halls, 1997; Ramsar Convention on Wetlands, 2023). Infine, la reintroduzione della ninfea bianca, pianta acquatica storicamente presente nel lago, sarà necessaria per la creazione di una sorta di schermo naturale, rallentando il processo di evaporazione (Longo & Padula, 2020).

Questi quattro interventi sono programmati per agire in sincrono sul paesaggio, in un arco temporale dal 2030 al 2090. Essi saranno strategicamente più incisivi nei primi anni e andranno consolidandosi e espandendosi nel corso del tempo. Il progressivo delinearsi di tale paesaggio andrà ad influire positivamente, sia sull'ambiente che l'attività antropica. Con la stessa metodologia utilizzata nel redigere gli elaborati relativi alla desertificazione del lago, sono redatte altre quattro cartografie mostranti l'evoluzione del territorio con l'attuazione degli interventi. Entro il 2030 si prevede la rimodellazione della batimetria nelle aree erose, la piantumazione della prima fascia di bosco, l'espansione del canneto in acqua e a terra e l'introduzione della ninfea in aree selezionate per il progetto pilota. Il progetto continua nel 2050 con la prosecuzione dei processi di rimodellamento della batimetria, la piantumazione della seconda fascia di bosco, il consolidamento del canneto e l'introduzione della ninfea anche in aree diverse da quelle prescelte per il progetto pilota. Nel 2070 il sistema continua ad espandersi per arrivare ad un completo consolidamento entro il 2090.

Il recupero delle aree naturali che circondano il Trasimeno rappresenta solo l'inizio di un processo di rigenerazione paesaggistica più ampio, che si pone l'obiettivo di trasformare l'intero ecosistema. Una volta innescato il risanamento del lago, si delinea un ambiente del tutto nuovo, caratterizzato da opportunità inedite. Ogni nuovo spazio che emerge da tale trasformazione può essere occasione di progettualità in linea con i principi di sostenibilità e valorizzazione del territorio. Con l'obiettivo di mostrare ad una dimensione umana gli sviluppi del progetto nel paesaggio, sono redatte tre viste emblematiche dei luoghi di intervento. A partire da queste riflessioni sono individuati tre casi studio nell'area sud, valutandone la particolare predisposizione ad ospitare interventi architettonici e paesaggistici: un tratto di costa nei pressi del canale Anguillara, l'isola Polvese e l'Oasi la Valle. Per rappresentare con più chiarezza il cambiamento apportato dall'intervento, sono sviluppate delle cartografie satellitari a scala minore che mostrano il confronto tra la situazione presente e quella post-intervento. In quest'ultima rappresentazione, sono evidenziate le aree destinate agli interventi progettuali sopra citati. Si chiarisca che questi esempi rappresentano solo l'inizio di un processo che potrebbe estendersi a molte altre aree attorno al lago, generando così un paesaggio dinamico in continua evoluzione.

Il tratto di costa accanto al canale dell'Anguillara permette di entrare in contatto con tutte le fasce di vegetazione presenti

Fig. 5

Confronto tra scenario futuro con intervento e stato attuale: il canneto, il bosco e le ninfee.
Immagini delle autrici.



attorno al lago, in un'area relativamente contenuta. La volontà di muoversi all'interno di questo spazio, si concretizza nella realizzazione di un parco che si snoda su due livelli. Uno principale, rialzato di mezzo metro, che rompe l'assetto del bosco; e dei percorsi secondari, a livello del terreno, che si integrano con l'andamento delle piantumazioni. Il parco rappresenta la progressione delle diverse fasce di vegetazione, raccontata attraverso il percorso principale. Ad est la pavimentazione in legno si apre in sezioni circolari attorno agli alberi cresciuti nel bosco. Nella parte centrale, con la stessa logica del tratto precedente, il percorso lascia spazio al canneto. Ad ovest sono presenti tre vasche, due delle quali preesistenti e storicamente utilizzate per l'irrigazione dei campi. Tale sistema idrico è ora destinato ad accogliere la ninfea, consentendo ai visitatori di scendere mediante il percorso all'interno delle vasche, creando un'esperienza sensoriale e visiva unica. Il progetto è guidato da una suggestione costante: esso riesca ad inserirsi nella natura in modo rispettoso e armonioso, diventando parte integrante del paesaggio stesso.

L'isola Polvese, la più estesa delle isole del Trasimeno, è un centro attrattivo dal punto di vista naturalistico e turistico (Provincia di Perugia, s.d.; Centro di educazione ambientale, s.d.). In questa realtà il progetto nasce come risposta concreta e innovativa a due grandi problematiche ambientali: la rarefazione continua del canneto e l'impaludamento delle spiagge, importanti spazi di balneazione. La priorità progettuale è il ripristino e rafforzamento della continuità della fascia umida di canneto e di ninfee lungo la costa, per il miglioramento dell'ambiente. Quindi, la vera sfida è quella di proporre un nuovo modo di balneazione sostenibile e in grado di mantenere un contatto diretto con il lago. Il progetto si articola in un sistema di tre piscine di diversa profondità, riempite con l'acqua del lago e svuotabili all'occorrenza. L'architettura delle vasche è studiata per fondersi con l'ambiente circostante, lasciando che la vegetazione e l'acqua si incontrino in modo armonioso.

L'Oasi la Valle è una riserva naturale gestita da associazioni locali impegnate nella protezione della biodiversità e nell'educazione ambientale (Oasi Naturalistica La Valle, s.d.; s.d.). Questa risulta essere un'area importante, in quanto si tratta, assieme all'isola Polvese, di una delle due aree selezionate per il progetto pilota di reintroduzione della ninfea. Il progetto architettonico si configura in una passerella, posta in continuità con quella preesistente, che si slancia per 300 m sul canneto e sulle ninfee. Essa si pone l'obiettivo di rafforzare il legame tra Oasi e tessuto paesaggistico e urbano circostante, rimuovendo barriere fisiche e mentali che ostacolano il raggiungimento del lago. La *promenade* si snoda su più livelli di altezza, offrendo diverse prospettive: le parti rialzate sono punti panoramici mentre le discese permettono un maggiore avvicinamento al pelo dell'acqua.

I tre progetti sopra descritti sono rappresentati attraverso delle viste realistiche volte a mostrare la qualità dell'architettura e dei nuovi spazi realizzati.

In conclusione, il progetto per il lago Trasimeno rappresenta l'avvio di un percorso a lungo termine, destinato ad evolversi in risposta alle trasformazioni ambientali e sociali future. Esso non è solo un ecosistema da proteggere, ma un motore di sviluppo per il territorio circostante. Il processo di trasformazione

Fig. 5

Scenari di progetto: il parco, la piscina e la passerella sul lago. Immagini delle autrici.



paesaggistica, per quanto promettente, richiede un lungo tempo di realizzazione. A queste sfide temporali si aggiungono inevitabili questioni burocratiche e politiche. Un altro aspetto critico riguarda, per altro, gli altri costi di realizzazione e manutenzione. Tuttavia, nonostante tali criticità, l'intervento rappresenta un'opportunità unica per invertire la tendenza negativa che ha colpito il lago Trasimeno negli ultimi decenni. Le sfide non devono scoraggiare l'azione, in quanto ogni ritardo o esitazione potrebbe portare alla perdita di un'occasione per restituire al lago e ai suoi abitanti un ambiente più sano e resiliente, capace di rispondere alle future sfide climatiche.

Bibliografia

Addabbo, D. (2022). Los Angeles ha prosciugato la California. *Internazionale*. <https://www.internazionale.it/reportage/daria-addabbo/2022/06/06/california-acqua>

Barchi, M. R., & Marroni, M. (2007). *Nota illustrativa del foglio 310 Passignano sul Trasimeno*. ISPRA.

Di Francesco, S., Venturi, S., & Casadei, S. (2023). An integrated water resource management approach for Lake Trasimeno, Italy. *Hydrological Sciences Journal*, 68(4), 630–644. <https://doi.org/10.1080/02626667.2023.2185150>

Earth Engine Data Catalog. (2016). *JRC Global Surface Water Mapping Layers, v1.4*. https://developers.google.com/earth-engine/datasets/catalog/JRC_GSW1_4_GlobalSurfaceWater#-description

Ente Acque Umbre-Toscane. (2017). *Progetto attuativo per il completamento e l'ottimizzazione tramite potenziamento e recupero di efficienza delle reti idriche infrastrutturali di accumulo e adduzione*. III stralcio – Il stralcio.

Gambini, E. (2014). L'abbandono delle regole tradizionali di gestione delle risorse lacustri: Il coraggio di ripensare il futuro. *Associazione ARBIT*. <https://associazionearbit.it/labbandono-delle-regole-tradizionali-di-gestione-delle-risorse-lacustri-il-coraggio-di-ripensare-il-futuro/>

Gigante, D., Venanzoni, R., & Zuccarello, V. (2011). Reed die-back in southern Europe? A case study from Central Italy. *Comptes Rendus Biologies*, 334(14), 327–336.

Halls, A. J. [a cura di] (1997). *Wetlands, biodiversity and the Ramsar Convention: The role of the Convention on Wetlands in the conservation and wise use of biodiversity*. Ramsar Convention Bureau.

ISPRA (2022). *Report sugli ecosistemi acquatici con una mappa di 15 best practices*.

Centro di educazione ambientale di Isola Polvese – Turismo scolastico e ambientale (s.d). Isola Polvese turismo natura arte cultura. <https://polvese.it/>

Kruzman, D. (2024). What a shrinking sea might teach us on life after environmental disaster. *National Geographic*. <https://www.nationalgeographic.com/environment/article/aral-sea-climate-change-desert-laboratory>

Longo, C., & Padula, R. (2020). *La Piscina Porcinai – Evoluzione storica e floristica* [Serie: I luoghi dell'Isola Polvese]. Arpa Umbria, Isola Polvese.

Ludovisi, A., Gaino, E., Bellezza, M., & Casadei, S. (2013). Impact of climate change on the hydrology of shallow Lake Trasimeno (Umbria, Italy): History, forecasting and management. *Aquatic Ecosystem Health & Management*, 16(2), 190–197. <https://doi.org/10.1080/14634988.2013.789776>

Martinelli, A. (2012). *Tutela ambientale del Lago Trasimeno*. Libri Arpa Umbria.

Oasi Naturalistica La Valle. (s.d.). *Oasi Naturalistica La Valle*. <https://www.oasinaturalisticalavalle.it/>

Parco del Lago Trasimeno (s.d.). *Oasi La Valle*. <https://www.parks.it/parco.trasimeno/page.php?id=68>

Progetto Life Natura. (2013). *Ripristino habitat e conservazione ardeidi sul Lago Trasimeno: Relazione conclusiva sulle attività di raccolta dati sulla fauna e sulla vegetazione*.

Ramsar Convention on Wetlands. (2023). *Harnessing wetland wise use, protection and restoration in delivering climate change outcomes: Brief on the Ramsar Convention on Wetlands for UNFCCC COP28*. https://www.ramsar.org/sites/default/files/documents/library/cop28_brief Ramsar Convention.pdf

Regione Umbria. (2015). *Parco del Lago Trasimeno*. https://www.regione.umbria.it/documents/18/2512711/Trasimeno_univaq_mag_15.pdf/981e299f-d69b-44ef-8892-949eab74d437

Ross, W. (2018). Lake Chad: Can the vanishing lake be saved? *BBC Africa*. <https://www.bbc.com/news/world-africa-43500314>

Sahagun, L. (2017). L.A. took their water and land a century ago. Now the Owens Valley is fighting back. *Los Angeles Times*. <https://www.latimes.com/local/california/la-me-owens-valley-eminent-domain-20170712-story.html>

Torrini, N. (2024). Trasimeno, al via le analisi sull'acqua di Montedoglio. *Corriere dell'Umbria*. <https://corrieredellumbria.it/news/trasimeno/304811/trasimeno-al-via-le-analisi-sull-acqua-di-montedoglio.html>

Venanzoni, R., Gigante, D., Montagnoli, L., & Frattegiani, M. (2006). Habitat e specie della Direttiva 92/43/CEE ed altri aspetti di rilevanza naturalistica al Lago Trasimeno.



Symnachia design, tackle climate change with clean energy! Etica nelle immagini e 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

Abstract

Il nome Symnachia deriva dal greco *συμμαχία* (*symmachía*) significa alleanza e rappresenta l'unione di persone e risorse per affrontare sfide condivise. Il contributo presenta, a partire da riflessioni teorico-critiche, casi studio improntati alla comunicazione etica attraverso artefatti per il gioco, progettati e realizzati nel *Laboratorio di Environment Design/Qualità della Vita* del Corso di studio magistrale interateneo *Planet Life Design* (Unipg, Unicampania), che nella sua finalità di progettazione integrata di prodotti, servizi e processi riferiti al sostegno dell'ambiente e della qualità della vita, è caratterizzato dalla presenza interdisciplinare delle discipline dell'*ecodesign*, delle fonti rinnovabili, della climatologia.

Parole chiave

ecodesign, risorse, clima, condivisione, dono

Abstract

The name Symnachia, derived from the Greek *συμμαχία* (*symmachía*) means alliance, and represents the union of people and resources to face shared challenges. The paper presents, starting from theoretical-critical reflections, case studies based on ethical communication through artifacts for play, designed and created in the *Environment Design/Duality of Life Laboratory* of the inter-university master's degree course *Planet Life Design* (Unipg, Unicampania), which in its purpose of integrated design of products, services and processes related to the support of the environment and quality of life, it is characterized by the interdisciplinary presence of the disciplines of *ecodesign*, renewable sources, climatology.

Keywords

ecodesign, resources, climate, sharing, gift

Introduzione

Il Laboratorio di Environment Design/Qualità della Vita del Corso di studio magistrale interateneo Planet Life Design (Unipg, Unicampania), grazie ai contributi interdisciplinari per affrontare in modo efficace e profondo la crisi climatica, propone prodotti, servizi e processi riferiti al sostegno dell'ambiente e della qualità della vita. L'intento è di proporre soluzioni capaci di coniugare i principi dell'ecodesign con quelli delle fonti rinnovabili, abbracciando le strategie del *New European Bauhaus*, che pongono in stretta correlazione l'uomo, l'ambiente e la bellezza, per migliorare lo stile di vita dei cittadini a partire dalla sensibilizzazione e dall'educazione alle tematiche ambientali.

Immagini e cultura del progetto, immagini e risorse

Ecodesign e fonti rinnovabili: l'immagine del cambiamento

I processi e i progetti elaborati dal gruppo interdisciplinare composto da ricercatori sui temi dell'*ecodesign*, delle fonti rinnovabili, del clima, dell'*heritage design*, nelle attività di ricerca e sperimentazione a partire dal 2020, vanno dalla scala ambientale alla conformazione di piccoli artefatti e rappresentano 'buone pratiche' per riflettere sulla possibilità di attuare relazioni tra persone, sedi governative, imprese e associazioni al fine di coinvolgere tutti in qualità di attori pienamente attivi nella realizzazione di nuovi modi di vita, senza generare sprechi. In particolare, il tema dell'educazione dei giovani, generalmente sensibili alle questioni ambientali, viene affrontato attraverso il progetto di strumenti educativi ludici che possono costituire una nuova modalità per affrontare il cambiamento climatico e progettare un futuro sostenibile. Pertanto, stato analizzato il processo della *gamification*, ovvero l'utilizzo di elementi mutuati dai giochi e delle tecniche di creazione di giochi in contesti non ludici. Traendo vantaggio dall'interattività concessa dagli strumenti moderni e dai principi alla base del concetto stesso di divertimento, la *gamification* rappresenta uno strumento estremamente efficace, in grado di coinvolgere emotivamente e motivare con sfide e premi, facilitare l'apprendimento attivo e la sperimentazione senza rischi, cambiare comportamenti reali, incentivando scelte ecosostenibili: nel progetto *Act You*, il cambiamento è nelle nostre mani, una collaborazione tra la Regione Umbria e *AWorld*, startup italiana, parte della campagna globale *ActNow* delle Nazioni Unite contro il cambiamento climatico vengono coinvolti i cittadini in un percorso di partecipazione con attività educative e giocose. In *Climate Change*, il gioco da tavolo sul cambiamento climatico ha come obiettivo la dimostrazione di come i fenomeni biologici ed ecologici non possono essere ridotti a un semplice meccanismo di azione e reazione ma che, al contrario, sono il risultato dell'interazione complessa di numerose variabili; *Pachamama* invece, porta sul tavolo il tema della collaborazione vincente per la crisi climatica.

In questo contributo viene presentato il caso studio *Symnachia*, strumento ludico per l'educazione alla sostenibilità, esempio di progettazione etica, riferito all'ispirazione proveniente dall'insegnamento francescano, 'dono – condivisione – empatia', che

Copertina

Il gioco analogico completo. Immagine degli autori.

Fig. 1

Il caso studio *Symnachia*, strumento ludico per l'educazione alla sostenibilità. Immagine degli autori.

Fig. 2

Le parti del gioco. Immagine degli autori.



mostra numerosi *topic* tra i quali le relazioni tra immagini e ambiente, clima, condivisione, conoscenza, cura, educazione, habitat, modelli sociali, pianeta, risorse, sostenibilità, partendo da riflessioni teorico-critiche negli ambiti specifici dell'*ecodesign*, delle fonti rinnovabili, del clima. Il focus del progetto presentato non è solo il trasferimento di nozioni, ma anche la costruzione di una cultura progettuale condivisa, in cui la comunicazione visiva e narrativa del gioco si fonde su un concetto chiave: l'immagine come agente di cambiamento, in linea con le tematiche del Convegno internazionale e interdisciplinare *Image Ethics* in particolare in risposta all'"urgenza di una riflessione profonda sul ruolo etico che le immagini rivestono e sulla loro responsabilità sociale" (IMG Network, 2025).

Il gioco da tavolo *Symnachia*, supportato da un'app digitale, mira a educare e coinvolgere le nuove generazioni su temi cruciali del cambiamento climatico, l'*ecodesign* e l'adozione di fonti rinnovabili. Le *mission* del gioco sono: educare i giovani ai principi di sostenibilità e del design ecologico e a scelte quotidiane consapevoli attraverso strumenti accessibili e coinvolgenti; collegare mondo fisico e digitale in un'unica esperienza coinvolgente; promuovere la collaborazione, mostrando il potere dell'azione collettiva. Il *target* di riferimento primario riguarda la *Gen Z* (11-27 anni), digitalmente nativa, sensibile ai temi ambientali e in cerca di esperienze che combinino apprendimento e divertimento; quello secondario la *Generazione Alpha* (6-10 anni) e i genitori/insegnanti come facilitatori del gioco. *Symnachia* propone una sfida collaborativa: trasformare una casa 'ordinaria' in un modello di sostenibilità ambientale. Ogni simbolo, colore e icona utilizzate come componenti del gioco riflettono la missione educativa ed etica del progetto. I giocatori lavorano insieme per trasformare le loro case in modelli di sostenibilità, affrontando sfide legate alla riduzione dei consumi energetici, all'utilizzo di risorse rinnovabili e alla gestione di eventi imprevisti. Attraverso le carte tematiche '*Task*' vengono rivolte domande relative all'energie rinnovabili e richieste dinamiche interattive, al fine di scoprire come le scelte quotidiane e possono contribuire concretamente a un futuro più verde. In particolare, per quel che concerne le fonti rinnovabili sono presenti attraverso immagini, esempi e simboli legati all'energia e alla promozione di comportamenti consapevoli e sostenibili relativi alla transizione energetica e alla riduzione della dipendenza dai combustibili fossili.

Fig. 3

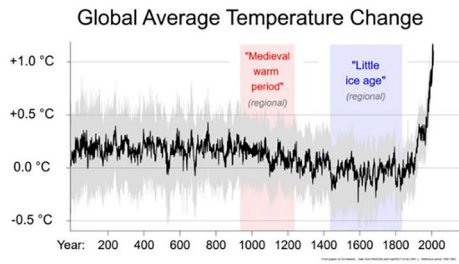
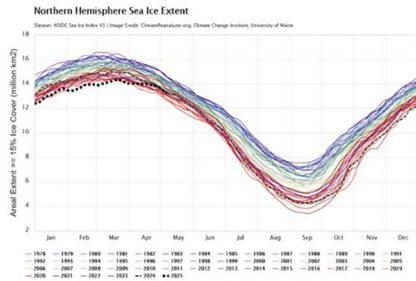
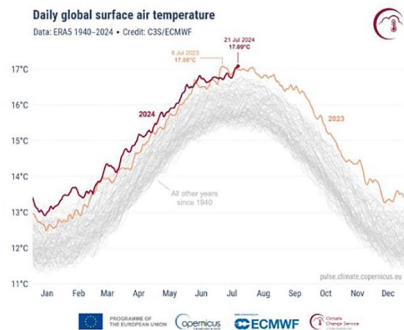
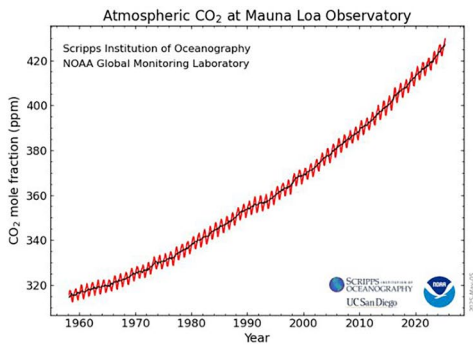
Esempi di visualizzazione climatica all'interno del gioco:

- a) Curva di Keeling (CO₂ a Mauna Loa);
- b) Mappa del giorno più caldo registrato e anomalie termiche per il 2023-2024 (fonte: Copernicus/ERA5);
- c) Riduzione estiva dell'estensione del ghiaccio artico;
- d) Variazione della temperatura media globale negli ultimi 2000 anni. Immagine degli autori.

Immagini e clima

Climate Change e visualizzazione etica dei dati scientifici

Nel contesto del progetto *Symnachia*, il contributo dell'insegnamento di Climate Change all'interno del Laboratorio, si è focalizzato sulla comprensione dei meccanismi basilari legati al cambiamento climatico mettendo in luce come tale comprensione passi in particolare tramite l'utilizzo etico e consapevole delle immagini basate su dati scientifici. L'obiettivo è rendere il gioco non solo uno strumento di sensibilizzazione, ma anche un'esperienza attiva di apprendimento critico e interdisciplinare. A partire dagli scenari chiave presentati nei più recenti rapporti dell'IPCC (*Intergovernmental Panel on Climate Change*), in particolare nel *Synthesis Report* dell'AR6 (2023), sono stati selezionati contenuti



da tradurre in elementi visivi e narrativi all'interno del gioco. Il rapporto sintetizza le conoscenze attuali sui cambiamenti climatici, i loro impatti e le relative strategie di adattamento e mitigazione, mettendo in evidenza l'interdipendenza tra clima, ecosistemi, biodiversità e società umane. La struttura in tre sezioni (stato attuale e tendenze, cambiamenti futuri, risposte a breve e lungo termine) e l'uso del linguaggio calibrato dell'IPCC – che precede ogni affermazione con un livello di confidenza – permettono una comunicazione chiara e scientificamente rigorosa.

Tra gli scenari chiave individuati figurano: l'aumento esponenziale della concentrazione di CO₂ atmosferica, la crescita delle temperature globali, la regressione dei ghiacciai, l'intensificazione degli eventi estremi. Questi contenuti trovano un supporto essenziale nelle piattaforme di osservazione satellitare all'interno del progetto *Copernicus* (2024), in particolare attraverso l'uso delle mappe climatiche del *Climate Data Store* come descritte da Bongioannini e Saraceni (2024), delle serie temporali storiche e delle previsioni a lungo termine.

L'etica dell'immagine, tema centrale del convegno, è qui affrontata in modo duplice. Da un lato, l'adozione di fonti autorevoli e verificabili (come i grafici IPCC, le immagini comparative sui ghiacciai o le serie temporali NOAA-*Copernicus*) garantisce rigore scientifico; dall'altro, il linguaggio visivo è stato semplificato e reinterpretato in modo accessibile per un pubblico giovane, generazione millenials e zeta, e non esperto, senza perdere profondità o complessità. Questo lavoro di 'traduzione visiva' mira a responsabilizzare il giocatore, che si confronta con scenari realistici e con la necessità di prendere decisioni eticamente rilevanti, come implementare politiche di adattamento e ridurre le emissioni.

Nel gioco, queste immagini si concretizzano in carte evento e missioni all'interno del modulo per la progettazione di una casa sostenibile, in linea con gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite:

- SDG 13 – Azione per il clima: riduzione delle emissioni e adattamento agli impatti climatici;
- SDG 15 – Vita sulla Terra: protezione degli ecosistemi e contrasto alla perdita di biodiversità.

Questi strumenti visivi non sono meri supporti grafici, ma veri e propri dispositivi etici, capaci di stimolare la consapevolezza ambientale, la riflessione critica e la responsabilità collettiva. In tal modo, *Symnachia* diventa uno spazio ludico in cui l'immagine – scientifica, significativa, trasformativa – svolge un ruolo centrale nell'educazione alla cittadinanza climatica.

Immagini nel prodotto

Il naming del gioco è *Symnachia*, nasce dalla parola greco *συμμαχία* (*symmachía*) il cui significato è 'alleanza', e rappresenta l'unione di persone e risorse per affrontare sfide condivise. Nella comunicazione è stata utilizzata la traslitterazione moderna ('*sym*') che richiama parole globali come *symbiosis*, rendendo il nome più fluido per un pubblico internazionale, la 'y' guida ad una pronuncia più semplice e moderna. Utilizzando un linguaggio chiaro e coinvolgente, il gioco parla 'la lingua dei giovani', unendo riferimenti contemporanei a valori etici

Fig. 4
Il gioco analogico completo. Immagine degli autori.



profondi. L'obiettivo non è solo insegnare, ma anche attivare, far sentire i giocatori protagonisti del cambiamento. L'identità visiva del progetto ha il proprio incipit nelle forme e i colori delle ceramiche di Deruta, caratterizzate da una vasta gamma di forme e motivi: dagli ornamenti medioevali ai motivi floreali, temi allegorici, battaglie e immagini sacre, fortemente radicate nella cultura visiva locale, reinterpretate e sintetizzate in una *brand image* con un linguaggio visivo moderno, valorizzando in chiave attuale i linguaggi culturali e identitari di un territorio e promuovendo la loro integrazione all'interno di pratiche educative orientate all'innovazione. L'ispirazione non è letterale, ma simbolica e concettuale: sono stati selezionati i colori locali come il blu, il verde e il giallo a base di piombo e antimonio tra i più ricorrenti nelle maioliche storiche per integrarli in modo armonico nella comunicazione del gioco. Le geometrie e i motivi decorativi, rielaborati con uno stile giocoso, riprendono natura (foglie, sole, acqua), integrati con elementi tecnologici stilizzati, creando un linguaggio visivo coerente che comunica l'identità culturale, innovazione e sostenibilità. Elemento centrale dell'esperienza sono le parti del gioco: il tabellone quadrato, le 4 pedine 'protettori', la plancia centrale curva, le 20 fishes per risorse (80 totali), il dado, 30 carte 'Task', 30 carte 'Happening', 30 'Carte Rare', 3 'Jolly', 7 Pezzi per comporre le 'Casette' (28 totali), 2 Pezzi per 'Pannelli solari' (8 totali), 12 pezzi 'Pale eoliche' (24 totali). Il font scelto è Quicksand Bold per stampa e digitale e il Lato Regular per i testi estesi. Le pedine dei protettori rappresentano attivamente le forze naturali come aria, sole, acqua ed energia, simboleggiando l'equilibrio ecologico. Le case e le pale eoliche in legno, realizzabili durante il gioco, rappresentano l'obiettivo finale: con la loro composizione raffigurano una metafora tangibile della ricostruzione ecologica. Realizzati con legno sostenibile, questi componenti rappresentano l'importanza della costruzione di un futuro più verde e responsabile, sottolineando il valore dell'impegno collettivo e di quanto sia rilevante il ruolo del designer progettista. La comunicazione visiva diventa quindi leva strategica per attivare conoscenza, consapevolezza e azione, inserendo nel gioco le discipline diverse, il design, il clima e le fonti rinnovabili.

Immagini del prodotto

Symnachia come già definito è un vero e proprio strumento formativo, fondato su principi di gamification e pensato per stimolare il pensiero critico e la collaborazione. Lo psicologo ungherese Mihaly Csikszentmihalyi descrive il fenomeno noto come *flow experience*, uno stato mentale in cui il soggetto è totalmente immerso e coinvolto nell'attività che sta svolgendo, sperimentando piacere e gratificazione soprattutto durante l'esperienza del gioco, che richiede compiti chiari, controllo dell'azione e riscontri immediati. Il senso di sfida cresce secondo una logica progressiva, un *climax* narrativo che amplifica l'attenzione del giocatore e lo allontana, anche solo per un momento, dalle preoccupazioni quotidiane. È qui che l'artefatto diventa più di un gioco: si trasforma in un'esperienza trasformativa. *Symnachia* offre la possibilità del suo utilizzo sia analogico che digitale senza la costrizione di scegliere una modalità

o l'altra o di entrambe contemporaneamente. La scelta è stata effettuata dopo l'analisi dei dati emersi dal sondaggio effettuato attraverso un questionario erogato a cento giovani appartenenti al target di riferimento sulle preferenze relative alla modalità ludica. L'interfaccia online, che integra il gioco fisico, con le sue icone semplici e chiare ed una visualizzazione concisa permette l'utente a muoversi all'interno dell'app in modo semplice. Utilizzando codici QR o NFC sulle carte è possibile inserire la risposta corretta alla domanda riportata sulla carta e accumulare punti per la classifica globale, altre curiosità sui quiz e di visualizzare il punteggio durante il gioco, così da aggiornare la classifica condivisa dagli altri utenti, stimolando l'apprendimento attraverso strumenti interattivi come una enciclopedia digitale costantemente aggiornata. Questo approccio rientra nella cosiddetta *gamification* didattica, che si fonda sulle dinamiche per incentivare l'apprendimento. Qui, la ricompensa agisce molto più efficacemente della punizione: il desiderio di superarsi, di confrontarsi con gli altri, di primeggiare in una classifica o semplicemente di sentirsi parte di un gruppo alimenta la motivazione intrinseca del giocatore-utente. *Symnachia* ha tra gli obiettivi quella di essere considerato un artefatto empatico grazie a una regia comunicativa studiata e a un design narrativo coinvolgente. Ogni elemento guadagnato, ogni obiettivo raggiunto, ogni ostacolo superato contribuisce a consolidare conoscenze e a modellare comportamenti. Si impara giocando, ma soprattutto si impara a prendersi cura dell'ambiente, della casa, delle persone.

Crediti

I testi dei paragrafi *Introduzione e Immagini e cultura del progetto, immagini e risorse* sono a cura di Maria Dolores Morelli, e Luigi Maffei. Il paragrafo *Immagini e clima* è a cura di Paolina Bongioannini Cerlini. La redazione dei paragrafi *Immagine nel prodotto e Immagine del prodotto* è a cura di Ornella Midolo, Laura Cence.

Alcuni pattern presenti nelle immagini del gioco sono stati inizialmente generati con IA e poi personalizzati dagli autori.

Bibliografia

Bongioannini Cerlini, P., & Saraceni, M. (2024). The Copernicus Climate Data Store and the University of Perugia's Project on Climate Change. In M. C. Carta & S. Vezzani (Eds.), *International and European Union Law in the Face of Climate Change* (pp. 89–103). Perugia: Giappichelli.

Copernicus Climate Change Service (C3S). (2024). *ERA5 data and climate visualizations*. Retrieved from <https://www.copernicus.eu/it/informazioni-su-copernicus>

Edutopia. [n.d.]. *Game-based learning*. Retrieved June 25, 2025, from <https://www.edutopia.org/topic/game-based-learning>

Filsecker, M., & Hickey, D. T. (2014). Learning with and through games: Blending digital games and game-based learning with

research-based pedagogical approaches. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 23(3), 257–281.

Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.

IMG Network. (2025). *Image Ethics Conference 2025*. <https://www.img-network.it/conference-2025/>

IPCC. (2023). *Summary for policymakers*. In *Climate Change 2023: Synthesis Report. Contribution of Working Groups I, II and III to the Sixth Assessment Report of the Intergovernmental Panel on Climate Change* [Core Writing Team, H. Lee & J. Romero (Eds.)] (pp. 1–34). <https://doi.org/10.59327/IPCC/AR6-9789291691647.001>

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

Kiili, K. (2005). Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model. *The Internet and Higher Education*, 8(1), 13–24. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.12.001>

Maffei, L., Ciervo, A., Marzocchi, R., & Masullo, M. (2023). Exploring the restorative benefits of work in smart working structures on vacations in small villages. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1232318>

Marsh, G. P. (1864). *L'uomo e la natura, o la geografia fisica modificata dall'azione umana*. C. Scribner.

McDonough, W. (1992). *I principi di Hannover: Design per la sostenibilità. Preparati per l'EXPO 2000, l'Esposizione Universale di Hannover, Germania*.

Morelli, M. D. (2024). *Precisazioni sull'eco-design*. Op.cit. Sezione della critica d'arte contemporanea, 181, 144.

Papanek, V. J. (1971). *Design for the real world: Human ecology and social change*. Pantheon Books. [Trad. it. *Design per il mondo reale. Ecologia umana e cambiamento sociale* (a cura di A. J. Clarke & E. Quinz). Macerata: Quodlibet, 2022.]

Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.

San Francesco d'Assisi. (2017, 6 dicembre). *The Future Games, il progetto dei ragazzi del Liceo Scientifico di Assisi* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=AvmPua-VpgE>

Umbria7. (2024). *Come i videogiochi cambiano il mondo: a Narni arriva il Gamification Camp*. <https://umbria7.it/2024/05/come-i-videogiochi-cambiano-il-mondo-a-narni-arriva-il-gamification-camp/>

Umbria24. (2024). *Orvieto: dalla realtà aumentata alla gamification, 1,7 milioni di euro per il rilancio del turismo*.

<https://www.umbria24.it/attualita/orvieto-dalla-realta-aumentata-alla-gamification-17-milioni-di-euro-per-il-rilancio-del-turismo/>

UmbriaOn. (2024). *Terni Game Chef al Casagrande: sfida ai fornelli tra studenti, vince Orvieto*. Retrieved from <https://www.umbriaon.it/terni-game-chef-al-casagrande-sfida-ai-fornelli-tra-studenti-vince-orvieto-fotogallery-vissani/>

TerniLife. (2024, June 1). *Narni, arriva il Gamification Camp: i videogiochi per la socializzazione degli adolescenti*. Retrieved from <https://www.ternilife.com/2024/06/01/narni-arriva-gamification-camp-i-video-giochi-per-la-socializzazione-degli-adolescenti/>



Immagini che ascoltano. Etica francescana e design visivo per habitat sostenibili

Images That Listen. Franciscan Ethics and Visual Design for Sustainable Habitats

Abstract

Il contributo esplora il ruolo etico della comunicazione visiva nel design contemporaneo, ispirandosi alla *Predica agli uccelli* di San Francesco. Attraverso casi studio e una proposta metodologica, il testo analizza come le immagini possano promuovere sostenibilità, empatia e coabitazione. Il design diventa così strumento di ascolto e trasformazione, capace di generare nuove narrazioni condivise tra ambiente, comunità e progetto.

Parole chiave

comunicazione visiva, etica, design sostenibile, francescanesimo, habitat

Abstract

This contribution explores the ethical role of visual communication in contemporary design, drawing inspiration from St. Francis's *Sermon to the Birds*. Through case studies and a methodological proposal, the text analyses how images can promote sustainability, empathy, and cohabitation. Design thus becomes a tool for listening and transformation, capable of generating new narratives shared between the environment, the community, and the project.

Keywords

visual communication, ethics, sustainable design, Franciscanism, habitat

Introduzione

Nel contesto attuale, la comunicazione visiva assume un ruolo decisivo nel promuovere la sostenibilità ambientale e sensibilizzare le comunità. L'episodio francescano della *Predica agli uccelli*, narrato nella *Legenda maior*, propone un modello etico e relazionale in cui la comunicazione è atto di empatia e dialogo con il vivente (Bonaventura da Bagnoregio, 2005). Questo gesto, emblematico per la sua semplicità e forza simbolica, offre un riferimento utile per il design visivo contemporaneo, chiamato a superare l'estetica funzionale per assumere responsabilità ecologiche e sociali. Il design sostenibile implica scelte progettuali consapevoli lungo tutto il ciclo di vita dell'intervento (Fuad-Luke, 2009), e la comunicazione visiva diventa cruciale per trasmettere messaggi di sostenibilità, promuovendo comportamenti ecologici (Thackara, 2005). I principi francescani possono orientare il designer verso una comunicazione più sobria, etica e inclusiva. Tecniche a basso impatto, come il *reverse graffiti*, esemplificano l'uso responsabile dell'ambiente come superficie narrativa (Fry, 2008), mentre scelte visive ispirate alla natura rafforzano il messaggio di armonia e cura.

In definitiva, la predica agli uccelli suggerisce un ruolo del design più attento e consapevole: progettare immagini che non solo informano, ma instaurano legami e responsabilità. Il design visivo, ispirato a tali valori, può contribuire a immaginare futuri più giusti e sostenibili.

Quadro teorico: francescanesimo, comunicazione e design

Il pensiero francescano, sviluppatosi a partire dal XIII secolo, ha introdotto una visione del mondo centrata sull'umiltà, la semplicità e la comunione con tutte le creature, configurandosi come una forma precoce di ecologia spirituale e sociale. L'episodio della *Predica agli uccelli* rappresenta non solo un atto simbolico di comunicazione tra specie, ma un paradigma alternativo al dominio antropocentrico, in cui la parola non è uno strumento di potere ma di relazione (Coccia, 2018). In questo gesto, San Francesco propone un modello di interazione non verbale e interspecie che anticipa sensibilità oggi al centro del dibattito sulla sostenibilità ambientale e sull'etica della comunicazione.

Applicato al campo del design, tale approccio suggerisce una riflessione sulla responsabilità comunicativa del progettista visivo e sulla necessità di concepire le immagini come strumenti di coesistenza e inclusione, non di esclusione o manipolazione. Il design della comunicazione, infatti, non è mai neutro: ogni immagine veicola visioni del mondo, implicite o esplicite, che contribuiscono alla costruzione della realtà condivisa (Drucker, 2020). In tal senso, la tradizione francescana offre una chiave di lettura etica per comprendere e reindirizzare le pratiche visive contemporanee verso orizzonti di responsabilità ecologica e sociale.

La comunicazione visiva può dunque farsi portavoce di una "grammatica dell'accoglienza", dove la progettazione di segni, colori, forme e simboli rispecchia un'etica della cura e dell'ascolto (Manzini, 2015). Tale prospettiva è particolarmente urgente nell'attuale condizione socio-ambientale, in cui il design è chiamato a operare non solo come mediazione tra utente e oggetto,

Copertina

Giotto, *Predica agli uccelli*, 1297-1299 ca. (fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Giotto,_predica_agli_uccelli,_1297-99_ca.,_01.jpg).

ma come ponte tra umanità e ambiente. La comunicazione, nel solco francescano, non è unidirezionale né performativa: è dialogo e reciproco riconoscimento. Questo impone al designer un compito più ampio, che va oltre la funzione e l'estetica, abbracciando una dimensione culturale e spirituale del progetto.

Da questa impostazione discende anche una nuova concezione dell'immagine: non come oggetto statico di consumo, ma come 'evento relazionale', capace di generare consapevolezza, empatia e partecipazione. In quest'ottica, la comunicazione visiva diviene un atto etico-politico, orientato alla costruzione di habitat condivisi e sostenibili. Le immagini, come il gesto di Francesco verso gli uccelli, devono essere in grado di 'parlare con' e non 'parlare su', attivando processi di coabitazione simbolica e fisica. È in questo senso che il design visivo può diventare una pratica trasformativa, in grado di tradurre i valori francescani in dispositivi comunicativi che rispecchiano e promuovono una cultura dell'inclusione, della cura e della responsabilità.

Casi studio: immagini e habitat sostenibili

L'immagine, nel design contemporaneo, può assumere un ruolo centrale nei processi di rigenerazione ambientale e sensibilizzazione sociale. Nei progetti più avanzati, essa diventa strumento di relazione e consapevolezza. Il progetto *Nature Does Not Hurry* di Studio Formafantasma (Fig. 1), ad esempio, utilizza luce, grafica e installazioni per stimolare una riflessione sui tempi della natura e sull'impatto antropico, suggerendo un'estetica misurata e contemplativa (Antonelli, 2020).

In ambito comunicativo, la campagna *Wildlife Watch* del WWF (Fig. 3) mostra come le immagini fotografiche possano generare empatia e attivismo ecologico. Più che estetica, le immagini mirano a un coinvolgimento emotivo che rafforza la consapevolezza ambientale (Mitchell, 2005).

In contesti urbani, progetti come *Edible City* di Atelier Bow-Wow impiegano immagini e infografiche per co-progettare spazi di agricoltura urbana, rendendo visibile il rapporto tra cittadini e ambiente attraverso forme comunicative accessibili (Manzini, 2020).

Anche *Dear Data* di Giorgia Lupi e Stefanie Posavec (Fig. 2), pur incentrato su temi personali, offre un modello alternativo di narrazione visiva basata su empatia, lentezza e osservazione. Questo approccio può essere applicato per rappresentare dinamiche ambientali con un linguaggio intimo e partecipato (Lupi & Posavec, 2016).

Tutti questi esempi mostrano come la comunicazione visiva, se orientata eticamente, possa contribuire a generare una nuova cultura dell'abitare, in cui immagine e habitat si connettono per promuovere sostenibilità, responsabilità e relazioni consapevoli.

Discussione: verso una comunicazione visiva responsabile

I casi studio esaminati evidenziano come l'immagine possa agire come strumento etico e trasformativo, soprattutto quando concepita in una logica relazionale e responsabile. L'esempio della *Predica agli uccelli* suggerisce una postura progettuale fondata sull'ascolto e sulla coesistenza, in contrasto con i modelli comunicativi dominanti. In quest'ottica, l'immagine diventa spazio di

mediazione tra esseri viventi, culture e ambienti, e non più veicolo unidirezionale di persuasione (Haraway, 2016).

Una comunicazione visiva responsabile richiede attenzione sia al contenuto sia ai mezzi impiegati. I messaggi devono essere coerenti con pratiche sostenibili, evitando supporti e tecnologie ad alto impatto ecologico. Il designer si configura quindi come "curatore di relazioni" (Margolin, 2007), responsabile degli effetti culturali, simbolici e ambientali delle sue scelte. È necessario superare l'idea di efficacia immediata per valorizzare l'empatia, la lentezza e la continuità delle immagini nel tempo.

La narrazione condivisa diventa centrale: coinvolgere le comunità nella creazione delle immagini permette di attivare dinamiche partecipative e rendere visibile l'esperienza dei luoghi. L'immagine non informa soltanto, ma genera legami, crea appartenenze e favorisce l'attivazione civica (Sanders & Stappers, 2008).

Questo approccio impone anche una riflessione critica sulle logiche visive dominanti, spesso fondate su spettacolarizzazione e consumo. Il designer ha il compito di opporsi a questi modelli, proponendo pratiche visive più etiche e sostenibili, e assumendo un ruolo educativo nella formazione di nuove sensibilità. Il riferimento ai valori francescani – ascolto, accoglienza, sobrietà – può offrire un orientamento prezioso per costruire una comunicazione visiva capace di immaginare mondi più giusti e abitabili.

Metodologia progettuale

Alla luce dei casi analizzati e della riflessione etico-teorica proposta, risulta evidente la necessità di una metodologia progettuale che sappia tradurre i valori francescani in pratiche di comunicazione visiva orientate alla sostenibilità, alla responsabilità sociale e all'inclusione ecologica. Una tale metodologia deve porsi come alternativa critica ai modelli comunicativi egemonici, fondati sulla velocità, sull'impatto visivo immediato e sull'induzione al consumo, per promuovere invece un design attento al contesto, relazionale e trasformativo (Escobar, 2018). Il primo principio metodologico è l'ascolto empatico. Come Francesco ascolta la voce silenziosa degli uccelli e si fa messaggero di un'interconnessione tra tutte le creature, il progettista visivo è chiamato ad attivare processi di comprensione profonda del contesto ecologico e sociale in cui opera. L'ascolto non è solo preliminarare alla progettazione, ma ne costituisce una costante: osservare i bisogni delle comunità, rilevare le qualità sensibili degli habitat, interpretare le tensioni culturali e ambientali diventa parte integrante del processo creativo. Questo ascolto si concretizza anche nell'impiego di strumenti etnografici e partecipativi che includano le voci degli abitanti, degli utenti e degli 'altri viventi' nel disegno della comunicazione (Manzini & Rizzo, 2011).

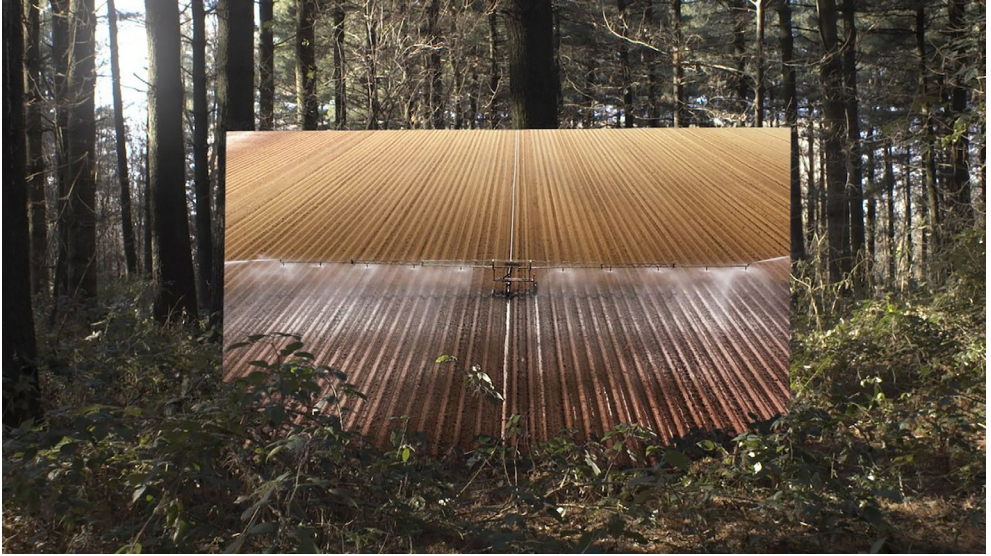
Il secondo principio è la coerenza tra mezzi e fini. Una comunicazione che promuove la sostenibilità ambientale non può affidarsi a supporti o tecniche ad alto impatto ecologico. Occorre selezionare materiali a basso impatto, prediligere media durevoli, optare per tecnologie che riducano l'impronta energetica del messaggio stesso. In questo senso, la metodologia deve incorporare criteri di ecodesign anche nella fase comunicativa, includendo la valutazione del ciclo di vita dei materiali grafici e

Fig. 1

Formafantasma, *Cambio*, 2020. Londra, Serpentine Galleries. (foto: Icc Amburgo; fonte: <https://www.ad-italia.it/design/lifestyle/2020/05/15/design-sostenibile-idee-per-un-futuro-migliore/>).

Fig. 2

Giorgia Lupi, Stefanie Posavec, *Dear Data*, 2015. Esempio di cartolina disegnata a mano, rappresentante dati personali in modo artistico (fonte: <https://www.dear-data.com/theproject>).



digitali (Fuad-Luke, 2009). Il designer, in questa visione, è co-responsabile delle conseguenze ambientali della comunicazione. Il terzo principio metodologico è la narrazione condivisa. Le immagini non vanno solo progettate per 'convincere' ma per coinvolgere: una buona pratica è quella di attivare processi di co-creazione con le comunità, generando contenuti visivi che rappresentino le esperienze, le memorie e le aspirazioni locali. Questo approccio, vicino ai paradigmi del design partecipativo e co-creativo, consente di costruire una comunicazione che sia espressione autentica dei luoghi e dei soggetti coinvolti, e non mera proiezione di un'estetica imposta dall'alto (Björgvinsson et al., 2012).

Il quarto principio è la riflessività etica. Il designer deve interrogarsi continuamente sulle implicazioni culturali, simboliche e politiche delle immagini che produce. L'immagine, anche quando apparentemente neutra, orienta comportamenti, genera significati, crea aspettative. Una metodologia etica impone dunque una costante auto-valutazione critica del proprio operato, l'apertura alla critica e la disponibilità al cambiamento. Questo implica anche la capacità di riconoscere gli errori progettuali, di modificare soluzioni non adeguate, e di affrontare la complessità senza semplificazioni ideologiche (Tonkinwise, 2015).

Infine, un principio trasversale è la lentezza consapevole. In opposizione alla frenesia produttiva della comunicazione contemporanea, ispirarsi all'etica francescana significa anche rallentare i tempi del progetto, valorizzare il dettaglio, il gesto misurato, l'intenzionalità. Una comunicazione visiva responsabile non ha bisogno di eccessi, ma di chiarezza, misura e profondità. Il tempo lungo del progetto consente l'ascolto, la maturazione, la revisione: condizioni essenziali per un design che voglia incidere positivamente sui contesti ambientali e sociali.

In sintesi, la metodologia qui proposta – radicata nell'insegnamento francescano e orientata alla responsabilità visiva – si articola attorno a cinque assi: ascolto empatico, coerenza tra mezzi e fini, narrazione condivisa, riflessività etica e lentezza consapevole. Essa può essere applicata a diversi ambiti del design visivo: dalla progettazione di campagne ambientali alla segnaletica urbana, dalle narrazioni infografiche ai linguaggi visivi per la promozione di pratiche ecologiche. La sua ambizione non è solo migliorare la qualità estetica della comunicazione, ma contribuire alla costruzione di un mondo più equo, inclusivo e sostenibile.

Conclusioni

La riflessione sviluppata nei capitoli precedenti evidenzia come la comunicazione visiva, ispirata ai valori francescani, possa diventare strumento etico per affrontare le sfide ambientali e sociali contemporanee. L'episodio simbolico della *Predica agli uccelli* offre un modello comunicativo fondato su ascolto, empatia e accoglienza (Bonaventura da Bagnoregio, 2005), che può guidare il design verso una pratica più consapevole e trasformativa. In un'epoca segnata da crisi sistemiche, l'immagine assume una funzione relazionale e culturale, capace di incidere sui comportamenti e sulle visioni collettive (Latour, 2021).

L'etica francescana, riletta attraverso il progetto visivo, incoraggia un linguaggio sobrio, rispettoso, inclusivo. Le immagini possono

Fig. 3

WWF, *Love It or Lose It*, 2021. Immagine di una tigre con il messaggio *Love It or Lose It*, parte della campagna per la conservazione della natura (WWF – Public Service Advertisements; fonte: <https://www.worldwildlife.org/pages/public-service-advertisements-psa>).



love it or lose it

Time is running out to protect vulnerable wildlife. **Act now.** www.wwf.org/love

generare narrazioni condivise e stimolare una cittadinanza attiva solo se costruite in ascolto con i contesti, i luoghi e le comunità. I progetti analizzati dimostrano come la comunicazione visiva diventi davvero efficace quando si radica in un orizzonte dialogico, e non unilaterale, in cui le persone si riconoscono e partecipano. Il design visivo, in questa prospettiva, non si limita a informare, ma attiva trasformazioni. Progettare immagini non significa più solo 'comunicare bene', ma 'immaginare responsabilmente', ponendo attenzione agli effetti culturali e ambientali. Le immagini, se fondate su un'etica della cura, possono diventare dispositivi di convivenza e coabitazione tra viventi.

In conclusione, una comunicazione visiva ispirata ai valori della lentezza, della sobrietà e dell'ascolto – propri della lezione francescana – può contribuire alla costruzione di ambienti più giusti e sostenibili. In un mondo che tende alla frammentazione, il gesto visivo gentile, come quello di Francesco verso gli uccelli, resta un paradigma attuale per un design che intende coltivare relazioni, rigenerare habitat e immaginare futuri condivisi.

Bibliografia

Antonelli, P. (2020). *Formafantasma: Cambio*. Electa.

Björgvinsson, E., Ehn, P., & Hillgren, P.-A. (2012). Design Things and Design Thinking: Contemporary Participatory Design Challenges. *Design Issues*, 28(3), 101–116. https://doi.org/10.1162/DESI_a_00165

Bonaventura da Bagnoregio. (2005). *Legenda maior sancti Francisci* (trad. it. a cura di G. Merlo). Edizioni Biblioteca Francescana (opera originale ca. 1263).

Coccia, E. (2018). *La vita delle piante. Metafisica della mescolanza*. Il Mulino.

Drucker, J. (2020). *Visualization and Interpretation: Humanistic Approaches to Display*. MIT Press.

Escobar, A. (2018). *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Duke University Press.

Fuad-Luke, A. (2009). *The Eco-Design Handbook: A Complete Sourcebook for the Home and Office*. Thames & Hudson.

Fry, T. (2008). *Design Futuring: Sustainability, Ethics and New Practice*. Berg.

Haraway, D. J. (2016). *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Duke University Press.

Latour, B. (2021). *After Lockdown: A Metamorphosis*. Polity Press.

Lupi, G., & Posavec, S. (2016). *Dear Data*. Princeton Architectural Press.

Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. MIT Press.

Manzini, E. (2020). *Abitare la prossimità. Idee per la città dei 15 minuti*. Milano: Egea.

Manzini, E., & Rizzo, F. (2011). Small Projects/Large Changes: Participatory Design as an Open Participated Process. *CoDesign*, 7(3–4), 199–215. <https://doi.org/10.1080/15710882.2011.630472>

Margolin, V. (2007). Design, the Future and the Human Spirit. *Design Issues*, 23(3), 4–15. <https://doi.org/10.1162/desi.2007.23.3.4>

Mitchell, W. J. T. (2005). *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*. University of Chicago Press.

Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the New Landscapes of Design. *CoDesign*, 4(1), 5–18. <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>

Thackara, J. (2005). *In the Bubble: Designing in a Complex World*. MIT Press.

Tonkinwise, C. (2015). Design for Transitions—From and to What? *Design Philosophy Papers*, 13(1), 85–92. <https://doi.org/10.1080/14487136.2015.1085686>



A Theoretical Framework for Image-Based Environmental Psychology Research in the EmoVirtual Project

Abstract

Representation techniques are used to expose subjects to environmental stimuli in experiments in environmental psychology. Advancements in representation techniques and image analysis technologies pose challenges and opportunities in environmental psychology. EmoVirtual is a research project focused on exploring these opportunities for young adults affected by emotional dysregulation or self-isolation. This contribution defines a framework for image features analysis techniques to be applied in EmoVirtual

Keywords

environmental psychology, visual stimuli, photography, EmoVirtual, computer vision

Introduction

EmoVirtual [1] is a multidisciplinary research project exploring challenges and potentialities in capitalising recent representation advancements in psychological research, with a focus on emotional regulation and self-isolation in young adults. The objective of this contribution is to explore literature focused on the use of photographic image stimuli in environmental psychology to identify relevant features and extraction techniques to be used in the EmoVirtual experimental activities.

Environmental psychology studies how different environments can affect the emotional and cognitive state of individuals based on environmental features. Since the inception of environmental psychology research, representation has been considered a powerful tool to mediate the exposure of experimental subjects to stimuli replicating real-life restorative environments. Representation facilitates standardising the experimental conditions and guarantees the scalability to consistent statistical samples. Introducing representation in environmental psychology research implies the presence of an important methodological actor; its features can affect the mediation of the message between the real environments and the subject (e.g. two different photographs of the same environment can elicit different affect responses in the experimental subject).

Different representation techniques and technologies can be used in psychology, influencing the effectiveness of evaluation studies and therapies based on virtual stimuli exposure. Despite the application context, one important criticality related to environmental psychology is the limitation of a qualitative approach, which was the most used in the first decades of research in the field (Rechichi, 2024).

If the measurement of the subject's responses can be quantified through standardised tests and validated physiological parameters variations, the features of the environments or the representations are much harder to define.

Advancements in representation techniques led to new opportunities to overcome these limitations; interactive and immersive representations facilitate the psychophysiological stimulation of the subjects, virtual environments can be modelled and designed with parametric and semantic-based approaches, and computer vision advancements facilitate the development of quantitative analysis of image features.

EmoVirtual: experimental protocol

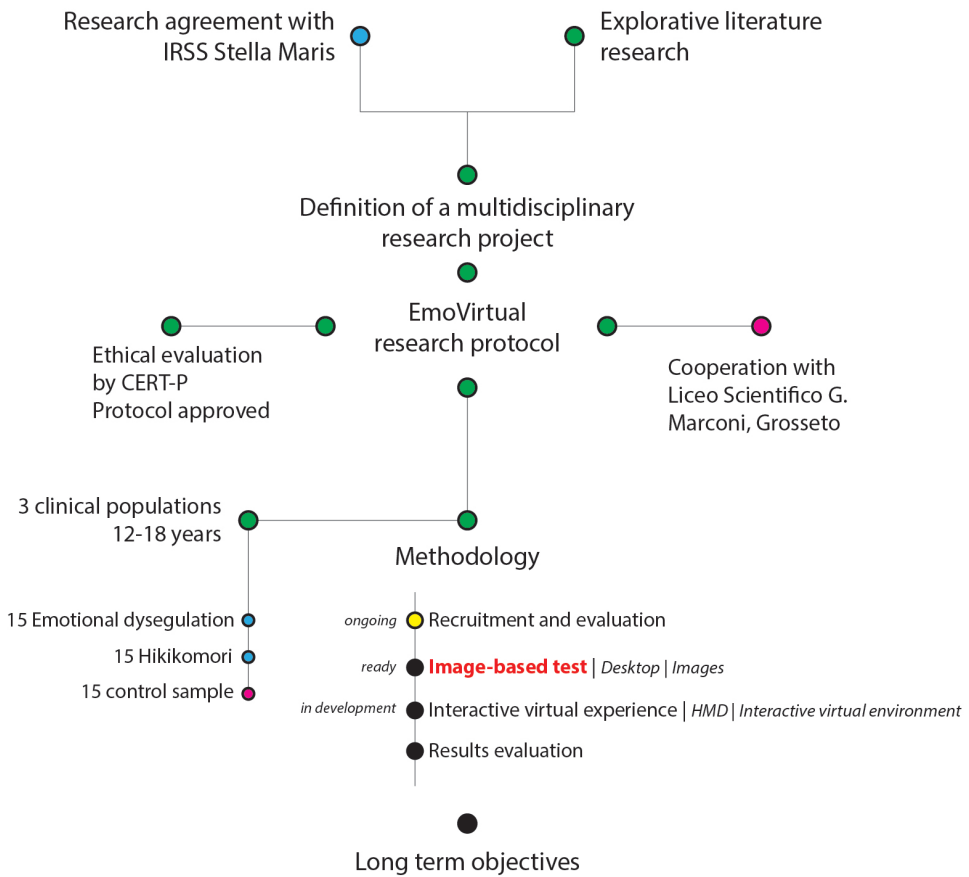
EmoVirtual aims to explore the use of representation as a medium in studying the relationship between environments and emotional states for young adults characterised by emotional dysregulation and self-isolation symptoms in complex clinical pictures. The first part of EmoVirtual consists of an experimental protocol, designed as a feasibility study to verify the technological feasibility of the experimental approach and to collect preliminary data for the definition of more structured analyses and the design of virtual therapeutic approaches. The protocol structure is oriented toward three long-range main interests: evaluating if representation techniques can be used to identify correlations between

Cover

Some of the visual stimuli used in the EmoVirtual project.

Fig. 1

Methodological scheme of the whole EmoVirtual Project. By the author.



environment/architecture features and mental well-being in different clinical populations (inclusive design), evaluating which representation techniques and technologies perform better in the emotional stimulation of subjects (comparison of mediums and contents), evaluating if a virtual reality experience is feasible for treating symptoms like emotional dysregulation and self-isolation in young adults (therapy).

The EmoVirtual protocol involves three study populations: 15 emotional dysregulation-affected young adults, 15 Hikikomori-affected young adults, and 15 control sample young adults. The methodology of the protocol is based on four main phases: recruitment and clinical evaluation, image-based test, virtual experience test, and results evaluation. The setting for the experimentation for the clinical populations is the IRCCS Fondazione Stella Maris research, diagnosis and assistance centre, and the control sample participants are being recruited in cooperation with the Liceo Scientifico G. Marconi high school in Grosseto, Tuscany. Participants must be between 12 and 18 years old. The evaluation will be based on validated questionnaires for emotional dysregulation and hikikomori: RIPoSt-Y (Reactivity, Intensity, Polarity and Stability – Youth), and HQ-25 (Hikikomori Questionnaire).

The second phase consists of an image-based test to evaluate differences in preference, valence and arousal responses of subjects from the different populations to a set of sixty images depicting different environments. The images are equally divided into three categories: natural, urban and architectural environments. The selection of the images was performed on a private database of photographs by the author, using diversity of features as a criterion. The potentially relevant features were identified qualitatively in the literature about environmental psychology. All the images were reduced to a square frame with fixed dimensions.

The third phase of EmoVirtual consists of a virtual reality interactive experience in which participants take on the role of a photographer tasked with taking photographs associated with specific emotions (calm, anxiety, joy and sadness) in different virtual environments. Before and after the virtual experience session, participants from the different populations will undergo evaluation of affect and anxiety states through validated questionnaires: PANAS (Positive and Negative Affect Schedule), and STAI (State-Trait Anxiety Inventory).

Fig. 2

Images of the participants' interfaces while performing the image-based test. Left, preference question; centre, arousal question; right, valence question. By the author.

Fig. 3

Methodological scheme for the EmoVirtual image-based test. By the author.

Photographic image analysis techniques: related works

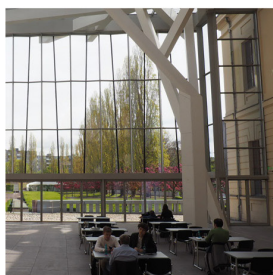
In the early stages of research in this field, the image evaluation was mostly qualitative and oriented toward the simple comparison of different environment categories (natural, urban, architectural). In real environments, features may be composed in complex ways, impacting restorative effects; this led to the awareness that the relationship between visual stimulus features and restorativeness is more complex. Different approaches emerged in the evolution of environmental psychology studies based on the theoretical frameworks and discipline-oriented focuses. While theories such as Attention Restoration Theory (Kaplan, 1995), Stress Reduction Theory (Ulrich, 1983), and Prospect Refuge (Appleton, 1965), are related to complex perceived values of image characteristics (fascination, mystery, complexity, safety, visibility)



Quanto ti piace questa immagine?

1 - Per niente 2 - Poco 3 - Abbastanza 4 - Molto 5 - Moltissimo

Continua



Quanto trovi intensa l'emozione che provi?

1 - Per niente 2 - Poco 3 - Abbastanza 4 - Molto 5 - Moltissimo

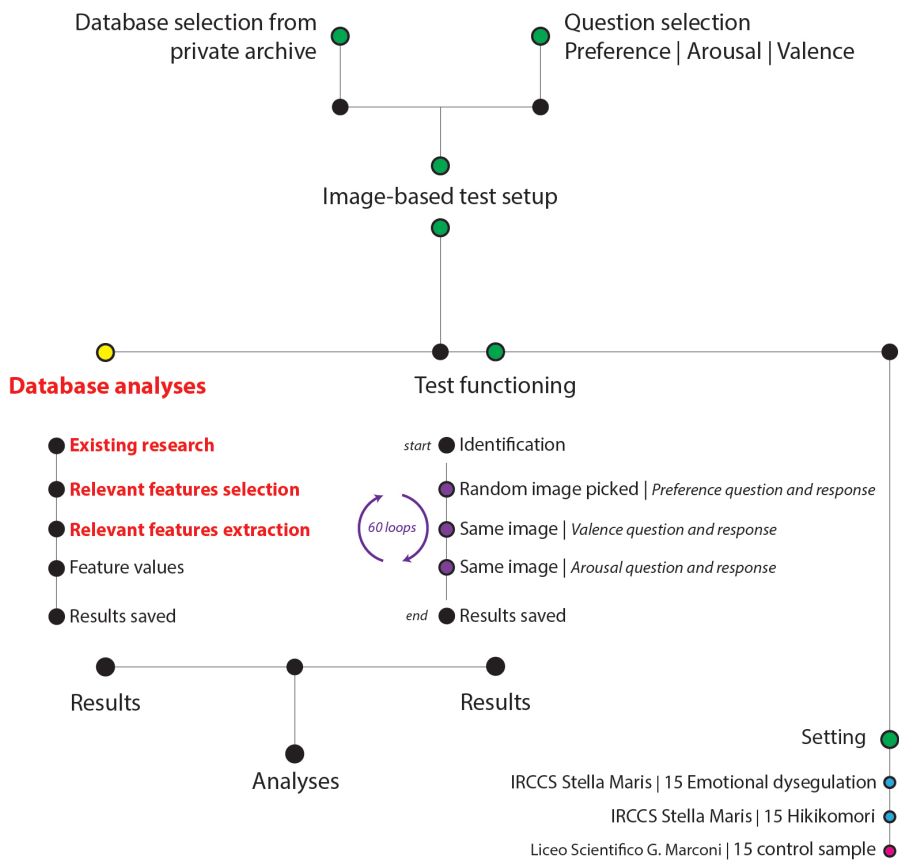
Continua



Quanto trovi piacevole l'emozione che provi?

1 - Per niente 2 - Poco 3 - Abbastanza 4 - Molto 5 - Moltissimo

Continua

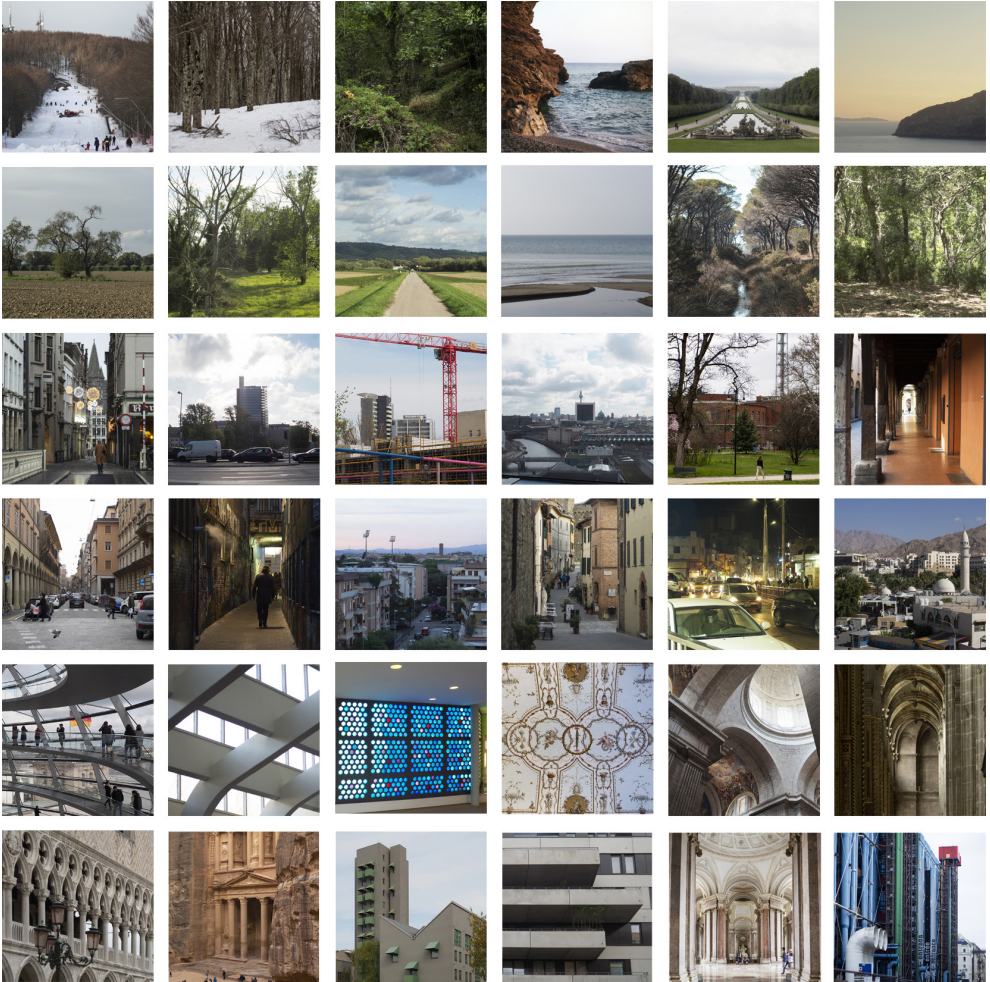


(Dosen & Ostwald, 2013), perception-based research focuses on the neuroaesthetics of scenes, analysing how visual stimuli are processed by humans (Geisler, 2008). This distinction is not rigid, but important, because the two different approaches are mostly related respectively to high-level image features and low-level image features, and highlight how the medium (in this case, photography) features can intervene in the subject's stimulation. Relevant research by Hunter and Askarinejad (2015) investigated design principles related to environmental psychology theories; from these design principles 62 image properties were extracted. These properties are related to structure attributes that focus on spatial configuration, content attributes that address the identity of non-landscape attributes, and landscape attributes that represent the natural and manmade content of a landscape. Berman and colleagues (Berman et al. 2014) approached the topic focusing on low-level image features related to perceived naturalness, such as entropy, straight edge density and non-straight edge density, hue, saturation and their standard deviations. Ibarra et al. (2017) studied both low-level and high-level (from Hunter & Askarinejad, 2015) visual features of the images, evaluating relations with preference and perceived naturalness. The results of this research suggest that low and high-level features can both be relevant and interrelated when analysing preference and naturalness. Kotabe et al. (2017) analysed the relationship between preference and both perceived naturalness and perceived disorder on images of natural and urban environments, verifying differences in how disorder relates to preference in the presence of different levels of naturalness. This could be partially related to the results of recent research by Rim et al. (2025), which explores the relationship between image compressibility, memorability and naturalness. A more compressible environment is intended as an environment characterised by reduced noticeable information. Two metrics for compressibility were defined based on edge sharpness and spatial frequency. Separately, two analyses were conducted on consistent datasets to measure human naturalness ratings and human memorability scores on images. This data was later used to fine-tune a vision transformer model, automating the process of extracting naturalness features on images. This study suggests that natural scenes are somehow more compressible and less memorable than human-made scenes.

EmoVirtual image-based test

The image-based test in EmoVirtual, despite the limited dimension of the sample and of the visual stimuli dataset, focuses on preliminarily assessing the potential existence of variance in emotional responses of the different clinical populations and the potential correlation of these variances to specific image features. The test runs locally on a desktop but could be replicated online in future to extend the sample. The participant confirms their identity, and the test starts. Each image is presented in a randomised order, and while visualising the images, participants must answer three questions based on preference, arousal and valence: "*Quanto ti piace questa immagine?*", "*Quanto trovi piacevole*

Fig. 4
Some of the images from the EmoVirtual image-based test. Taken and collected by the author.



l'emozione che provi?", "*Quanto trovi intensa l'emozione che provi?*". The answers are based on a Likert scale from one to five. In the end, the results are extracted in an Excel module, including the time spent on each page by the participant and all the answers for each image.

A set of relevant features needs to be extracted from the images; image preference strongly influences the restorative effect of the visual stimulus, and related works highlight how both low and high-level image features, related to the image structure and its content, influence the preference evaluation on relevant statistical samples. Preference is strongly connected with naturalness, and naturalness itself can be analysed through multiple methodological approaches. Research by Berman et al. provides a relevant theoretical framework for the definition of low-level features that can be easily extracted from images through computer-vision techniques. The theoretical framework by Hunter (Hunter & Askarinejad, 2015), instead, defines a relevant set of features (e.g. horizon position, perspective type, water expanse...). These features are fundamental for EmoVirtual research purposes, matching the design-oriented nature of the project; these high-level features are extracted through time-consuming image processing by expert operators, which is not critical for a small database, as EmoVirtual's image-based test database, but could be strongly limiting for the next stages of the research. Rim's et al. work (2025) provides a strong predictive measurement related to perceived naturalness; the authors provided public code to perform analysis on experimental databases, opening new horizons for further investigation.

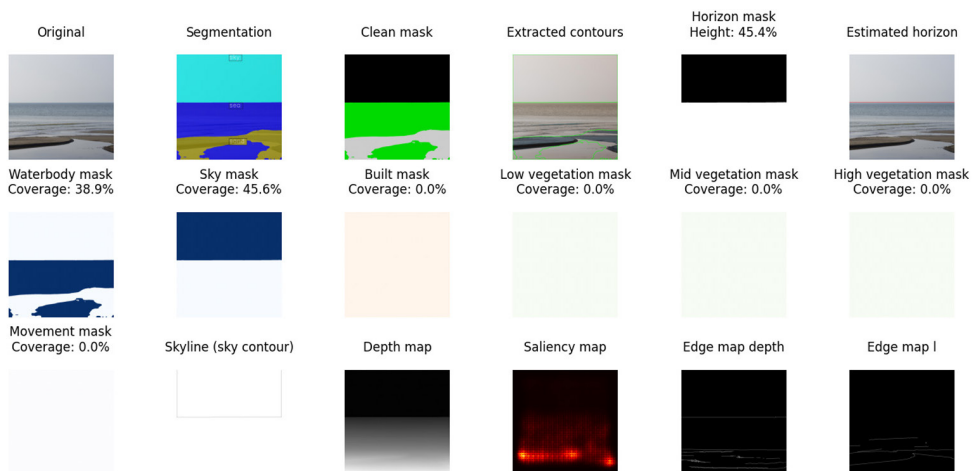
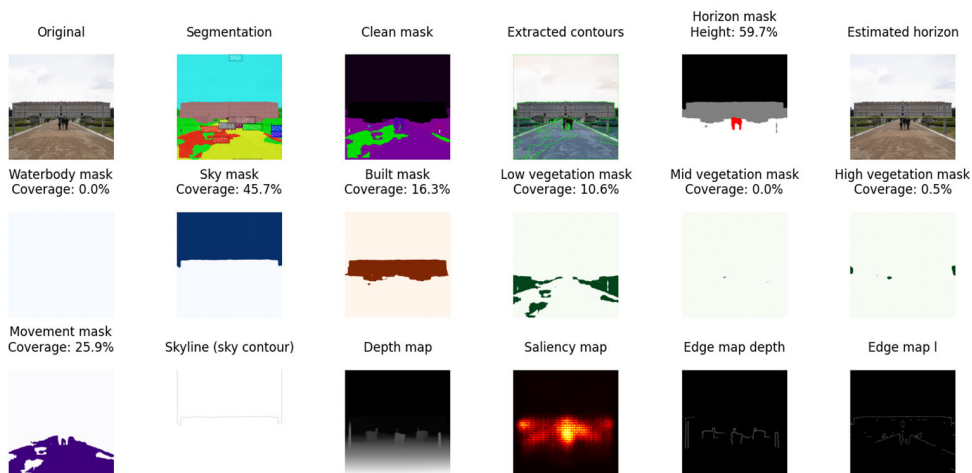
Considering the objectives of the EmoVirtual project, a workflow is currently being developed to perform a multitude of low-level and high-level image feature analyses. To date, the workflow already integrates the low-level features that emerged from Berman's work (hue, saturation, dominant colours, entropy, sharp edges density, non-sharp edges density, contrast). The naturalness feature will be extracted using NatVit (Rim et al. 2025). Tests are being conducted to verify if Hunter's suggested features could be extracted with an automated analysis workflow. To date, the experimental workflow comprehends the extraction of monocular depth maps (through MiDaS, Ranftl et al. 2022), semantic classification (through PSPNet pretrained on ADE20K, Zhao et al. 2017), and predictive aesthetic evaluation (through NIMA, Talebi & Milanfar, 2018). Logics that combine the output of these feature analyses are being developed to research automatically complex features (e.g. horizon location estimation on the image, relevant entities shape and location). A similar task is characterised by a critical relationship between high-level image features and perceptual schemes, which can hardly be extracted from isolated computer vision techniques.

Fig. 5

Two examples of the preliminary results in testing high-level semantic-sensitive features on images from the EmoVirtual database. By the author.

Conclusions and future research

The EmoVirtual project explores the relationship between environmental features and emotional responses in subjects affected by emotional dysregulation or self-isolation. The image-based test is conceived as an evaluation of potential differences in preference, valence, and arousal elicited by a set of photographs



between the three experimental populations. Related works are useful in defining a set of features to be taken into consideration in the visual stimuli analysis. These low-level and high-level features are being extracted through a structured workflow under development. The current objective is the automation of the extraction of complex structural features related to semantic information [e.g. visibility and height of the horizon]. Once the test results are collected and the image features analysis is completed, the results will be analysed. The limited dimension of the statistical sample could impact the robustness of the results; the experimentation is designed as a feasibility study just to identify potential differences and to develop a more structured workflow and dataset for a future statistically relevant experimentation.

Notes

1. EmoVirtual was conceived and developed as part of the PhD research conducted by the author with Professor Marco Giorgio Bevilacqua, Professor Andrea Piemonte and Valeria Croce as supervisors. The methodology of the project was defined in cooperation with IRCCS Fondazione Stella Maris professionals, in particular, Dr. Gianluca Sesso (Neuroscientist), Dr. Annarita Milone (Neuropsychiatrist), Dr. Antonio Narzisi (Psychology), and Dr. Emanuele Occhipinti. IRCCS Stella Maris is a centre for diagnosis, assistance, rehabilitation, and scientific research on child and adolescent neuropsychiatry. The Comitato Etico Regione Toscana – Pediatrico (CERT-P) approved the EmoVirtual study protocol on 20/03/2025, registration 73/2025. The Liceo Scientifico G. Marconi of Grosseto cooperates in the recruitment and testing of the control population, thanks to Prof. K. Jenisen, Prof. D. De Lucia, and Dr. R. Mugnai.

References

- Appleton, J. (1984). Prospects and refuges re-visited. *Landscape Journal*, 3(2), 91–103.
- Berman, M. G., Hout, M. C., Kardan, O., Hunter, M. R., Yourganov, G., Henderson, J. M., Hanayik, T., Karimi, H., & Jonides, J. (2014). The Perception of Naturalness Correlates with Low-Level Visual Features of Environmental Scenes. *PLoS ONE*, 9(12), e114572. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0114572>
- Dosen, A. S., & Ostwald, M. J. (2013). Methodological characteristics of research testing prospect-refuge theory: a comparative analysis. *Architectural Science Review*, 56(3), 232–241. <https://doi.org/10.1080/00038628.2013.809689>
- Geisler, W. S. (2008). Visual perception and the statistical properties of natural scenes. *Annual Review of Psychology*, 59(1), 167–192. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.58.110405.085632>
- Hunter, M. R., & Askarinejad, A. (2015). Designer's approach for scene selection in tests of preference and restoration along

a continuum of natural to manmade environments. *Frontiers in Psychology*, 6. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.01228>

Ibarra, F. F., Kardan, O., Hunter, M. R., Kotabe, H. P., Meyer, F. A. C., & Berman, M. G. (2017). Image Feature Types and Their Predictions of Aesthetic Preference and Naturalness. *Frontiers in Psychology*, 8, 632. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.00632>

Kaplan S. (1995). The restorative benefits of nature: Toward an integrative framework. *Journal of environmental psychology*; 15(3):169–82.

Kotabe, H. P., Kardan, O., & Berman, M. G. (2017). The nature-disorder paradox: A perceptual study on how nature is disorderly yet aesthetically preferred. *Journal of Experimental Psychology: General*, 146(8), 1126–1142. <https://doi.org/10.1037/xge0000321>

Ranftl, R., Lasinger, K., Hafner, D., Schindler, K., & Koltun, V. (2022). Towards robust monocular depth estimation: Mixing datasets for zero-shot cross-dataset transfer. *IEEE Transactions on Pattern Analysis and Machine Intelligence*, 44(3).

Rechichi, P., Sesso, G. (2024). Spatial representation and psychological well-being: new digital perspectives on environmental psychology. *DAI: Disegno per l'Accessibilità e l'Inclusione Internazionale Conference*, Rome, 5-6 December 2024. Alghero, PUBLICA, pp. 188-207.

Rim, N., Veillette, J., Lee, S., Kardan, O., Krishnan, S., Bainbridge, W. A., & Berman, M. (2025, May 15). Natural scenes are more compressible and less memorable than human-made scenes. Pre-print https://doi.org/10.31234/osf.io/xw3ek_v1

Talebi, H., & Milanfar, P. (2018). NIMA: Neural Image Assessment. *IEEE Transactions on Image Processing*, 27(8), 3998–4011. <https://doi.org/10.1109/TIP.2018.2831899>

Ulrich, R.S. (1983). Aesthetic and affective response to natural environment. In I. Altman & J.F. Wohlwil, *Behavior and the Natural Environment*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4613-3539-9>

Zhao, H., Shi, J., Qi, X., Wang, X., & Jia, J. (2017). *Pyramid Scene Parsing Network* (arXiv:1612.01105). arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1612.01105>



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

Resumo

Este artigo investiga a mímesis e a ilustração científica, tomando como objeto de análise a fauna e a flora da Ilha do Bom Jesus, Rio de Janeiro. Por meio de abordagem transdisciplinar entre arte, ciência, design e meio ambiente, busca-se compreender o papel da representação visual na construção do conhecimento científico e na documentação da biodiversidade. São analisadas diferentes concepções de mímesis e suas possibilidades de aplicação na ilustração científica para preservação ambiental.

Palavras-chave

mímesis, ilustração científica, biodiversidade, Ilha do Bom Jesus, representação visual

Abstract

This article investigates mimesis and scientific illustration, taking as its object of analysis the fauna and flora of Bom Jesus Island, Rio de Janeiro. Through a transdisciplinary approach between art, science, design and the environment, it seeks to understand the role of visual representation in the construction of scientific knowledge and in the documentation of biodiversity. Different conceptions of mimesis and their possibilities of application in scientific illustration for environmental preservation are analyzed.

Keywords

mimesis, scientific illustration, biodiversity, Bom Jesus Island, visual representation

Introdução

O valor ético das imagens na contemporaneidade é tema de discussão importante, principalmente considerando-se que estas desempenham papel central no modo como percebemos e interagimos com o mundo ao nosso redor. As imagens podem influenciar a opinião pública, moldar comportamentos e nortear narrativas disseminadas nas diferentes esferas sociais. Desta forma, entende-se que imagens assumem um papel de discurso transversal e interdisciplinar, abrindo espaço para debates de interesse coletivo. Relacionando tópicos como imagem e sustentabilidade, imagem e responsabilidade social e ainda, imagem e vida, este estudo tem por inspiração a obra *Predica agli uccelli* (Fig. 1), de Giotto di Bondone, que faz alusão ao respeito e humildade que a sociedade deve ter com a natureza e seu ecossistema.

A fauna e a flora da Ilha do Bom Jesus no Rio de Janeiro, são representadas nesta pesquisa por meio de técnicas de mímesis aplicadas no desenvolvimento de ilustrações científicas que atuam como ferramenta auxiliar no processo de educação. Esse artigo é um desdobramento do projeto de pesquisa intitulado: Estuário da Ilha do Bom Jesus: Estudo das espécies da fauna e da flora para catalogação, divulgação e preservação ambiental. O projeto de perfil transdisciplinar, uniu as áreas do Design, da Arte e da Biologia em prol do conhecimento e preservação ambiental, desenvolvido no Programa de Pós-Graduação em Design da UFRJ, programa MAI/DAI CNPq e em parceria com a L'Oréal. A metodologia de pesquisa combinou observação direta, registro fotográfico e categorização taxonômica, articulando práticas de campo com processos de representação gráfica científica. Foram identificadas e catalogadas mais de 100 espécies entre fauna e flora, por meio de 20 visitas a campo entre janeiro e novembro de 2022. As espécies identificadas foram registradas por meio de fotografia digital e comparadas com bancos de dados taxonômicos (como *iNaturalist*, *PlantNet*, *Wikiaves*, *Merlin Bird ID* e *Biofaces*) para validação.

A seleção das espécies ilustradas baseou-se em critérios como: (1) frequência de ocorrência durante as observações; (2) relevância ecológica da espécie no ecossistema local; e (3) representatividade simbólica ou estética. O processo de ilustração seguiu parâmetros técnicos clássicos, com uso de instrumentos específicos (lupa de bancada, escala milimétrica, lâminas de observação, e tinta nanquim em papel de alta gramatura), e buscou manter uma escala proporcional padronizada para garantir comparabilidade entre as representações. Para análise qualitativa, foi utilizada a triangulação de dados (observação de campo, ilustração e descrição botânica/biológica), e os resultados foram organizados em um banco de dados digital de acesso livre (<https://ilhaviva.eba.ufrj.br/>), permitindo replicabilidade e futuras expansões do projeto.

A ilustração científica desempenha um papel fundamental na documentação da biodiversidade e por isso, foi considerada nesta pesquisa para documentar o ecossistema da Ilha do Bom Jesus. O estuário da ilha sofre com a poluição, resultado de ações do antropoceno. Daí a necessidade de registros para que espécies ameaçadas não se percam e despertem a conscientização sobre a manutenção e conservação das espécies remanescentes na ilha. A ideia de mímesis, entendida como a imitação da natureza, sempre esteve presente tanto na arte quanto na ciência. Platão (*A República*, 2000) via a mímesis como uma mera cópia do mundo

Capa

Beija-flor-tesoura
(*Eupetomenamacroura*).
Aquarela e guache
branco sobre papel
cansonmontval 300g
cold pressed grain fin.

Fig. 1

Giotto di Bondone,
Predica agli uccelli,
1297-1299. Wikimedia
Commons.

Fig. 2

Áreas de estudo na Ilha
do Bom Jesus. Google
Maps [satélite, 2022],
adaptação.



sensível, enquanto Aristóteles (2017) considerava que a imitação possuía um papel cognitivo e educativo. Séculos depois, autores como Walter Benjamin (1936) e Philippe Descola (2005) ampliaram o debate sobre a representação da realidade, abordando questões como a objetividade da imagem e a relação entre diferentes culturas e suas formas de representar o mundo natural.

A mimesis na arte e na ciência

Para Platão (2001) a arte era uma imitação do mundo sensível, que, por sua vez, já é uma cópia imperfeita do mundo das ideias. Portanto, a arte estaria “três vezes distante da verdade”, sendo uma imitação da imitação e, assim, menosprezada em relação ao conhecimento verdadeiro. Platão acreditava que a arte poderia desviar a mente da busca pela verdade, pois lida com aparências e não com a essência das coisas, considerando a representação como algo inferior à verdade. Aristóteles, discípulo de Platão, em sua obra *Poética*, argumenta que a arte não apenas imita a realidade, mas também a representa de maneira que revela verdades universais. Para Aristóteles, a mimesis é uma forma de aprendizado e compreensão do mundo, permitindo que os indivíduos reflitam sobre ações e emoções humanas. Dessa forma, a arte teria um papel educativo e catártico, auxiliando na purificação das emoções.

No contexto científico, a mimesis assume uma perspectiva diferente, sendo vista como um método de aproximação do real por meio da observação minuciosa. A ciência faz uso da ilustração como ferramenta de pesquisa e ensino. Ernst Haeckel, por exemplo, produziu ilustrações detalhadas de organismos marinhos que não apenas representavam as espécies, mas também evidenciavam padrões estéticos e estruturais da natureza (1904). Maria Sibylla Merian, no século XVII, foi pioneira ao ilustrar ciclos de vida de insetos e suas interações com plantas (1705). A imitação, presente na aplicação mimética construtiva, é uma representação que deve possuir verossimilhança com a realidade. Contudo, a arte da imitação não se limita a uma reprodução literal da realidade; ela busca capturar a essência das experiências humanas, permitindo ao artista expressar verdades universais por meio de uma representação que, embora fictícia, é plausível e coerente dentro de seu próprio contexto (Holanda, 2006).

A ilustração científica e a documentação da biodiversidade

A ilustração científica pode ser definida como uma área das Artes Plásticas cuja finalidade é auxiliar o pesquisador a comunicar suas ideias e descobertas por meio de desenhos detalhados. Com ela tenta-se realçar partes importantes de um determinado material biológico, respeitando-se todas as medidas, proporções e contrastes de cores, mesmo que em preto e branco (Araújo, 2009). Antes da fotografia, a ilustração científica era a principal ferramenta para registrar e comunicar descobertas sobre a fauna e a flora. As ilustrações permitiam que pesquisadores compartilhassem informações precisas sobre novas espécies e suas características distintivas. Autores como W. Beebe (1934) e Margaret Mee (1988) demonstraram como a ilustração contribui para a identificação e catalogação de espécies, facilitando a pesquisa

Quadro 1

Ilustrações Científicas
(www.ilhaviva.eba.ufrj.br, 2025).

Beija-flor-tesoura (*Eupetomenamacroura*), Aquarela e guache branco sobre papel cansonmontval 300g cold pressed grain fin; Chama-maré (*Minucarapax*); Aquarela e guache branco sobre papel hahnemühle 300g hot pressed satiné; Lavadeira-Mascarada (*Fluvicola nengeta*), Aquarela e guache branco sobre papel Hahnemühle 300g hot pressed satiné; Borboleta laranja (*Euptoieta hegesia*) Aquarela sobre papel Hahnemühle 300g hot pressed satiné; Periquito-rei (*Eupsittula aurea*), Aquarela sobre papel Hahnemühle 300g hot pressed satiné; Erva de Santa Luzia (*Comelina erecta*), Aquarela sobre papel Hahnemühle 300g hot pressed satiné; Quaresmeira (*Pleroma granulosum*), Aquarela sobre papel hahnemühle 300g pressed satiné; Goiabeira (*Psidium guajava*); Aquarela e guache brancos sobre papel Hahnemühle 300g pressed satiné.



científica e a preservação ambiental. Roque & Massarani (2010) consideram que esse tipo de representação é essencial na educação científica e na conscientização ecológica.

Segundo Bredekamp (2009), a ilustração permite visualizar detalhes que a fotografia muitas vezes não consegue capturar, como nuances de texturas, proporções exatas e relações entre elementos. No Brasil, o Instituto Oswaldo Cruz (IOC) possui um acervo de 8.368 desenhos de insetos, resultado de três anos de pesquisas. Esse acervo ressalta a relevância das ilustrações para o estudo de vetores de doenças transmissíveis no início do século 20.

Fauna e flora da Ilha do Bom Jesus: um estudo ilustrado

A Baía de Guanabara é o segundo maior estuário brasileiro, com mais de 4.000 km² de extensão, localizada na região metropolitana da cidade do Rio de Janeiro. Esse ambiente icônico possui grande importância histórica, ambiental, cultural, turística e paisagística, entretanto, sofre historicamente com uma série de impactos antrópicos – grande aporte de resíduos sólidos, esgotos domésticos não tratados e poluentes persistentes, tais como metais pesados e hidrocarbonetos (Silva-Junior et al., 2016). As falhas não se restringem apenas aos governos, mas à sociedade, corresponsável por este estado de degradação. A figura 2 ilustra a área estudada. Historicamente utilizada por instituições militares e acadêmicas, e frequentada pela família real, a Ilha do Bom Jesus resguarda espécies nativas da Mata Atlântica e de ecossistemas costeiros (florestas, restingas e manguezais). A ilha foi assim chamada por ter a Igreja do Bom Jesus da Coluna, tombada pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) em 1964 e, entre 2000 e 2007, restaurada por meio de uma parceria entre a Fundação Cultural Exército Brasileiro - FUNCEB, e a Escola de Belas Artes da UFRJ, com apoio do Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social - BNDES. Os registros sobre a fauna e a flora da ilha são escassos, ressaltando assim a importância deste projeto. As espécies foram observadas em seu ambiente natural com métodos não invasivos para manter comportamentos naturais e interações ecológicas do ecossistema. Essa observação direta se apoia no conceito da mimesis defendido por Aristóteles, na qual a representação da realidade, vai além da imitação, ela representa uma forma de aprendizado e compreensão do mundo. Grimaldi e Freire (2022) citam que o desenho por meio da cópia auxilia no processo de reestruturação do pensamento, permitindo uma reflexão e observação mais aproximada da realidade. As ilustrações científicas (Quadro 1) foram produzidas por meio de técnicas que combinaram nanquim, aquarela e grafite, seguindo métodos descritos por Bock & Richards (2001). A catalogação e material imagético do ecossistema consta no website ILHAVIVA (www.ilhaviva.eba.ufrj.br).

Considerações finais

A mimesis tem papel crucial na ilustração científica, pois permite a representação fiel e detalhada de organismos, comportamentos e fenômenos do mundo natural. No contexto da Ilha do Bom Jesus, essa técnica desempenhou diversas funções importantes, dentre as quais: 1. Documentação visual precisa; 2. Educação ambiental

e conscientização; 3. Base para estudos científicos; 4. Criação de arquivos e bancos de dados e; 5. Apoio a projetos de conservação. A mimesis utilizada como princípio de construção das ilustrações científicas contribui significativamente para a preservação da fauna e flora da Ilha do Bom Jesus, por meio da plataforma (website ILHAVIVA), com interface acessível e banco de dados gratuito. Assim, as ilustrações científicas proporcionam um meio eficiente de se documentar, conscientizar, sensibilizar e apoiar a pesquisa e as práticas de conservação ambiental. Futuras pesquisas podem expandir esse estudo, explorando o impacto da ilustração na percepção pública da conservação ambiental.

Referências bibliográficas

Aristóteles [2017]. *Poética*. Trad. Eudoro de Souza. Editora 34.

Araújo, A.M. (2009). *Aplicações da ilustração científica em ciências biológicas*. Trabalho de conclusão de curso (Ciências biológicas). Universidade Estadual Paulista.

Beebe, W. (1934). *Half Mile Down*. Harcourt, Brace and Company.

Benjamin, W. [2018]. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. L&PM Editores.

Bock, J. & Richards, D. (2001). *Techniques of Botanical Illustration*. Timber Press.

Bredenkamp, H. (2009). *The Lure of Illustration in the Nineteenth Century: Picture and Knowledge*. University of Chicago Press.

Descola, P. (2005). *Más Allá de la Naturaleza y Cultura*. Ed. Amorrortu.

Grimaldi, M. & Freire, A.K. (2022). Processo criativo em Design: Uma reflexão sobre a aplicação da mimética como auxílio no desenvolvimento de produtos e serviços inovadores. *Revista Estudos em Design*, 30, 3, pp. 117-132. <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/1528/546>. Acessado em 10 de fevereiro de 2025.

Holanda, L.S.B. (2006). Sobre a Mimesis em Aristóteles. *Reflexão, Campinas*, 31(90), pp. 53-61. <https://periodicos.puc-campinas.edu.br/reflexao/article/view/3082>. Acessado em 18 de fevereiro de 2025.

Mee, M. (1988). *Em busca das flores da floresta amazônica*. Nonesuch Expeditions.

Platão (2001). *A República*. 9. ed. Introdução, tradução e notas de Maria Helena da Rocha Pereira. Fundação Calouste Gulbenkian, 2001.

Roque, R. & Massarani, L. (2010). *A Arte na Ilustração Científica*. Fiocruz.

Silva-Junior, D.R., Paranhos, R. & Vianna, M. (2016). Spatial patterns of distribution and the influence of seasonal and abiotic factors on demersal ichthyofauna in an estuarine tropical bay. *Journal of Fish Biology*, 89, pp. 821-846.



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

Abstract

La ricerca di codici espressivi riferiti alla definizione dei nuovi paesaggi rurali che si stanno delimitando nell'Africa Sub-Sahariana, a causa delle grandi migrazioni in atto nel XXI secolo, riguarda la costruzione di immagini in continua modificazione. Una sintesi iconica che riflette la transizione, la trasformazione e l'ibridazione culturale di singoli individui che si spostano nello spazio, in cerca di luoghi da abitare, portando con sé i valori culturali delle terre di origine. Il linguaggio grafico diventa essenza di valori e di narrazioni.

Parole chiave

rappresentazione del paesaggio, luoghi dell'abitare, comunicazione etica, identità visive, Africa Sub-Sahariana

Abstract

The research for expressive codes to define the new rural landscapes emerging in Sub-Saharan Africa due to the great migrations taking place in the 21st Century, involves the construction of continuously changing images. An iconic synthesis that reflects the transition, transformation, and cultural hybridization of individuals moving across space, seeking places to inhabit, bringing with them the cultural values of their lands of origin. Graphic language becomes the essence of values and narratives.

Keywords

landscape representation, living places, ethical communication, visual identity, Sub-Saharan Africa

Dalla percezione alla rappresentazione: processi cognitivi e semantici delle immagini

La percezione dello spazio viene teorizzata da James Gibson come il risultato percettivo della totalità degli elementi circostanti, sulla base della quale definire l'orientamento, la distanza e la dimensione degli oggetti (Gibson, 1950). Tale semplificazione viene ribaltata da Bela Julesz, che la definisce come attività di isolamento degli elementi nell'ambito di una totalità (Julesz, 1965). Le linee, curve o rette, nelle loro diverse combinazioni definiscono infinite tessiture, capaci di costruire immagini legate a differenti identità visive e culturali. Nel processo di comprensione visivo, la mente applica, in primo luogo, una classificazione degli elementi in funzione alla composizione formale e al contenuto; definisce una suddivisione sistematica e semantica per riconoscere le componenti primarie da quelle secondarie, in quella 'coalizione simultanea' che Henri Cartier-Bresson definisce "la coordinazione organica degli elementi visivi" (Cartier-Bresson, 2005, p. 27). In tale visione, il sistema compositivo non è riducibile a una mera somma di parti, ma si presenta come un processo dinamico e relazionale, capace di integrare nel gesto configurativo, linee, forme, colori, proporzioni e misure, in una sintesi percettiva che sfocia nella costruzione del senso.

Questo processo conoscitivo, ancorato all'esperienza del mondo empirico, si fonda sull'immagine mentale codificata, ovvero su una rappresentazione costruita per successive astrazioni e rielaborazioni. È attraverso tale immagine che diventa possibile riconoscere, categorizzare e interpretare gli oggetti del mondo secondo modelli cognitivi stabili, ma aperti alla variazione e al paradosso.

La percezione ci consente, inoltre, di organizzare tutti gli elementi dello spazio, noti o in fase di identificazione, utilizzando paradigmi in grado di semplificare la complessità del mondo reale. Attuando una decodifica degli elementi secondo diversi piani di lettura si è in grado di esprimere giudizio riguardo la forma, il colore, la trama.

L'arte africana sottende profonde implicazioni di carattere simbolico e culturale a seconda delle comunità di riferimento (Enwezor & Okeke-Agulu, 2009); spesso fa riferimento alla connessione tra l'individuo, la comunità e il cosmo. Il colore e i segni non sono semplici ornamenti, ma linguaggi capaci di decodificare origini, tradizioni, eventi sociali (Ofosu-Asare, 2025). Sono veri e propri strumenti di comunicazione dei simboli e delle metafore identitarie di ogni singola comunità. Ogni segno è un codice essenziali di costruzione dell'identità visiva, che si estende oltre il confine fisico, che sia il corpo, gli arnesi, le abitazioni, e diventa la chiave per comprendere le complesse implicazioni sociali e culturali. Il colore e il segno grafico detengono un ruolo determinante nella comunicazione culturale, e tanto più è diversificato il contesto sociale e geografico, tanto più assumono una forte valenza simbolica.

Copertina

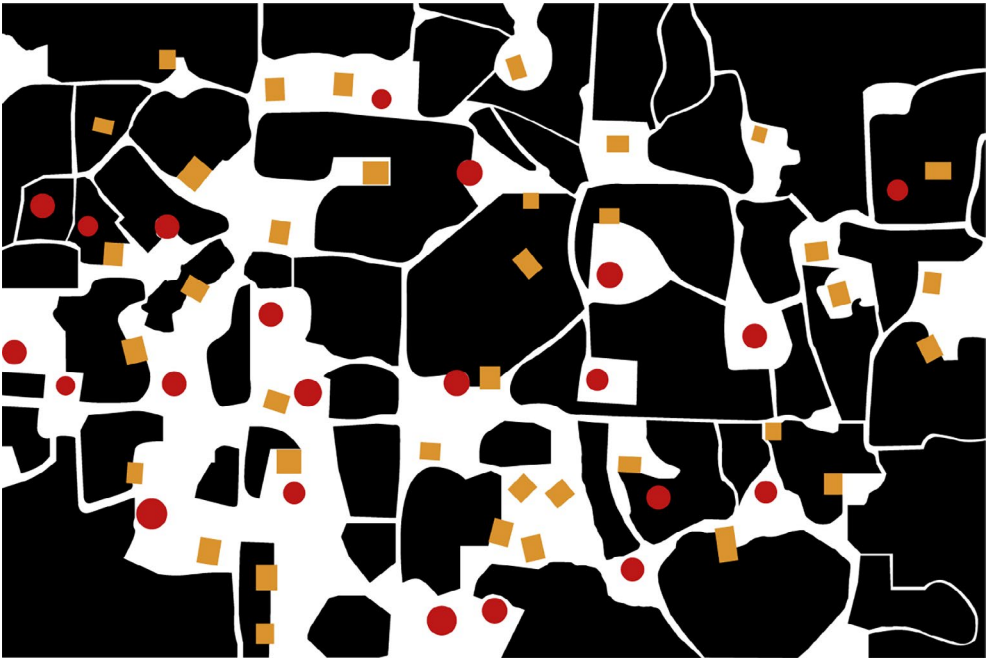
*Ricerca di trame e colori
dei luoghi in transizione,
elaborazione grafica
degli autori, 2025.*

Fig. 1

*Elaborazione di
configurazioni spaziali in
codici visuali sistemici,
elaborazione grafica
degli autori, 2025.*

Segni e colori per la costruzione di codici figurativi

Le produzioni grafiche, che fanno riferimento a simboli e codici visivi radicati nella tradizione culturale del continente africano



presentano la costante contaminazione delle influenze coloniali. La tecnica del *batik*, ad esempio, utilizzata per tingere i tessuti *wax* (traduzione di 'cera' in olandese) è importata, nell'800 da un gruppo di guerrieri del Ghana che i coloni olandesi inviarono a conquistare l'isola di Java.

Naturalmente le tecniche di coloritura dei tessuti nell'Africa Sub-Sahariana risalgono a epoche molto più antiche. I toni del blu e dell'azzurro indigo, erano diffusi soprattutto negli stati centrali; gli Igbo realizzano gli *ukara*, stoffe decorate con simboli rituali; gli Yoruba con cotone e raffia realizzano stampe geometriche (*adire*); canapa e raffia, sono intrecciati e tinti con terra e argilla, nelle vivaci e variegata sfumature del marrone, accostate al nero dell'ebano, all'ocra e il rosso ramato della sabbia.

Nell'etnia Bakuba, le donne tingono tessuti *kuba*, decorati con forme geometriche ripetute; il *bogolan* è prodotto dall'etnia Bambara originaria del Mali; a sud, in Botswana, i tessuti *mashamba* sono stampati dalle donne WaYeyi, discendenti dell'etnia Bantu.

Il *kente* è un tessuto tradizionale ghaneano, di seta o cotone, intrecciato a mano e originario dell'etnia Akan, per i quali sia il colore che il motivo grafico trasferiscono messaggi puntuali riguardo la posizione sociale, i valori morali e gli eventi storici (Picton, 1995). I segni e i colori riproducono codici simili utilizzati e riconosciuti da diverse etnie che abitano in luoghi molto distanti tra loro. Il colore assume valenze specifiche. Il rosso è simbolo di vitalità, energia e forza, simboleggiato negli abiti dei Maasai del Kenya e della Tanzania; il blu, associato alla pace, alla spiritualità e alla saggezza, esprimere il legame con il cielo e con il divino; il giallo, sinonimo di prosperità e ricchezza, è impiegato nei tessuti *kente* per rappresentare il prestigio sociale; il verde, colore della fertilità e della crescita, è particolarmente rilevante nelle culture agricole, come quella degli Igbo della Nigeria, per i quali simboleggia l'abbondanza e la continuità della vita; il bianco, nella cultura Yoruba è associato alla purezza, alla pace e alla trascendenza spirituale.

L'imponente fenomeno migratorio che sta interessando l'Africa muove, insieme agli uomini, colori e pattern che, a seconda delle nuance e della morfologia, assumono nuove significazioni, auspicando all'idea di speranza e rinnovamento in un contesto diasporico (Thompson, 1983). I motivi geometrici diventano esemplificativi della rete sociale e delle connessioni umane, esprimendo la fluidità dei legami tra le diverse comunità migranti e le loro radici culturali (Willett, 2002).

Scritture di codici: identità e contaminazioni

Il cubismo, nel periodo più intenso della colonizzazione, riprende alcuni motivi dell'arte popolare africana e li introduce in Europa, attraverso la ricerca di spiritualità profonde e simbolismi misteriosi, forme geometriche stilizzate che si prestano a vedute multifocali, culminate nel distacco dalla rappresentazione realistica. La Biennale d'Arte di Venezia del 2024, è intitolata *Stranieri Ovunque*, curata dal brasiliano Adriano Pedrosa, è una necessità contemporanea che invita a considerare contaminazioni e trasmissione di conoscenza esplorando la vasta geografia di visioni che il mondo delle immagini consegna attraverso la trasposizione figurativa.

Fig. 2

Trame e colori di tessuti tradizionali dell'Africa Sub-Sahariana, foto di Elias Ashiek, 2024.

Fig. 3

Biennale di Venezia 2024, *Stranieri Ovunque*. In alto: Yinka Shonibare, *Refugee Astronaut*, 2024 (dettaglio); Yinka Shonibare, *The African Library*, 2018 (dettaglio). In basso: Ernest Mancoba, *Composition*, 1940 (dettaglio); Susan Wenger, *Die magische Frau*, 1960 (dettaglio); Esther Mahlangu, *Untitled*, 1990 (dettaglio), foto di Paola Raffa, 2024.



È di Yinka Shonibare, l'opera *Refugee Astronaut*, un'idea nata nel 2015, che proietta nello spazio celeste il luogo estremo della migrazione umana. La figura assembla icone contro la negligenza ambientale, il capitalismo e la necessità di fuggirle. L'identità del migrante è sottolineata di volta dalla texture del tessuto della tuta spaziale e dei calzari. Nella versione di Venezia, trame e colori riconducono all'Africa. Attraverso un linguaggio basato sull'ibridazione culturale; Shonibare esplora il concetto di identità e di memoria: le trame del *batik* sono il simbolo di rinascita per il popolo africano durante il periodo dell'Indipendenza tra gli anni Sessanta e Settanta. Per Shonibare questo tessuto rappresenta l'elemento di indagine delle identità africane e assume connotazioni simboliche e metaforiche per spiegare le complesse relazioni tra Africa ed Europa.

Già in *The African Library* del 2018, l'artista confeziona oltre seimila libri rivestiti con i tessuti tipici africani e sul dorso, in lamina dorata, sono riportati i nomi di personaggi non solo africani, che attraverso diverse discipline, letteratura, scienza, musica, arte, hanno dato un contributo significativo alle lotte per l'Indipendenza nelle colonie europee in Africa.

Ernest Mancoba, esule in Europa dal Sud Africa, riflette la cultura e l'identità sfidando le tendenze globalizzanti. A Venezia è esposto *Painting* del 1951, zone di colore ben definite e tinte intense promuovono un approccio inclusivo e pluralistico dell'umanità. Le zone definite e le tinte naturali intense sembrano definire mappe di terre viste dall'alto.

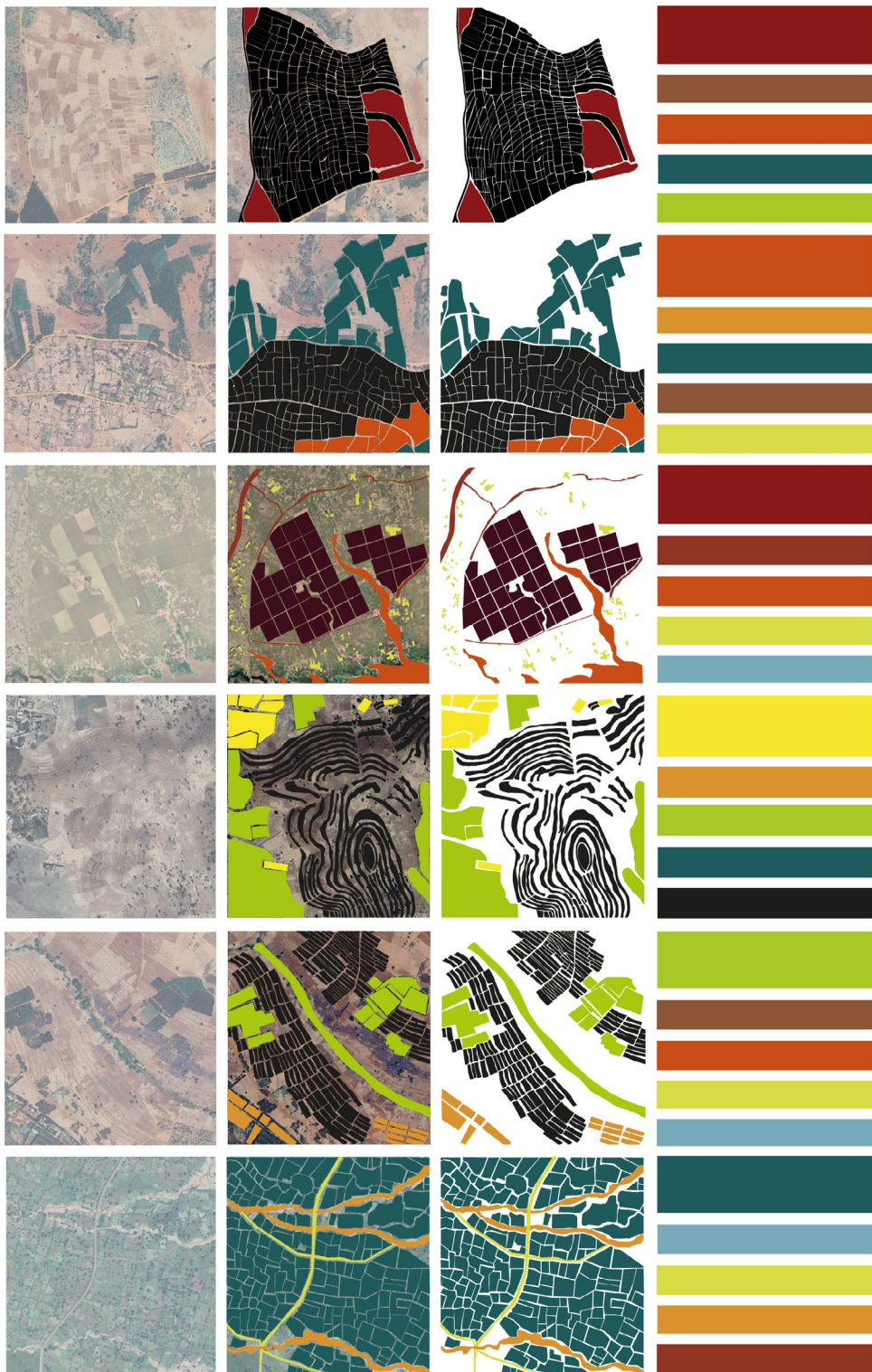
Esther Mahlangu, è testimone della dissoluzione dell'*apartheid*. *Untitled* del 1990, trasferisce sulla tela i segni geometrici che i ndebele utilizzano per dipingere gli edifici. Colori brillanti incoricati da marcate linee rette bianche con spessi contorni neri evidenziano l'equilibrio compositivo. La simmetria e la ripetizione si addensano in successioni di forme angolari e motivi geometrici. L'esposizione del 1989 al Centre Pompidou di Parigi, *Magiciens de la Terre* già sfidava le tendenze omogeneizzanti del mondo dell'arte e promuoveva un approccio più inclusivo e pluralistico alla rappresentazione artistica con lo scopo di innescare dibattiti sulla rappresentazione contemporanea di diversità culturali.

Terre di approdo: trame e colori in transizione

L'insediamento forzato sembra a prima vista una disordinata sistemazione su distese di terra incolte. Lo studio approfondito rileva invece come la struttura insediativa sia regolamentata dalla struttura sociale dei diversi gruppi etnici, dalla prossimità familiare e culturale. Le economie di sopravvivenza generano sistemi e uso dello spazio in cui il permanere di caratteri e abitudini delle terre di provenienza diventa l'origine di nuove forme dell'abitare. Mettere in evidenza il processo di modificazione del suolo, in zone di insediamento accelerato, significa scrivere le tracce che l'uomo incide su un territorio determinando la nuova facies di paesaggi antropizzati. Joseph Rykwert in *La casa di Adamo in paradiso* riprende Le Corbusier per spiegare l'origine dell'insediamento stabile: l'uomo sceglie una radura, abbatte gli alberi, spiana il terreno, traccia un sentiero che lo collega al fiume o ai compagni di tribù; il sentiero è rettilineo quanto glielo consentono i suoi arnesi, le sue mani e il suo tempo (Rykwert, 1977, p. 17).

Fig. 4

Analisi di insediamenti forzati in Africa per la ricerca dei codici visuali di paesaggi in transizione, elaborazione grafica degli autori, 2025.



Il primo elemento del paesaggio abitato in emergenza è l'installazione della tenda, il riparo primordiale. Riprendendo Gottfried Semper, Rykwert continua che la forma logicamente primaria di casa è la tenda, se gli influssi climatici e le altre circostanze lo consentono e, che gli inizi del costruire coincidono con quelli della tessitura (Rykwert, 1977, p. 37).

Il progetto per il *Convention Center* di Kingali in Ruanda di Ruedi Baur ci ha dato la chiave di lettura per lo studio del paesaggio africano in emergenza (Baur, 2010, p. 61). Il progetto per Kingali fa riferimento ai segni ancestrali di territori consolidati e di trame che rimandano a riti atavici di gruppi sociali consolidati. La nostra investigazione è invece indirizzata sui segni in divenire, su spazi che sono in procinto di diventare luoghi. Comunità eterogenee costituite da singoli individui, o piccoli gruppi di famiglie, provenienti da radicamenti culturali differenti. La scrittura del suolo diventa l'espressione di nuove identità della gente in cammino.

La prima questione è quella dell'identificazione degli elementi da considerare: abitazioni, edifici comuni, parcelle agricole, trame delle piantagioni, etc. Per costruire i segni del suolo, "si procede per esclusione e per successive approssimazioni verso il risultato finale [...] ciò che guida e accompagna il pensiero [...] sono le astrazioni che noi chiamiamo figure" (Albrecht, Benevolo, 1994, p. 3).

Ogni mappa, portata nell'astrazione grafica, traspone la struttura dello spazio e permette l'identificazione degli elementi che lo compongono. La costruzione, dunque, di un linguaggio grafico che permetterà a ognuno di riconoscere l'appartenenza a un territorio che sta costruendo (Bauer, 2010, p. 30).

Le configurazioni spaziali che emergono da questi nuovi insediamenti raccontano una rinegoziazione costante tra memoria, necessità e adattamento, e propongono una visione dello spazio costruita 'dal basso', in cui la dimensione culturale e percettiva risulta centrale per l'elaborazione del paesaggio.

Conclusioni

La ricerca ha come obiettivo la costruzione di immagini e codici grafici di riconoscimento delle comunità di migranti insediate nei campi profughi dell'Africa Sub-Sahariana.

La rappresentazione codificata dei paesaggi in divenire diventa lo strumento di visualizzazione della trasformazione di luoghi soggetti a rapide modificazioni.

Raccontare la migrazione, attraverso la creazione di immagini visuali che uniscono il segno all'uso consapevole del colore, significa non fermarsi all'analisi delle ondate di spostamento fisico di persone, ma alludere al movimento di idee e culture che trasformano gli spazi in luoghi.

Una sintesi iconica che riflette la transizione, la trasformazione e l'ibridazione culturale dei singoli individui che si spostano nello spazio portando con sé i valori culturali delle terre di origine. Il linguaggio grafico diventa essenza di valori e concentrato di narrazioni. La percezione dello spazio non è mai neutra: ogni configurazione forma viene interpretata alla luce di schemi pregressi, di modelli di lettura sedimentati, o di codici visivi condivisi, veicolati dall'educazione visiva di chi percepisce un determinato contenuto. "Il pensiero visivo è tanto analitico quanto quello verbale" e le immagini non sono solamente stimoli sensoriali, ma

Fig. 5

Studio per il logo del Progetto *Maps – Migration and Displacement Action Plan for Sub-Saharan Africa. Developing policy-oriented research on Migration and Displacement in the Sub-Saharan Region*, elaborazione grafica degli autori, 2025.



veicoli complessi di significato [Arnheim, 1969]. Questo implica che ogni configurazione spaziale, per essere compresa pienamente, deve essere interrogata non solo nei suoi aspetti geometrici e materiali, ma anche nei suoi riferimenti simbolici, nelle sue stratificazioni storiche e nella sua capacità di evocare narrazioni immateriali.

Il paesaggio e gli insediamenti umani si offrono così allo sguardo come dispositivi semiotici complessi, in cui la forma è inseparabile dalla sua interpretazione.

Definire, pertanto, dei pattern che ibridino tradizioni locali con influenze globali rappresenta una sfida particolarmente significativa nel tentativo di raccontare la contemporaneità delle esperienze migratorie. I casi studio in analisi interessano brani di territori in dotazione all'Agenzia per i Rifugiati UNHCR in Uganda, Somalia, Etiopia, Kenya.

Crediti

Il contributo è parte della ricerca più ampia che gli autori stanno conducendo nell'ambito del Progetto *MAPS Migration and Displacement Action Plan for Sub-Saharan Africa. Developing policy-oriented research on Migration and Displacement in the Sub-Saharan Region, Contracting authority: European Commission Research Work on Migration and Forced Displacement in Sub-Saharan Africa*.

Sebbene gli autori condividano l'apporto scientifico dell'intero contributo: il paragrafo *Dalla percezione alla rappresentazione: processi cognitivi e semantici delle immagini* è da attribuire a Nicola La Vitola; il paragrafo *Segni e colori per la costruzione di codici figurativi* è da attribuire a Sonia Mollica; il paragrafo *Scritture di codici: identità e contaminazioni* è da attribuire a Sonia Mercurio; il paragrafo *Terre di approdo: trame e colori di in transizione* è da attribuire a Paola Raffa. Le conclusioni sono da attribuire a tutti gli autori.

Bibliografia

Albrecht, B., Benevolo, L. (1994). *Il confine del paesaggio umano*. Roma-Bari: Editori Laterza.

Arnheim (1969). *Visual Thinking*. University of California Press.

Bauer, R. (2010). *Intégral: Anticipating, Questioning, Inscribing, Distinguishing, Irritating, Orienting, Translating*. Lars Muller.

Cartier-Bresson, H. (2005). *L'immaginario dal vero*. Abscondita.

Enwezor, O., Okeke-Agulu, C. (2009). *Contemporary African art since 1980*. Damiani.

Gibson, J. (1950). *The perception of the visual world*. Riverside Press.

Julesz, B. (1965). Texture and visual perception. In *Sci Amer*, 212, pp. 38-48.

Ofosu-Asare, Y. (2025). *African Design Futures. Decolonising Minds, Education, Spaces, and Practices*. Springer Nature.

Picton, J. (1995). *The art of African textiles: Technology, tradition, and lurex*. Lund Humphries Publishers.

Rykwert, J. (1977). *La casa di Adamo in Paradiso*. Oscar Studio Mondadori.

Thompson, R. F. (1983). *Flash of the spirit: African and Afro-American art and philosophy*. Random House.

Willett, F. (2002). *African art*. Thames & Hudson.



MEDIA E COMUNICAZIONE
MEDIA AND COMMUNICATION



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 Education

Abstract

Il contributo presenta la proposta progettuale di una nuova immagine coordinata per Architettura ad Alghero, mirando a migliorare la comunicazione interna ed esterna del Dipartimento. Il lavoro, dopo un'analisi dello stato dell'arte, prende come casi studio di riferimento tre diverse scuole di architettura al fine di delimitare delle nuove linee guida chiare, coerenti e applicabili a numerose modalità divulgative, sviluppando un'identità visiva accessibile, efficace e riconoscibile, integrando criteri di etica comunicativa e responsabilità nella rappresentazione istituzionale.

Parole chiave

comunicazione istituzionale, interfaccia utente, immagine coordinata, accessibilità, design dell'informazione

Abstract

This paper introduces a project proposal for a new coordinated image for Architecture in Alghero, aiming to improve the Department's internal and external communication. After analyzing the current state of the art, the work takes three different architecture schools as case studies in order to define new clear and consistent guidelines that can be applied to numerous communication methods, developing an accessible, effective, and recognizable visual identity that integrates criteria of ethical communication and responsibility in institutional representation.

Keywords

institutional communication, user interface, brand identity, accessibility, information design

Introduzione

La dimensione etica del design grafico, sviluppata in maniera determinante negli anni settanta da progettisti come Dolcini, Anceschi, Pieracini e Steiner, si basa sulla divulgazione responsabile di materiali che siano la rappresentazione di una presa di posizione [Piscitelli 2020]. Le università sono considerate parti fondamentali nello sviluppo economico, sociale e culturale in quanto partecipano attivamente alla formazione di cittadini consapevoli e buoni lavoratori, in grado di contribuire al progresso nella Ricerca attraverso lo studio di problematiche complesse [Micolucci 2025]. Tra gli obiettivi dell'*Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile* è presente anche la voce 'Istruzione di Qualità' e la progettazione di un efficace orientamento universitario contribuisce all'efficacia di questo principio. La comunicazione grafica, nell'ambito formativo, è di conseguenza un aspetto fondamentale nella sua legittimità sociale in quanto si pone come anello di connessione tra studenti, professori, staff ed esterni e l'università stessa. Si tratta, come suggerisce Steiner, di una "doppia committenza" per il grafico poiché il progetto va a servire sia il soggetto richiedente (l'ente pubblico) che i fruitori (i cittadini) che saranno poi gli utenti effettivi finali [Steiner, 1973, p.]. La grafica istituzionale, che riguarda sia enti pubblici che aziende private, tratta la progettazione dell'identità grafica, sviluppando tutte le sue possibili applicazioni, immagini e testi coerenti tra loro con l'obiettivo di valorizzare e rendere maggiormente accessibile l'ente (Terenzi, 2012). È importante sviluppare elementi che risultino essere attrattivi, dinamici e interessanti ma al contempo chiari ed esplicativi. Questo tipo di progettazione mira infatti all'elaborazione di elaborati che siano utili, fruibili e appetibili per i fruitori, e contemporaneamente, efficienti, efficaci e distintivi per il soggetto promotore [Mager, Sung 2011]. In questo caso parliamo di progetti profondamente incentrati sull'interfaccia utente, tanto che è proprio dalla buona riuscita di questa interazione che è possibile determinare il successo del progetto stesso [Miettinen & Koivisto, 2009]. A differenza dei sistemi di comunicazione funzionali ad offrire un determinato prodotto o prestazione, lo "studio di un ecosistema di comunicazione in ambito universitario deve necessariamente considerare l'articolazione della struttura accademica" [Casarotto, 2024, p.21] in quanto deve stabilire un dialogo tra diverse categorie di persone rimanendo coerente e autentico. A tal proposito, è necessario per ottenere una linea di connessione efficiente, stabilire quali sono i diversi fruitori e interlocutori, quali sono le tematiche delle informazioni da comunicare e quali sono le modalità più efficaci affinché queste comunicazioni siano immediatamente accessibili. Inoltre, al fine realizzare un'immagine coordinata etica, è fondamentale elaborare una grammatica visiva che rifletta i principi e i valori [Piciocchia, 2021] del dipartimento e che li renda visibili attraverso scelte consapevoli e motivate.

Copertina

Screenshot del profilo Instagram architettura.alghero, Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica (DADU) – Università degli Studi di Sassari.

Lo spazio *social* come estensione visiva dell'identità istituzionale e luogo di narrazione pubblica.

Fonte: <https://www.instagram.com/architettura.alghero/> (uso a fini di ricerca, contenuto pubblico).

Fig. 1

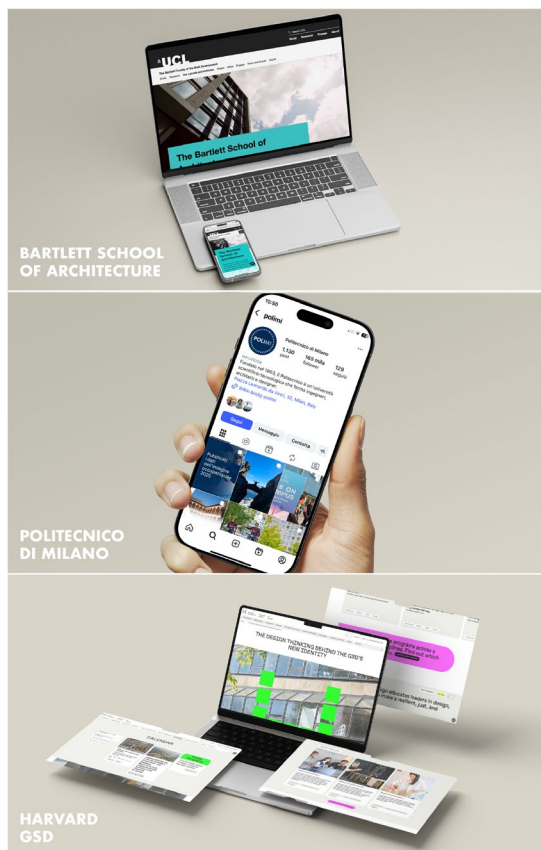
Analisi dei casi studio. Nell'immagine: sito web della *Bartlett School Of Architecture* (UCL), pagina Instagram del Politecnico di Milano, sito web dell'*Harvard Graduate School of Design*. Elaborazione dell'autrice.

Fig. 2

Caratteri tipografi e *palette*. Elaborazione dell'autrice.

Analisi dei casi studio

Per lo sviluppo di un'immagine coordinata da utilizzare nei corsi di studio di Architettura, presso l'Università di Sassari (Dipartimento



CARATTERI TIPOGRAFICI

Futura Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 WXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789 ? ! ^ *

Aa

Futura Bold Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 XYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789 ? ! ^ *

Aa

Futura Book BT

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789 ? ! ^ *

Aa

Futura Book BT Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789 ? ! ^ *

Aa

PALETTE

#000000	#FFFFFF	#D9A441	#268AEB	#B14A4A	#8A9F7D
• Titoli • Corpo	• Titoli • Sfondi	• Piano di studi • Calendari	• Laboratori • Workshop	• Eventi • Mostre • Attività didattiche integrative	• Vademecum • Bandi

di Architettura, Design e Urbanistica. DADU), sono stati presi in considerazione tre casi studio tra le facoltà di architettura più riconosciute globalmente (Fig. 1). L'analisi si concentra sulle modalità di divulgazione tramite lo sviluppo della *brand identity* utilizzata nel sito web e nei materiali grafici aggiuntivi (editoriali, documenti informativi, social network) studiandone le linee guida e le regole per evidenziarne i punti di forza.

Il primo caso studio è quello della Bartlett School of Architecture, University College of London (UCL), che si propone con un'immagine coordinata minimalista e contemporanea. L'identità grafica, fatta eccezione per il logo che può essere solamente bianco su sfondo nero o nero su sfondo bianco, si sviluppa seguendo tre possibili *palette*, la principale di otto colori, una completa di quindici colori e una monocromatica dal bianco al nero. Per quanto riguarda invece i caratteri tipografici quello più utilizzato è Arial, accompagnato solitamente da Helvetica e in rari casi da Garamond. L'utilizzo di queste famiglie di caratteri permette di presentarsi all'utente in maniera accessibile ma elegante, e di trasmettere autorità e ordine. Le immagini, ampiamente utilizzate sia nei formati cartacei che quelli digitali, devono "trasmettere un senso di esplorazione e scoperta; di guardare le cose in modo diverso e avere un impatto" (UCL Brand, 2024) e presentare colori brillanti e definiti.

Il secondo caso studio preso in analisi è quello del Politecnico di Milano che si presenta con il suo caratteristico colore Blue Heritage, accompagnato da diverse sfumature dello stesso, dal bianco e dal nero. Per le diverse aree disciplinari vengono utilizzati dei colori specifici, ad esempio il Matte Red per architettura, l'Acid Green per design e il Bright Blue per ingegneria. Queste tonalità, vivaci e completamente diverse tra loro, permettono agli utenti (che siano essi studenti, docenti o esterni) di orientarsi in maniera diretta e immediata. Le tipologie di immagini utilizzate sono rigorosamente studiate e analizzate nelle linee guida del brand: possono essere utilizzate solamente immagini di forte impatto e con regole di composizione molto rigide mentre sono vietate le immagini stock, impersonali o eccessivamente sintetiche. I caratteri tipografici utilizzati sono il Manrope, moderno, versatile ed elegante nella sua geometria, l'Arial, chiaro e leggibile, il Frank Ruhl Libre e il Georgia (Politecnico di Milano, 2024). Infine, l'ultimo caso studio è quello della Harvard Graduate School of Design (GSD) che ha rinnovato la sua immagine coordinata nel 2022 con la progettazione di un nuovo logo (ispirato all'edificio principale della scuola, Gund Hall, e alla lettera 'H', richiamando il logo della Harvard University) e una nuova identità visiva rigorosa ma dinamica (Harvard GSD, 2023). Per quanto riguarda l'uso dei colori, il colore istituzionale dell'università è l'Harvard Crimson ma la GSD utilizza in aggiunta una sua palette personalizzata per la comunicazione di eventi e materiali divulgativi. Con il fine di sviluppare un'immagine coordinata unica e facilmente riconoscibile, è stato progettato un carattere tipografico personalizzato chiamato GSD Gothic, che si presenta come chiaro, leggibile e adattabile a diversi formati e ambienti, dalla segnaletica alla riproduzione digitale.

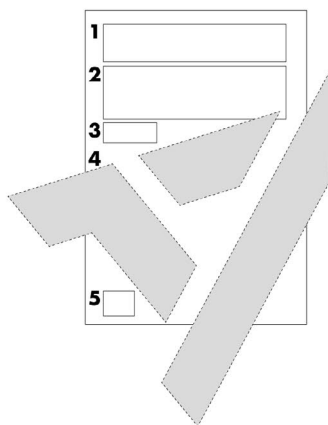
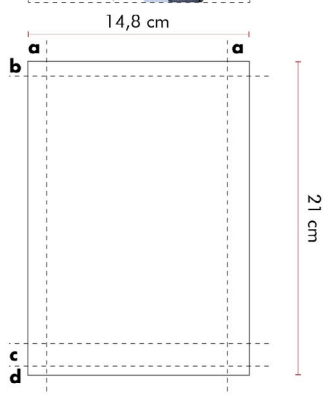
Fig. 3

Layout per le *brochure* e per i post dei social media. Elaborazione dell'autrice.

Una nuova immagine coordinata per Architettura ad Alghero

Il progetto della nuova immagine coordinata per Architettura ad Alghero, dell'Università degli Studi di Sassari, nasce dalla necessità

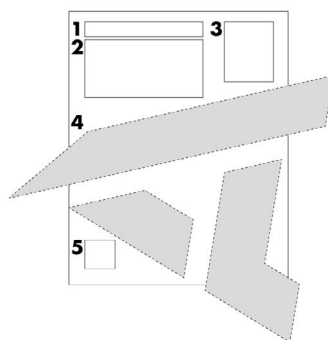
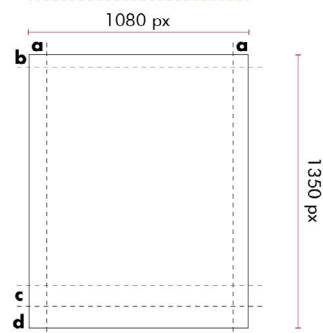
LAYOUT - BROCHURES



- 1 Enti e Corsi (9,5 pt)
- 2 Titolo (46 pt)
- 3 Anno Accademico (31,5 pt)
- 4 Immagine
- 5 Logo

- a Margini laterali (1,3 cm)
- b Margine superiore (1 cm)
- c Altezza logo (1,5 cm)
- d Margine inferiore (0,7 cm)

LAYOUT - SOCIAL MEDIA POST



- 1 Categoria (42 pt)
- 2 Informazione (58 pt)
- 3 Luogo e data (58 pt/42 pt)
- 4 Immagine
- 5 Logo

- a Margini laterali (90 px)
- b Margine superiore (65 px)
- c Altezza logo (105 px)
- d Margine inferiore (110 px)

di sviluppare una linea comunicativa con studenti, docenti, staff o esterni all'università che sia riconoscibile e coerente. Una *brand identity* efficace rafforza la sua credibilità istituzionale rendendola contemporaneamente attrattiva ed accessibile, creando un senso di fiducia per i fruitori abituali ed un senso di interesse per i nuovi utenti. L'etica dell'immagine coordinata nell'ambito istituzionale si misura infatti con gli utenti esterni dove il disegno grafico diventa mediatore culturale, traduttore visivo dell'identità del dipartimento, comunicando in maniera responsabile e trasparente. L'obiettivo è quello di realizzare una linea grafica immediatamente riconducibile e comprensibile, determinando nuovi elaborati grafici ed una nuova palette di colori da utilizzare per i diversi temi affrontati.

Una delle sfide più significative è quella di studiare delle regole grafiche utilizzabili su formati diversi tra cui il sito web, le pagine *social*, le *brochure* e i *banner*, ragionando anche su quelle che potrebbero essere delle ipotetiche piattaforme future come un sistema di orientamento virtuale, esposizioni o segnaletica interna.

Il primo passo verso la realizzazione della nuova immagine coordinata è stato quello di determinare quelle che sono attualmente le diverse tipologie di informazioni che il Dipartimento ha necessità di comunicare ai diversi utenti e associare ognuna di queste categorie ad un colore, in modo da determinare una *palette* personalizzata (Fig. 2). Per lo sviluppo del progetto, sono stati scelti quattro temi e quattro colori ad essi associati: il giallo (D9A441) per quello che si riferisce al piano di studi, ai calendari delle lezioni e a quelli degli esami; il blu (268AE8) per tutto ciò che riguarda laboratori, *workshop* e attività formative pratiche; il rosso (B14A4A) per le attività extracurricolari come le conferenze, gli eventi e le attività didattiche integrative a scelta dello studente; il verde (8A9F7D) per gli aspetti più amministrativi e burocratici come regolamenti e bandi di concorso. Per quanto riguarda i formati stampati, in particolare nelle *brochure* distribuite dal Dipartimento per migliorare l'orientamento, queste tonalità devono essere utilizzate come dei filtri da sovrapporre alle immagini scelte per la divulgazione dell'informazione, nel testo per evidenziare le informazioni più importanti, nei sottotitoli e come colori principali (alternati al nero o al bianco) nella realizzazione di grafici esplicativi (Fig. 3). Con il fine di rendere riconducibili tutti gli elaborati grafici come propri del Dipartimento e di valorizzare ancora di più l'identità visiva originaria, le immagini utilizzate nelle copertine delle *brochure*, nei *banner*, nelle pagine *social* e nelle locandine, vengono visualizzate attraverso dei tagli creati dalle eleganti geometrie del logo di Architettura ad Alghero, disegnato nel 2003 da Alan Fletcher, fondatore dello studio Pentagram e direttore artistico dell'editore Phaidon. Fletcher disegna, in linea con i suoi più celebri progetti, una lettera 'A' con un carattere evanescente e sfuggente (Cicalò 2010), forte ed ordinato, dinamico e imponente.

L'utilizzo di immagini efficaci, come visto nei precedenti casi studio, è fondamentale nel campo della divulgazione istituzionale in quanto aiuta in maniera concreta a dare maggiore credibilità e stabilire un rapporto di fiducia. A questo proposito, tutte le immagini scelte devono rispettare determinati criteri. Per quanto riguarda le fotografie, queste devono rappresentare le persone in maniera autentica e coinvolgente, possibilmente nei luoghi legati al Dipartimento, in modo da trasmettere dinamismo e partecipazione, senza pose artificiali o costruite. Per la presentazione dei lavori svolti, le immagini selezionate devono essere leggibili e di forte impatto, in modo da valorizzarne la qualità progettuale. In generale sono da evitare

Fig. 4
Immagine coordinata per
Architettura ad Alghero.
Elaborazione dell'autrice.

BROCHURES



SOCIAL MEDIA POSTS



BANNERS



WEB SITE



le immagini astratte o puramente decorative, in quanto queste non sono in nessun modo riconducibili all'attività del DADU.

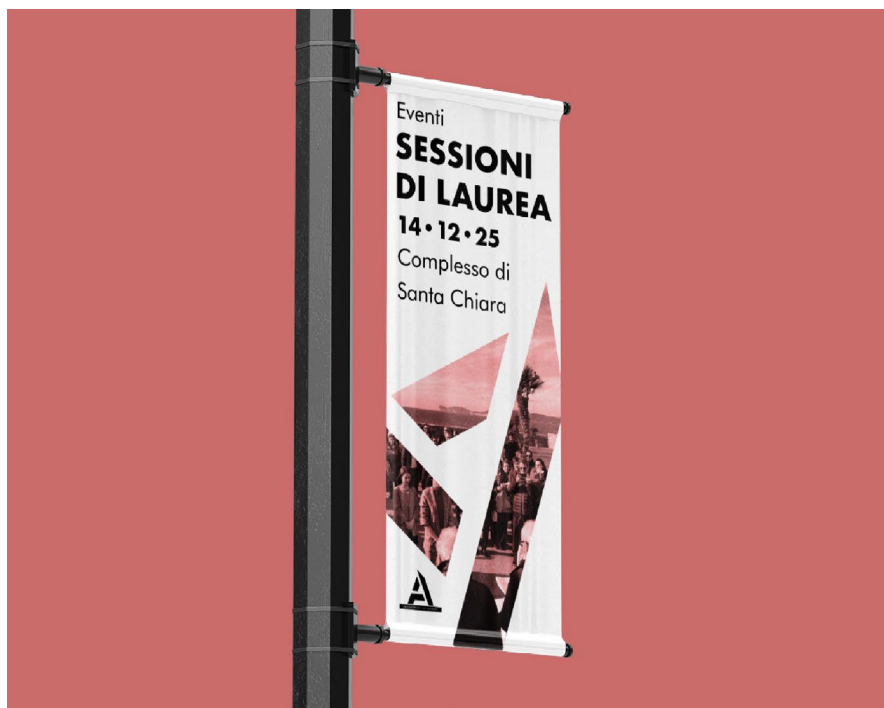
Uno dei fattori più determinanti nello sviluppo dell'immagine coordinata sta nella scelta dei caratteri tipografici, in quanto questi determinano la percezione e la 'voce' dell'identità grafica stessa. Partendo dal logo del Dipartimento e con l'obiettivo di comunicare allo stesso modo un forte rigore geometrico, è stato scelto per tutti i testi il font Futura, nella sua versione Bold per i titoli e nella versione BT Book per il corpo e per i sottotitoli. Futura si presenta come moderno ed essenziale, comunicando autorità e razionalità adattandosi perfettamente ai valori e agli obiettivi del Dipartimento.

Il progetto si concentra su quelle che sono le modalità divulgative utilizzate maggiormente e studia per ognuna di essere delle regole compositive coerenti. Per quanto riguarda le pagine *social*, queste devono contenere solamente post che seguono le linee guida progettate o immagini significative e motivate, in modo che queste risultino essere coerenti ed ordinate. I post, sempre con sfondo bianco, seguono determinate regole: a sinistra, in alto, troviamo in nero la categoria di informazione (ad esempio: 'Mostre ed Eventi,' 'Calendari,' 'Bandi' ecc.) con sotto l'informazione principale da comunicare (ad esempio: 'Pubblicazione Calendari,' 'Aperte le iscrizioni al Corso di Studi' ecc.); a destra, in alto, si trovano in nero i riferimenti temporali o spaziali, ovvero date, orari, scadenze e luoghi; a sinistra, in basso, si trova il logo del dipartimento, che può essere nero o bianco in base alla posizione dell'immagine; nella parte rimanente e mai a sovrapporsi con i testi, è stato posizionato il logo (ingrandito e ruotato) utilizzato come contenitore visivo di un'immagine caratteristica e rappresentativa ricoperta da un filtro con il colore di riferimento dell'informazione.

I materiali divulgativi stampati, come gli opuscoli di riferimento in A5, seguono regole simili nell'impostazione delle copertine: lo sfondo, come nei *post*, è sempre bianco; nella parte alta troviamo gli ambiti e gli enti di riferimento (Università degli Studi di Sassari, Dipartimento e i diversi corsi di studio, a seconda dell'esigenza); subito sotto si trova il titolo; in basso, a sinistra, è posizionato il logo, e nella parte restante, mai a sovrapporsi con i testi, abbiamo l'immagine di riferimento, sempre visualizzabile attraverso il logo ingrandito e ruotato. Per quanto riguarda invece la parte interna, i titoli dei capitoli sono sempre in bianco su pagina colorata (con il colore della tematica di riferimento); i sottotitoli e le informazioni più importanti sono in grassetto e colorate in base alla tematica di riferimento. Gli opuscoli sono inoltre sempre forniti di codici QR di rimando alle pagine *social* e al sito web del Dipartimento, in modo da poter rispondere ad eventuali domande e curiosità.

Il sito web di Architettura ad Alghero seguirà, dal punto di vista della gerarchia dei contenuti, le linee guida riscontrate nei casi studio, in quanto questi risultano avere un'interfaccia utente efficace. Le sezioni contenute nel sito web e riportate nella barra in alto saranno: 'Offerta Formativa', 'Iscriversi', 'Sedi', 'Didattica', 'Ricerca', 'Eventi e Avvisi', 'Persone', 'barra di ricerca' e 'pagine social'. La linea grafica seguirà le stesse regole dei *social media* e dei documenti stampati, utilizzando gli stessi caratteri tipografici e i gli stessi contenuti multimediali significativi – immagini e video. In questo caso i colori principali di base saranno il bianco e il nero e verrà utilizzata la palette per le comunicazioni che rientrano nelle tematiche sopracitate (Figg. 4, 5). Le *brand guideline* sviluppate per questo progetto si adattano facilmente anche ad altre modalità divulgativa: le stesse

Fig. 5
 Simulazione di *banner*
 e pagina *Instagram*.
 Elaborazione dell'autrice.



regole possono essere utilizzate infatti anche per la realizzazione di locandine, di *banner* promozionali, di volantini, di *merchandising* o di altri sistemi futuri.

Conclusione

Lo sviluppo della nuova immagine coordinata di Architettura ad Alghero rappresenta un percorso strategico per rafforzare l'identità istituzionale, valorizzando le attività didattiche, di ricerca e di terza missione, migliorando la comunicazione con gli studenti (futuri e passati), i docenti, lo staff e gli esterni all'Università.

Tramite l'analisi di casi studio di riferimento è stato possibile stabilire quelle che sono delle soluzioni tangibili e funzionali nell'orientamento universitario e quelli che sono i fattori principali nello sviluppo di un'efficace identità visiva istituzionale.

Il progetto non ha solamente l'obiettivo di uniformare gli elementi grafici ma ha anche quello di consolidare e rafforzare il senso di appartenenza e facilitare il dialogo, diventando uno strumento attivo di relazione e rappresentazione. In particolare è stato fondamentale l'approfondimento della dimensione simbolica e narrativa di questo tipo di comunicazione, in quanto si tratta di costruire un linguaggio visivo che rappresenti i valori e i principi della scuola di Architettura ad Alghero, rimanendo coerente con l'identità grafica passata ma stabilendo delle nuove regole adattabili alle diverse modalità divulgative.

In un periodo storico in cui la visibilità, la qualità percepita ma soprattutto l'accessibilità sono aspetti sempre più centrali e fondamentali, sviluppare un'immagine coordinata consapevole ed efficace significa anche abbattere le barriere comunicative e contribuire a rappresentare in maniera più inclusiva le attività accademiche e culturali. L'etica dell'immagine coordinata si basa sulla responsabilità di instaurare un dialogo trasparente, rispettoso ed autentico, in grado di riflettere l'identità e i valori che l'istituzione rappresenta.

Bibliografia

Casarotto L. (2024). Progettare servizi student-centered e professor-centered: le evidenze dalla user research. In Sinni G. (a cura di). *Nessi Appunti per l'Ecosistema Digitale dell'Università*. Anteforma Edizioni

Cicalò E. (2010) La Facoltà di Architettura. In A. Mattone (a cura di). *Storia dell'Università di Sassari*. Ilisso.

Harvard GSD. (2023). *The design thinking behind the gsd's new identity*
<https://www.gsd.harvard.edu/2023/08/the-design-thinking-behind-the-graduate-school-of-designs-new-identity/>

Mager, B., Sung, T. J. (2011). Special issue editorial: Designing for services. *International Journal of Design*, 5(2), 1-3. <http://ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/994/341>

Micolucci M. (2025) *Creazione di Valore Pubblico nell'Istituzione Universitaria: il ruolo chiave della Comunicazione*. <https://www.>

researchgate.net/publication/394085195_Creazione_di_Valore_Pubblico_nell'Istituzione_Universitaria_il_ruolo_chiave_della_Comunicazione

Miettinen, S., Koivisto M. (Eds.). (2009). *Designing services with innovative methods*. University of Art and Design Helsinki.

Piocchia, P., Bassano, C., Galvino, M. (2019). Re-thinking the concept of Ethics for Public Corporate Identity. In: L. Freund, and W. Cellary (eds.). *Advances in The Human Side of Service Engineering*. AHFE (2019) International Conference. AHFE Open Access, vol 8. AHFE International, USA. <http://doi.org/10.54941/ahfe100277>

Piscitelli, D. (2020). La stagione della Grafica di Pubblica Utilità. In *AIS/Design. Storia e Ricerche*, 7[12-13], Microstorie. <http://www.aisdesign.org/ser/index.php/SeR/article/view/73>

Politecnico di Milano (2024). *Brand Guidelines*. <https://www.polimi.it/il-politecnico/comunicazione/manuale-brand-identity>

Steiner, A. (1973). La grafica degli enti pubblici. *Linea Grafica*, (1-3)

Terenzi B. (2012). *Grafica istituzionale e grafica promozionale*. https://www.researchgate.net/publication/328173077_Grafica_istituzionale_e_grafica_promozionale

UCL. (2024). *Brand Guidelines*. <https://www.ucl.ac.uk/brand/>



E tu, che progetti hai? ✨

architettura.alghero

Modifica profilo

Visualizza archivio



1.475 post

3.252 follower

1.202 seguiti

Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica
Alghero - Università degli studi di Sassari | @unissgram
Architettura · Urbanistica · Design



Bando Desig...



Bando CAP



Bando SdAP ...



20 Anni Dadu



Students



Parlano di noi



Courses

POST

REELS

ELEMENTI SALVATI

POST IN CUI TI HANNO TAGGATO

BANDO

AMMISSIONE AL CORSO
DI LAUREA IN DESIGN
(Classe L-4)

2025/2026

BANDO

AMMISSIONE AL CORSO
DI LAUREA MAGISTRALE
IN PIANIFICAZIONE
E POLITICHE PER LA CITTÀ,
L'AMBIENTE E IL PAESAGGIO
(Classe LM-48)

2025/2026

BANDO

AMMISSIONE AL CORSO
DI LAUREA IN SCIENZE
DELL'ARCHITETTURA
E DEL PROGETTO
(Classe L-17)

2025/2026

Segni pubblici. La forma della comunicazione istituzionale

Public Signs. Shaping Institutional Communication

Abstract

Il contributo analizza il ruolo della comunicazione visiva nelle istituzioni pubbliche, con particolare attenzione alla dimensione etica e progettuale dell'identità visiva. Attraverso casi studio ed esperienze operative, si riflette sulla responsabilità culturale del disegno comunicativo.

Parole chiave

comunicazione istituzionale, identità visiva, etica del progetto, rappresentazione, design pubblico

Abstract

The paper analyses the role of visual communication in public institutions, focusing on the ethical and design dimensions of visual identity. Through case studies and operational experiences, it reflects on the cultural responsibility of institutional visual design.

Keywords

institutional communication, visual identity, design ethics, representation, public design

Disegnare l'identità pubblica

Nella contemporaneità ipervisiva, la percezione visuale delineata dall'uso consapevole delle immagini rappresenta uno dei principali dispositivi attraverso cui si costruisce l'identità. La comunicazione istituzionale, in particolare, affida alle visualizzazioni il compito di tradurre e rendere accessibili i propri valori, in un gesto progettuale consapevole e carico di implicazioni etiche. Come sottolineato da Tortoioli Ricci (2020), il disegno della comunicazione è un "atto spesso autoriale, apodittico, affermativo, portatore di discriminare e difficilmente capace di raccogliere unanimi consensi", in quanto mediazione attiva tra contenuto e cittadinanza con la capacità di influenzare la partecipazione dei fruitori (p. 161).

In questa visione, il contributo propone di offrire uno stato dell'arte sulla comunicazione visiva nelle istituzioni pubbliche, analizzando le dimensioni teoriche, applicative ed etiche. Attraverso una rilettura di esperienze, linee guida e buone pratiche, si indagherà il ruolo responsabile verso la collettività del 'disegno' istituzionale inteso nella sua accezione italiana, densa di significati semantici e storici, distinto dal più neutro 'design' anglosassone.

Nell'interrogarsi nel rapporto design-disegno, Pasca (2010) evidenzia come la derivazione latina di *designare*, in *signum*, faccia coincidere la pratica progettuale con il disegno, inteso come traccia identitaria e gesto fondativo.

Dal disegno al progetto: teoria, linguaggio e norme

La riflessione sul visuale istituzionale si colloca all'interno di un panorama teorico in progressiva ridefinizione, in cui il disegno assume una funzione transdisciplinare e culturale (Ciammaichella & Menchetelli, 2022). Ippoliti (2017) lo definisce come "lingua delle figure", capace di intrecciare forme di pensiero logico e narrativo, mentre Pinotti (2014) ne evidenzia la natura situata e relazionale, fondata sull'esperienza della fruizione. Casi emblematici – quali il manifesto *Baci Perugina* di Federico Seneca e il *Padiglione Campari* di Fortunato Depero – mostrano come la comunicazione visiva non sia mai neutra, ma agisca nella costruzione di identità. In questa prospettiva, Tortoioli Ricci (2020) interpreta il progetto comunicativo come esercizio critico, capace di educare lo sguardo collettivo e contribuire alla formazione di una cultura condivisa della visione e promuovere l'inclusione.

Secondo le premesse, la progettazione visuale in ambito istituzionale richiede una consapevolezza rinnovata. Non può esaurirsi nell'efficienza tecnica o nell'attrattiva estetica, ma deve radicarsi in un'etica della rappresentazione che valorizzi il pluralismo, la partecipazione e la responsabilità sociale. A partire da questa impostazione basilare, l'etica della comunicazione si configura come un insieme di principi – quali trasparenza, accessibilità, equità, inclusione – che trovano applicazione concreta nei contesti normativi italiani ed europei. In una cornice puramente legislativa, le *Linee guida AgID* impongono standard di accessibilità per siti web e contenuti digitali della pubblica amministrazione, richiedendo un uso consapevole di elementi visuali e coerenti con i principi del *design for all* (Agenzia per l'Italia Digitale, 2022). Accademicamente, strumenti come il *Manuale di identità visiva* dell'Università di Sassari (2023) e le sezioni dedicate all'accessibilità, alla trasparenza amministrativa

Copertina

Screenshot del profilo Instagram architettura.alghero, Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica (DADU) – Università degli Studi di Sassari.

Lo spazio *social* come estensione visiva dell'identità istituzionale e luogo di narrazione pubblica.

Fonte: <https://www.instagram.com/architettura.alghero/> (uso a fini di ricerca, contenuto pubblico).

Fig. 1

Federico Seneca, *Baci Perugina*, ca. 1930. Un esempio iconico di composizione integrata tra immagine e tipografia. Fonte: dominio pubblico, Museo Perugina.



e all'assicurazione della qualità documentano l'adozione di strategie visuali strutturate, finalizzate a rafforzare la riconoscibilità istituzionale e il diritto all'informazione pubblica.

Si rende pertanto necessario proporre un approccio riflessivo e critico, che integra l'osservazione diretta di pratiche comunicative istituzionali con l'analisi di documenti progettuali e linee guida ufficiali. La selezione di modelli virtuosi permette di evidenziare una rilevanza strategica, accessibilità delle fonti e rappresentatività. L'intento, dunque, non si prospetta nel costruire una tassonomia esaustiva, ma offrire una lettura orientata alla comprensione delle dinamiche visuali come dispositivi culturali e politici.

Esperienze, spazi e strategie visive

Gli studi iconologici sui sigilli accademici mostrano che i segni istituzionali possiedono da sempre una funzione rappresentativa profonda, capace di esprimere appartenenze, poteri e visioni culturali in chiave inclusiva e relazionale [Lazzarini, 1997]. Conseguentemente, la dimensione etica del visuale non può essere ridotta a una mera adesione normativa, ma va intesa come pratica culturale che incide sulla costruzione della fiducia pubblica, sulla legittimazione simbolica delle istituzioni e sulla rappresentazione dei ruoli sociali. Una comunicazione visiva responsabile è in grado di includere soggetti marginalizzati, riconoscere pluralità identitarie e rafforzare il senso di appartenenza. Al contrario, una narrazione iconografica escludente può alimentare distanza, sfiducia o percezioni distorte: l'etica dell'immagine istituzionale, dunque, detiene la capacità di rendere visibili differenze e coerenze.

Nella costruzione di uno stato dell'arte solido, è opportuno soffermarsi sulle buone pratiche condotte in ambito accademico e nella Pubblica Amministrazione. Nella prima casistica, è esemplare il progetto *Sustainable Design Studio*, che coniuga etica, ecologia e design in un'esperienza immersiva e partecipativa. Attraverso manifesti, grafiche ambientali e installazioni visive, gli studenti traducono i principi dell'*ecodesign* in artefatti visuali capaci di comunicare valori e innescare comportamenti sostenibili. La progettazione diviene atto collettivo, in cui il visuale costruisce relazioni identitarie [Belardi et al., 2020].

Un aspetto particolarmente rilevante del progetto risiede nella sua collocazione all'interno dei *Piani per l'Orientamento e il Tutorato* (POT), finanziati dal MIUR per promuovere il raccordo tra scuole superiori e università. *Sustainable Design Studio* assume una funzione orientativa e traduce l'esperienza progettuale in un linguaggio accessibile e coinvolgente per futuri studenti, nel quale la comunicazione visiva opera come strumento per far emergere la missione sociale e culturale dell'università.

Le premesse permettono all'iniziativa di essere letta come estensione delle logiche di comunicazione istituzionale, in cui l'identità dell'ateneo si manifesta attraverso pratiche progettuali concrete, inclusive e riconoscibili. La creazione di spazi fisici e narrativi all'interno dell'università e integrati nella quotidianità degli studenti, rafforza l'idea di un ateneo che comunica non solo attraverso canali formali, ma anche tramite ambienti esperienziali che veicolano visivamente i propri valori fondanti.

Fuori dall'ambito universitario, le tendenze recenti confermano un progressivo riconoscimento del ruolo strategico dell'immagine

Fig. 2

Fortunato Depero, *Progetto per un padiglione per la ditta Davide Campari & C.*, 1933. Archivio Galleria Campari, Milano. Le grafiche accattivanti di Depero riflettono l'intento di Campari di esplorare la vita nella metropoli moderna.



bozzetto di padiglione

per la ditta **DAVIDE CAMPARI & C.**

nella *governance* pubblica. L'ufficializzazione della figura del *social media manager* nel DL PA 25/2025 segna un passaggio simbolico e operativo verso una nuova concezione di *public branding*. Colletti e Grattagliano (2025) illustrano come le PA stiano adottando linguaggi visivi e strategie tipiche del *marketing*, dando vita a ecosistemi digitali crossmediali che favoriscono il dialogo con i cittadini.

Parallelamente, Ippolito (2025) documenta un approccio scientifico integrato alla comunicazione visuale, attraverso un'analisi avanzata di contenuti social e l'implementazione di modelli predittivi tramite la piattaforma *KNIME*. Il focus sull'uso dei *text overlays* nelle immagini, ben bilanciati tra impatto visivo e leggibilità, offre spunti significativi per la progettazione istituzionale: il dato quantitativo viene messo in relazione con esperienze visive ad alto potenziale di *engagement*, ponendo le basi per una prassi comunicativa fondata su evidenze e strumenti replicabili.

Nel complesso, lo stato dell'arte rivela una convergenza tra ricerca teorica, sperimentazione progettuale e innovazione operativa, delineando un ecosistema visivo pubblico in cui le immagini non solo comunicano, ma educano, coinvolgono e costruiscono esperienze di senso compiuto.

Immagini per istituzioni visibili

Nel panorama contemporaneo della comunicazione pubblica, l'immagine è diventata uno strumento centrale nella costruzione dell'identità istituzionale. Non viene più relegata a una funzione accessoria o decorativa, ma la componente visiva è al centro di strategie comunicative complesse, che mirano a definire un'immagine delle istituzioni coerente e accessibile. L'identità visiva rappresenta una vera e propria narrazione culturale, in cui simboli, colori, tipografie e *layout* concorrono a trasmettere valori fondativi.

Il recente *restyling* del marchio dell'Università degli Studi di Perugia costituisce un *exemplum insigne* di comunicazione istituzionale consapevole. A partire dal recupero del sigillo storico, reinterpretato attraverso un'operazione di coerenza visiva e semantica, l'ateneo ha elaborato una nuova immagine coordinata in grado di valorizzare il proprio patrimonio materiale e immateriale. L'adozione di un logotipo moderno, affiancato al sigillo e articolato in una palette cromatica identitaria, ha permesso di coniugare tradizione e innovazione, promuovendo il senso di appartenenza della comunità accademica e rafforzando il legame con il territorio (Belardi et al., 2023).

Il progetto, denominato *HERITAGE UNIPG*, si distingue anche per la sua articolazione operativa. Parallelamente al *restyling* del marchio, l'ateneo ha attivato una strategia di comunicazione integrata comprendente un manuale d'identità visiva, un sito istituzionale rinnovato e la creazione dell'*Unipg Shop*. Quest'ultimo, collocato nel centro storico di Perugia, rappresenta un esempio di *branding* diffuso e incarnato nello spazio urbano, volto a rafforzare l'identità collettiva e promuovere un senso di appartenenza transgenerazionale. La scelta cromatica del rosso, blu e verde Unipg, i caratteri tipografici dedicati e l'uso del *merchandising* ufficiale dimostrano come anche le istituzioni accademiche possano adottare un linguaggio visivo contemporaneo senza rinunciare alla profondità storica e ai conseguenti valori istituzionali.

Un secondo caso esemplare di comunicazione istituzionale partecipata è rappresentato dal progetto realizzato dall'Università di

Fig. 3

Screenshot del Manuale di identità visiva dell'Università degli Studi di Sassari (2023). Progetto grafico orientato alla coerenza e all'accessibilità comunicativa. Fonte: UNISS, uso a fini di ricerca.

Fig. 4

Unipg Shop (2022), Perugia. Spazio dedicato alla diffusione dell'identità visiva accademica e al rafforzamento del senso di appartenenza. Fonte: Università degli Studi di Perugia, uso a fini di ricerca.

Colore

La **versione principale**, sia del sigillo che del marchio, è quella nel colore **rosso istituzionale** su fondo bianco: deve essere la prima scelta. È apponibile eventualmente su fondi chiari o neutri, che ne garantiscano la visibilità. Qualora particolari esigenze grafiche lo richiedano, è consigliabile utilizzare la versione in negativo, il marchio in bianco su fondo rosso istituzionale. Lo sfondo dovrà essere abbastanza ampio da dare respiro al logo, osservando l'area di rispetto (vedi pagina dedicata)

Per stampe ad **un solo colore in b/n** è previsto l'uso del logo **nero** su fondo bianco - è consentito l'uso del nero per riproduzioni in monocromia e del bianco per la riproduzione in negativo.

Il **grigio 90%** è un colore alternativo - colore sussidiario - attualmente in uso solo per i loghi dei dipartimenti, scuole, ed altre **derivazioni secondarie** (Usato anche nelle intestazioni delle cartelline)



Rosso istituzionale



C = 0% R = 177 hex = #b12b29
M = 90% G = 43 PANTONE = 704U
Y = 80% D = 36
K = 30%

Versione in negativo



Nero



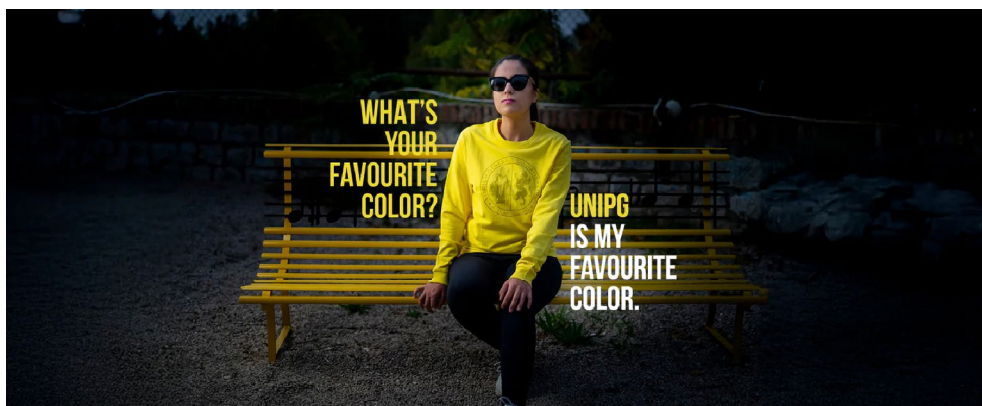
C = 0% R = 0 hex = #000000
M = 0% G = 0
Y = 0% B = 0
K = 100%



Grigio 90% - loghi gerarchicamente subordinati



C = 0% R = 62 hex = #3c3d40
M = 0% G = 61
Y = 0% B = 64
K = 90%



Padova in occasione degli 800 anni dalla sua fondazione. L'iniziativa ha previsto una strategia integrata di identità visiva che ha coinvolto la cittadinanza attraverso una serie di interventi urbani, configurando lo spazio pubblico come luogo di rappresentazione condivisa dei valori fondativi dell'ateneo. In particolare, i quartieri Arcella, Guizza, Portello e Sacra Famiglia sono stati decorati con graffiti ecosostenibili e reversibili, ispirati ai simboli iconici dell'Università – la sfera armillare, le stelle del sigillo, l'Orto botanico e le invenzioni di Gio Ponti – rielaborati graficamente in una chiave contemporanea e caleidoscopica. Questi segni visivi, distribuiti in piazze e strade, hanno trasformato il paesaggio urbano in un dispositivo narrativo connettivo tra passato e futuro, tradizione e innovazione, in linea con la vocazione dialogica dell'ateneo (Università degli Studi di Padova, 2021). Il progetto si propone, dunque, di consolidare la riconoscibilità dell'identità accademica, rafforzare la reputazione dell'istituzione e lasciare un'eredità tangibile di senso e di presenza nel tessuto cittadino.

Accanto a tali esperienze virtuose, tuttavia, emergono anche nuove criticità. Colletti e Grattagliano (2025) evidenziano come, sebbene questa tendenza 'pubblicitaria' risponda all'esigenza di rendere la comunicazione più attrattiva ed efficace, comporti anche il rischio di uno spostamento dell'attenzione dall'interesse collettivo al gradimento individuale. Ad esempio, l'introduzione di assistenti virtuali e avatar mostra come la personalizzazione visiva possa rafforzare l'*engagement* emozionale, ma sollevare interrogativi sulla costruzione di identità 'affettive' potenzialmente manipolatorie.

Il tema del *branding* etico si pone, dunque come elemento cruciale per evitare derive opportunistiche. La progettazione visiva istituzionale deve fondarsi su principi di trasparenza, veridicità e inclusività, garantendo che ogni scelta estetica sia coerente con i valori istituzionali e orientata alla costruzione di un'immagine pubblica credibile e condivisa.

Ippolo (2025) sottolinea come anche piccole scelte visive possano influenzare la comprensione e l'impatto del messaggio, poiché è proprio attraverso tali dettagli che si costruisce la reputazione e la riconoscibilità pubblica dell'ente.

Oltre l'apparenza. Per un'etica dell'immagine istituzionale

Come evidenziato da Boccia Artieri, Colombo e Gili (2022), il rischio di adottare modelli comunicativi senza anima pubblica – ovvero orientati alla performance comunicativa e non alla missione culturale – è sempre più diffuso. La riflessione critica attuale impone un cambio di paradigma, che riconduca la comunicazione istituzionale al fondamento culturale di una pratica responsabile e consapevole dell'impatto sociale delle immagini. Tale ruolo non può più essere considerato accessorio o esclusivamente funzionale: ogni scelta visuale contribuisce a definire le forme della rappresentanza e dell'interazione di cui gode un'istituzione nel contesto sociale. Diviene necessario interrogarsi simbioticamente su 'quali immagini' utilizzare e su 'quali messaggi' quest'ultime siano in grado di veicolare in termini di etica, inclusione e coerenza.

È in questo contesto che si inserisce l'analisi attualmente condotta presso il Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica dell'Università degli Studi di Sassari. Il progetto di ricerca affianca alla partecipazione quotidiana alla vita dipartimentale un'attività di

Fig. 5

Intervento urbano nel quartiere Arcella a Padova, realizzato nell'ambito delle celebrazioni per l'Ottocentenario dell'Università di Padova (1222–2022). Graffiti temporanei e azioni diffuse sul territorio urbano. Fonte: Università degli Studi di Padova, Area Comunicazione e Marketing, 2021.



mappatura, metodologie e sperimentazione che ha come oggetto la comunicazione istituzionale delle scuole di architettura, assunta come caso esemplare per riflettere sulla dimensione pubblica, pedagogica e rappresentativa del progetto comunicativo.

Attraverso l'individuazione delle criticità esistenti e la costruzione progressiva di soluzioni visive e strategiche, il lavoro propone un approccio sperimentale fondato sull'intersezione tra osservazione sul campo, progettazione visuale e riflessione teorica. L'intento non è solo quello di produrre strumenti comunicativi, ma di contribuire alla definizione di una cultura visiva istituzionale più consapevole, capace di agire con efficacia all'interno di contesti complessi e in continua evoluzione. La prospettiva è quella di un design partecipativo, che mette al centro i bisogni reali dell'istituzione e fruitori. L'indagine non si limita alla restituzione di buone pratiche o alla descrizione di modelli teorici, ma ambisce a offrire uno sguardo critico e operativo, nonché alla progettazione di un modello efficace e replicabile.

In conclusione, è definibile come il progetto comunicativo sia chiamato a superare l'orizzonte dell'apparenza per farsi strumento di coesione. L'etica dell'immagine, per essere autentica, deve tornare a essere etica del progetto.

Bibliografia

Agenzia per l'Italia Digitale (2022). *Linee guida sull'accessibilità degli strumenti informatici*. <https://www.agid.gov.it/it/design-servizi/accessibilita/linee-guida-accessibilita>

Belardi, P., Menchetelli, V., & Ramaccini, G. (2020). Sustainable Design Studio: The experience of POTDESIGN educo/produco. In C. Gambardella & F. Tosi (eds.), *Abitare la Terra: per un'architettura della responsabilità* (Quaderno n. 5, pp. 30–31). Gangemi Editore.

Belardi, P., Menchetelli, V., Ramaccini, G., & Williams Fagioli, M. (2023). HERITAGE UNIPG. L'immagine dell'Università degli Studi di Perugia dalla Super Specula del 1308 all'Official merchandising del 2022. In S. Brusaporci, P. Maiezza, A. Marra, I. Trizio, F. Savini, & A. Tata (eds.), *IMG23. Proceedings of the 4th International and Interdisciplinary Conference on Images and Imagination* (pp. 101–105). PUBLICA.

Boccia Artieri, G., Colombo, F., & Gili, G. (2022). *Comunicare: Persone, relazioni, media*. Laterza.

Ciammaichella, M., & Menchetelli, V. (2022). Disegno and Design. Declensions of Terms and Practices Actualizations. *Disegno*, (11), 7–13. <https://doi.org/10.26375/disegno.11.2022.2>

Colletti, G., & Grattagliano, F. (2025). La PA accelera su social e digital storytelling e nuovi profili. *Il Sole 24 Ore*. <https://www.ilsole24ore.com/art/la-pa-accelera-social-e-digital-storytelling-e-nuovi-profilo-AHj7cHS>

Ioppolo, D. (2025). Social, più text overlays per attirare l'attenzione degli utenti. <https://www.italiaoggi.it/marketing-e-media/>

content-creator/social-piu-text-overlays-per-attirare-latten-
zione-degli-utenti-jxb90xef

Ippoliti, E. (2017). Renewing Glances. Design and its Practice: Representing, Communicating, Narrating. *Diségno*, (1), 143–154. <https://doi.org/10.26375/disegno.1.2017.16>

Lazzarini, E. (1997). *Gli attuali sigilli delle università italiane*. Edizioni dell'Orso.

Pasca, V. (2010). Il disegno, il design. Drawing and design. In F. Serrazanetti & M. Schubert (eds.), *La mano del designer. The hand of the designer* (pp. 12–15). Moleskine.

Pinotti, A. (2014). Estetica, visual culture studies, Bildwissenschaft. *Studi di estetica*, (1–2), 269–299.

Tortoioli Ricci, M. (2020). Communication Design. The Basis of Every Identity is Made up of Letters. *diségno*, (6), 161–168. <https://doi.org/10.26375/disegno.6.2020.16>

Università degli Studi di Padova – Area Comunicazione e Marketing (2021). *Progetti, azioni e interventi per l'Ottocentenario*. Padova. https://800anniunipd.it/wp-content/uploads/2021/10/800_libretto.pdf

Università degli Studi di Sassari. (2023). *Manuale di identità visiva*. <https://www.uniss.it/it/ateneo/il-nostro-ateneo/identita-di-ateneo/manuale-di-identita-visiva>

Nov 2015

SEMIOTIC ENGAGEMENT

TO LEARN and TO LOVE :
CREATIVITY X5



VIA AEREA

DISCOVERY

Ann Otter

EMPATIA

personi multiplus reality



chance, as discovering something (2) necessity, as focusing upon objects imposed by a teacher, and (3) love, by developing a new argument which is the interpretation of the modern teacher's activity. (4) discover the evolution and that have evidence training we use and further analyze data from empirical research conducted by the second author. Creativity and diversity are accounted on the student and teacher's mutual love.



constructivism



NOT ALLOWED TO INHIBIT CREATIVITY



the very essence of human memory is that human beings actively remember with the help of
S I G N S



LOVE IS URGENTE CIRCULAR

15

KTU

P.B.

Tra(s)duzione sincronico visiva: abitudine, (per)formatività e relazione intersemiotica

Visual Synchronic Translation: Habit, (Per)formativity, and Intersemiotic Relationship

Abstract

La pratica denominata *Traduzione Sincronico Visiva* (TSV) consiste in un processo *live* di ascolto e tra(s)duzione visiva, basato sulla consapevolezza corporea e relazionale, sull'immaginazione espressiva e risultante in un'immagine a tecnica mista. Il suo obiettivo è condividere deliberatamente idee visive non sottoposte a schemi rigidi, ma guidate dalla presenza attenta e dall'ascolto – e interazione con – l'ambiente; si propone anche di intrecciare scienza e arte, adottando un modello prototipico e ibrido in cui testo accademico e artistico convivono.

Parole chiave

TSV, arte, performatività, testualizzazione visiva, intersemiosi

Abstract

The practice called Visual Synchronic Translation (VST) consists of a live and processual act of listening and visual tra(s)duction, based on bodily and relational awareness, on expressive imagination, and resulting in a mixed-technic image. Its goal is to deliberately share visual ideas that are not constrained by rigid schemes, but guided by attentive presence and by listening to –and interacting with– the environment. It also aims to interweave science and art, adopting a prototypical and hybrid model in which academic and artistic texts coexist.

Keywords

VST, art, performativity, visual textualization, intersemiosis

La pratica denominata *Traduzione Sincronico Visiva* (TSV) consiste in un atto processuale e dal vivo di ascolto e tra(s)duzione visiva, basato sulla consapevolezza corporea e relazionale, sull'immaginazione espressiva e risultante in un'immagine a tecnica mista. Il suo obiettivo è condividere deliberatamente idee visive non sottoposte a schemi rigidi, ma guidate dalla presenza attenta e dall'ascolto – e interazione con – l'ambiente. Si propone, inoltre, di mettere in relazione la scienza e l'arte, adottando un modello prototipico e ibrido in cui testo accademico e artistico convivono. TSV può essere intesa come un metodo in cui il pensiero visivo emerge dall'(im)mediatezza dell'interazione, articolando una relazione intersemiotica tra linguaggi differenti (dal parlato al grafico/visivo) mediante una certa abitudine alla spontaneità e un equilibrio dinamico tra intuizione e (per)formatività. Ma, come dice Umberto Eco nel suo *Trattato di semiotica generale*, non è che possiamo chiamare intuizione tutto ciò che, dalla profondità, risulta difficile da spiegare; così optiamo per approfondire ciò che qui si riferisce all'intuizione appoggiandoci al paradigma dell'improvvisazione con i suoi principi di *embodiment* e la sua tendenza controcorrente (alla Eero Tarasti). L'interserzione morfemica (o fonemica), grazie alla risorsa intrasegnica simbolica (la parentesi tonda), implica sì una presenza, ma anche un occultamento ambiguo, ossia una molteplice possibilità di riferirsi alla pratica oggetto di questo intervento:

- Tra(s)duzione. Certamente trasduzione è un termine poco utilizzato in semiotica e tuttavia potrebbe riferirsi al TSV in quanto trasformazione della materia significante, la mutazione della forma e della sostanza pur mantenendo un filo conduttore con la matrice (il significato).
- (In)mediatezza. Qualsiasi processo che diventa semiotico è mediato, ma in questo contesto, lavorando con l'improvvisazione e la spontaneità, ci interessa capire come avviene la mediazione nella rapidità e nel ritmo, e per questo vediamo che intervengono tanto l'abitudine (come tendenza al conosciuto), quanto l'innovazione (come necessità di novità): questa commistione è ciò che permette la trasformazione.
- (Per)formatività. Qui troviamo sia la l'articolazione Pareysoniana che Greimasiana, le quali entrambe hanno bisogno di denotazione (Fig. 1).

L'abitudine' a cui ci riferiamo funziona come un'inerzia abilitante, in cui una propulsione iniziale permette che la forma e il senso si dispieghino in modo naturale, pur sempre mediato. Dopo quell'impulso iniziale, si tratta di lasciarsi andare, confidando in quella forza potente – l'inerzia – che, in verità, è meno una questione di forza che di facilitare, invece, le stesse condizioni di possibilità attraverso le quali la spontaneità può trovare la propria espressione. Il processo mantiene così una distanza estetica e un coinvolgimento allo stesso tempo e l'abitudine, trascendendo l'automatismo, si trasforma in ri-creazione.

In *Evolutionary Love* (2007 [1983]), Peirce descrive l'abitudine come mediazione tra l'energia creativa e la sua stabilizzazione: "l'abitudine assiste i nuovi elementi dell'energia proiettiva e della creatività nell'assumere forme pratiche, compatibili con le strutture che essi influenzano, e, sotto forma di ereditarietà o in altri modi, sostituisce gradualmente l'energia spontanea che li sostiene. Così, l'abitudine svolge un duplice ruolo: serve a stabilire i nuovi caratteri e anche a portarli in armonia con la

Copertina

Esito di un processo di TSV, Kaunas, 2015. Immagine dell'autrice.

Fig. 1

Esito di un processo di TSV, Praga, SSA 2025. Immagine dell'autrice.

Fig. 2

Parte (sopra) ed esito (sotto) di un processo di TSV, Praga, SSA 2025. Immagine dell'autrice.

morfologia generale e la funzione degli animali e delle piante a cui appartengono. (Peirce, 186, t.d.a.). E aggiunge: "(q)uando [le abitudini, n.d.a.] abbondano, l'originalità non è necessaria e non si manifesta; ma quando esse difettano, la spontaneità è liberata" (Peirce, 187, t.d.a.).

In questo modo, la TSV integra 'un'abitudine di spontaneità e creatività', offrendo uno spazio libero per l'originalità e la risposta performativa. Dal punto di vista analitico orienta l'osservazione di tre momenti:

1. il divenire processuale (formatività);
2. il suo atto performativo (traduzione o trasduzione del senso mediante figure retoriche visive e trasformazione di forma e sostanza);
3. la sua lettura visiva (ricezione e analisi semiotica della forma, del cromatismo, dell'inquadramento e delle relazioni tra segni).

Questo processo tripartito:

1. risuona con l'estetica della formatività di Peirce e Pareyson: l'arte come un atto formativo che conferisce struttura e senso all'esperienza, "un processo del fare che conferisce sia forma sia significato alla realtà" (Pareyson, 1954, t.d.a.). Il principio interessante del TSV è che il conferimento di forma e significato avviene anche in riferimento al processo transitorio: come si trasforma il testo originario e come succede la nuova testualizzazione?
2. presuppone un campo relazionale, in cui l'ambiente co-determina la performatività e la produzione di senso, favorendo una visione sistemica risultato dell'interazione tra "i modi in cui giungiamo a una comprensione del mondo attraverso la cognizione e l'azione, e la nostra capacità di dare senso all'esperienza" (Paolucci, 2021: vi). E questa è una visione sistemica molto chiara alla semiotica cognitiva, per la quale la conoscenza è incarnata ed estesa, ed il senso emerge dall'intersezione esperienziale tra corpo e *umwelt*. Questo spazio tanto intuitivo quanto abitudinario e sistemico, possibilità quella forma di performance che Greimas ha definito come "realizzazione della competenza nel suo duplice compito di produzione e di interpretazione dell'enunciato" (Dictionary, 1982: 226, t.d.a.). La performatività diventa così uno strumento fisiologico di creatività cognitiva, che implica "agire in modo non pianificato, imparare per tentativi ed errori, applicare schemi comportamentali familiari a nuove situazioni" (Pennisi, 2020: 9, t.d.a.).
3. Come testo visivo, presenta due livelli analitici:
 - un livello plastico (eidetico, cromatico, topologico);
 - un livello figurativo (relazione dei segni con lo sfondo e il loro significato).

A livello semiotico, integra dimensioni iconiche, indicali e simboliche:

- iconica, nei diagrammi e nelle immagini;
- indicale, per la sua contiguità temporale con l'evento;
- simbolica, attraverso convenzioni e segni.

Troviamo anche una dimensione figurale che consente indeterminatezza e astrazione rendendo possibile un'argomentazione visiva aperta e generativa. Le immagini mostrano parte ed esito del processo di una TSV avvenuta nel 2025, durante la presentazione del keynote speaker prof. Claus Emmehé (University

of Copenhagen, Denmark) intitolata *Eco-friendly Modelling Friendship in Translation* nel contesto della 49° Conferenza Annuale della Semiotic Society of America a Praga, Faculty of Humanities, Charles University (Figg. 2a, 2b). La dimensione trasduttiva del TSV sembra quindi poter includere uno spostamento attraverso generi, media e domini cognitivi, facilitando l'interazione eterogenea di linguaggi visivi e verbali oltre che di metodologie semiotiche ed artistiche. Si presenta come un formato semiotico applicato, un atto performativo in cui l'esperienza multisensoriale si trasforma in un registro grafo-visivo; combina un'etnografia emicamente situata dove, tramite tecniche specifiche, il pensiero tanto sintetico quanto complesso viene cristallizzato nella bidimensionalità analogica, limitata al formato di un foglio di carta.

Bibliografia

Eco, U. (2016). *Trattato di semiotica generale*. La nave di Teseo. (I Delfini).

Gell, A. (1998). *Art and agency: An anthropological theory*. Clarendon Press.

Greimas, A. J., & Courtés, J. (1982). *Semiotics and language: An analytical dictionary*. Indiana University Press.

Paolucci, C. (2021). *Cognitive semiotics: Integrating signs, minds, meaning, and cognition*. Springer.

Pareyson, L. (1954). *Estética: Teoría de la formatividad*. Ediciones Xorki. (Opera originale pubblicata nel 1914).

Peirce, C. S. (1892–1893/2007). Love, evolutionary. *The Monist*, 3. Hegeler Institute.

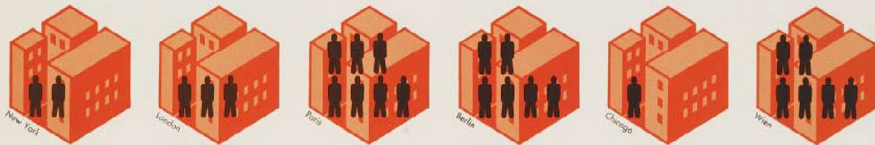
Tarasti, E. (2024). *Hortus Semioticus*, 12.

Volli, U. (2007). È possibile una semiotica dell'esperienza? In G. Marrone, N. Dusi, & G. Lo Feudo (eds.), *Narrazione ed esperienza: Intorno a una semiotica della vita quotidiana* (pp. 17–32). Meltemi.

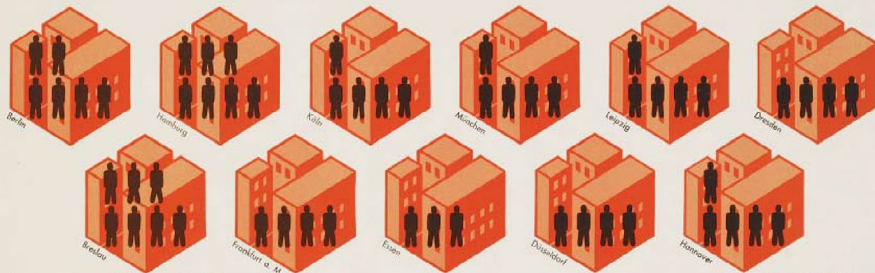
Wohndichte in Großstädten

Bewohner auf 200 m² verbauter Fläche (Gebäudegrundfläche einschl. Strassen, ausschl. grosser Parkanlagen)

Einige Weltstädte



Die deutschen Großstädte über 400.000 Einwohner



Anordnung der Städte nach ihrer Grösse. Anfang 1929

Anfertigung für das Bildgraphische Institut AG, Leipzig
Geographische und Wirtschaftswissenschaften in Wien ©

Etica, estetica ed utopia. Due progetti visionari per una lingua visuale universale

Ethics, Aesthetics and Utopia. Two Visionary Projects for a Visual Universal Language

Abstract

Il saggio esplora il legame tra etica, estetica ed utopia presentando alcune brevi note sui progetti visionari per una lingua visuale proposti da due grandi personalità del Novecento: Lazar Markovic Lissitzkij e Otto Neurath. Dal 'libro nuovo' di Lissitzkij a *ISOTYPE* di Neurath, ciò che informa e accomuna i due progetti è l'aspirazione ad una lingua universale e 'a-nazionale' capace di favorire conoscenza, emancipazione, coesione sociale e su cui poter costruire un nuovo e diverso futuro.

Parole chiave

libro, tipografia, *ISOTYPE*, Lazar Markovic Lissitzkij, Otto Neurath

Abstract

The essay explores the link between ethics, aesthetics and utopia, presenting some brief notes on the visionary projects for a visual language proposed by two great personalities of the twentieth century: Lazar Markovic Lissitzkij and Otto Neurath. From Lissitzkij's 'new book' to Neurath's *ISOTYPE*, what informs and unites the two projects is the aspiration to a universal and 'a-national' language capable of fostering knowledge, emancipation, social cohesion, and on which to build a new and different future.

Keywords

book, typography, *ISOTYPE*, Lazar Markovic Lissitzkij, Otto Neurath

L'esperienza di valore delle immagini

L'utopia dell'aspirazione ad una lingua universale, in grado di connettere saperi, culture e paesi diversi, più volte si è affacciata nello svolgersi della storia, caratterizzandone quei particolari momenti 'rivoluzionari' di stravolgimento delle scienze, dell'economia, della società, della politica (Eco, 2002, p. 25). E spesso, in questi particolari momenti, per il concretizzarsi di tale utopia si è fatto ricorso alle immagini riconoscendo in esse, a torto o a ragione, il possibile fondamento di un linguaggio universalmente comprensibile.

Ma, forse, una più profonda ragione è in quel legame indissolubile tra bello e bene morale che origina fin dalla *Critica del giudizio* per cui "il bello è una sorta di propedeutica al buono, e come tale, difficilmente separabile" (Scarafile, 2016, p. 19). In questi casi, dunque, il ricorso alle immagini non è da riferirsi al contenuto veicolato, quanto alla "specificità ed irriducibile esperienza del valore" (Scarafile, 2016, p. 26) che queste propongono e consentono in una prospettiva, dunque, propriamente etica che indica il valore dell'atto individuale solo nel suo rapporto con l'altro, cioè con il valore universale.

In tale contesto sono di seguito proposte alcune brevi note sui progetti visionari di due grandi personalità del Novecento: Lazar Markovic Lissitzkij e Otto Neurath. Le loro utopie per una lingua visuale universalmente comprensibile presentano infatti tratti comuni se non nei modi certamente nelle intenzioni, mentre le loro storie personali ebbero modo di intrecciarsi nel 1928 a Vienna da cui nacque un rapporto di comprensione reciproca che nel 1931 portò al trasferimento del gruppo di Neurath a Mosca e alla fondazione dell'istituto *Isostat* di statistica artistica (Lissitzkij-Küppers, 1992, pp. 81, 90).

Copertina

La Tavola Wohndichte in Großstädten (Densità abitativa nelle grandi città) dall'atlante *Società ed Economia* (Neurath, 1930, p. 72).

Fig. 1

Il frontespizio litografato che illustra il libro *Had Gadya* in cui Lissitzkij collega simbolicamente il personaggio centrale della canzone, un giovane capretto, a un ragazzo ebreo che tiene in mano un libro aperto con il titolo della canzone.
In <https://www.flickr.com/photos/magnesmuseum/48044820311>.

Fig. 2

La copertina dell'*Almanacco UNOVIS*.
In https://monoskop.org/File:UNOVIS_1_1920.jpg.

Lazar Markovic Lissitzkij e il 'libro nuovo'

"Credo che i pensieri che beviamo da un libro con gli occhi, dobbiamo riversarli attraverso tutte le forme percepite dagli occhi. Lettere, segni di punteggiatura, che danno ordine ai pensieri, devono essere presi in considerazione, ma oltre a questo, il percorso delle linee converge verso pensieri condensati, che devono essere condensati anche per l'occhio" (Hardžiev, 1962, p. 154) così scrive il 12 settembre 1919 El Lissitzkij [1] a Kasimir Malevič in una delle tante lettere della fitta corrispondenza che ebbero negli anni. Convinto sostenitore del movimento suprematista, che considera arte rivoluzionaria perché strumento di educazione e progresso, nutre una profonda ammirazione per "le enormi idee" propugnate da Malevič e che "richiedono uno sforzo particolare per il sistema visivo. La loro luce è così vasta che può sembrare oscurità a chi è 'normale'" [2].

Da maggio dello stesso anno El Lissitzkij è impegnato nella *Scuola Popolare d'Arte* di Vitebsk, fondata e diretta da Marc Chagall l'anno prima, chiamato dallo stesso Chagall ad insegnare architettura e a dirigere i laboratori di grafica e stampa per svolgere le attività "imposte dal libro moderno, dal manifesto, dalla stampa popolare e da tutto ciò che nasce dal lavoro congiunto dell'artista e della macchina [per la] creazione di nuove realizzazioni utilizzando esclusivamente materiale tipografico" (Kancedikas, Jargina, 2004-2005, p. 7) [3].



In queste poche righe vi sono già il progetto rivoluzionario per il 'libro nuovo' di Lissitzkij e i modi dell'artista-inventore, che partecipò alla radicale trasformazione della cultura del primo Novecento imprimendo in ognuna delle sue molteplici opere "l'irripetibile incanto dell'esperimento rivoluzionario" (Tschichold, 1965, p. 376).

Per Lissitzkij la nuova arte è innanzitutto 'produttiva', risponde cioè ai problemi della società con soluzioni che l'artista moderno individua, dopo aver esaminato i problemi dall'angolo visuale delle funzioni da assolvere, come la "combinazione più semplice, 'ovvia', degli elementi corrispondenti. Questa 'ovvietà' è invenzione (e) in questo modo sorge la forma" (Lissitzkij, 1924, sp).

Perciò la soluzione proposta per risolvere la piaga dell'analfabetismo, un ostacolo per il progresso sociale e culturale della Russia, è 'costruire' il libro [4] in modo che possa essere "afferrato dalle braccia di centinaia di migliaia di persone", cioè "la grande massa, la massa dei semianalfabeti" (Lissitzkij, 1927, pp.178, 175).

L'interesse per la sostanza visiva del 'libro nuovo' animerà l'infaticabile Lissitzkij per tutta la vita. In un prezioso documento autobiografico redatto a pochi mesi dalla morte [5] ricorda l'esperienza del suo primo libro realizzato a 15 anni in sole due copie: un 'almanacco rivoluzionario', composto da alcuni suoi disegni e un testo scritto insieme ad un compagno. Nello stesso documento, poi, ai primi posti di una lista di 21 sue opere di particolare importanza elenca libri e riviste e, inaspettatamente, le esperienze oggi ritenute minori.

Al primo posto è infatti *Had Gadya*, iniziato nel 1917 e pubblicato nel 1919 (Band, 2004) (Fig. 1) con il nome ebraico *Eliezer*, in cui rielabora le tradizioni visive e verbali dell'ebraismo dell'Europa orientale [6] innovando il genere popolare russo del *lubok* [7]. La strettissima correlazione tra testo e immagine e l'uso innovativo della tipografia dimostrano come *Had Gadya* sia solo apparentemente distante dai suoi successivi lavori: le illustrazioni litografate, di ispirazione *chagalliana*, sono inquadrare da cornici pseudo-architettoniche che sorreggono la disposizione dei versi del canto nella più popolare lingua yiddish, mentre il più colto aramaico è utilizzato per una frase posta per lo più nell'angolo in basso a destra della pagina, introducendo qui le lettere anche per il loro valore numerico.

Al secondo posto c'è poi l'almanacco *UNOVIS* (Fig. 2) [8], realizzato nel giugno 1920 dal *Laboratorio* di Vitebsk in sole 5 copie per la mancanza di carta, in cui sperimenta le multiformi possibilità espressive nel campo dell'editoria del libro [9]. Con queste intenzioni contravviene alle usuali regole tipografiche, alle norme sull'uso del maiuscolo o del minuscolo o dei segni di punteggiatura, ma soprattutto abolisce le gerarchie tradizionali visivo-compositive operando, nelle disposizioni in pagina, sulle masse delle figure supramatiste e nelle correlazioni con i 'pieni' dei dattiloscritti. Al terzo posto la rivista *Veshch/Objet/Gegenstand* (Fig. 3), pubblicata a Berlino nella primavera del 1922 con Il'ija Ehrenburg per un esperimento durato solo tre numeri, dove grazie ai "mezzi della tecnica di stampa tedesca, altamente sviluppata" riesce finalmente a realizzare qualcosa delle sue innovative idee (Lissitzkij, 1927, p.177). Nella rivista, con testi spesso in tre lingue, Lissitzkij elabora un nuovo linguaggio agendo spregiudicatamente sugli elementi base della tipografia e sulla composizione della pagina. Rivoluziona la funzione delle linee tipografiche – che

Fig. 3

La copertina ed alcune pagine del numero 3 della rivista *Veshch/Objet/Gegenstand* pubblicata nel maggio 1922.

tratta con spessori variamente modulati e lunghezze variabili –, usa spregiudicatamente i caratteri mescolando *font* diversi nella stessa parola o adoperando le lettere spesso in virtù delle geometrie direzionali che esprimono [10], dispone i titoli su più livelli – orizzontalmente o verticalmente con deliberate e smisurate variazioni di spaziature e dimensioni –, utilizza in modo audace i segni d'interpunzione a dimensioni cubitali – punti (tondi e quadrati), punti esclamativi e interrogativi – per sospendere, riprendere o esprimere disaccordo o adesione. Sempre a Berlino, e sempre nel 1922, dà finalmente alle stampe il libro, progettato già nel 1920 a Vitebsk, *Storia suprematista di due quadrati* (Lissitzkij, 1922) che indubbiamente rappresenta la sua “opera d'arte più monumentale” (Lissitzkij, 1927, p. 178), la più autentica concreta realizzazione dell'utopia di un linguaggio visuale, perciò ‘a-nazionale’ (Lissitzkij, 1927, p. 174) e comune a tutte le genti.

È il ‘libro costruzione’ per eccellenza ed è anche un’opera d’arte, ma secondo l'intendimento di Lissitzkij dell’arte costruttiva, dove “ogni opera organizzata – una casa, una poesia, un dipinto – è un oggetto che assolve a uno scopo, che non allontana le persone dalla vita, ma permette loro di organizzarla” (*Veshch/Objet/Gegenstand*, 1922, pp. 2-3)

Grazie alla sintesi operata tra forma plastico-rappresentativa e innovazione tipografica, è il libro del futuro che “si fa strada verso il cervello attraverso gli occhi, non attraverso le orecchie” (Lissitzkij, 1927, p. 176). Risponde alle leggi dell’ottica e non più a quelle della fonetica, sancisce la fine della scrittura lineare inventandone una nuova in cui è il segno grafico a condizionare la lettura, la relazione tra immagine e testo è sovvertita o, meglio, la lettera è essa stessa figura. L’organizzazione convenzionale (da sinistra a destra e dall’alto in basso) della pagina è scardinata, mentre i contrasti (di peso, colore o di caratteri scrittori), la combinazione di sistemi di segni diversi (numeri, lettere, segni di interpunzione e immagini), l’abolizione delle simmetrie e le disposizioni dinamiche collaborano nel produrre significati e nel conferire un ritmo incalzante alla storia dei due quadrati.

Otto Neurath e ISOTYPE

Con l’obiettivo di rendere comprensibili ad un pubblico non alfabetizzato, di qualunque nazionalità e classe sociale, informazioni e conoscenze scientifiche, economiche, socio-politiche, per favorire educazione ed emancipazione, Otto Neurath [11] iniziò a lavorare alla rivoluzionaria invenzione ISOTYPE – *International System of Typographic Picture Education* fin dal 1925 [12].

ISOTYPE si inquadra nel progetto più generale di una lingua universale capace di esprimere in modo inequivocabile tutte le leggi – o più esattamente proposizioni – a fondamento di tutte le scienze. Da tali proposizioni si sarebbero derivate ed espresse le esperienze e gli enunciati di base delle diverse scienze, legandole anche ai contesti storici e sociali e spazio-temporali. Secondo Neurath, concentrandosi esclusivamente sulla coerenza interna del linguaggio, ovvero sulla sintassi, da queste poche proposizioni di base, lavorando sulla connessione e sulla combinazione tra gli enunciati, sarebbero infine derivate le leggi particolari delle diverse discipline scientifiche [13]. L’aspirazione ad un linguaggio universale, libero dagli errori dell’interpretazione singolare

Fig. 4

La Tavola *Mächte der Erde* [Potenze della Terra] dall’atlante *Società ed Economia* (Neurath, 1930, p. 23).

[illegible]

e coerente con le necessità delle scienze, accomuna il lavoro di Neurath ad altre visioni utopiche, e in particolare ai progetti di cui furono grandi interpreti, nel brevissimo intervallo tra il 1661 e il 1668, George Dalgarno [14], John Wilkins [15] e Gottfried Wilhelm von Leibniz [16].

Tratto comune ai progetti è l'intenzione di svincolare la nuova lingua universale dalla lingua naturale grazie ad un sistema di segni – o caratteri – direttamente riferibile alle nozioni e alle cose. Secondo questa impostazione, l'autentica struttura del pensiero, indipendente dal linguaggio, è la logica ed è prospettato un nuovo linguaggio logico con cui è possibile 'pensare' senza 'sapere', una forma di pensiero cieco per cui ragionare e calcolare sono la stessa cosa. Il riferimento è all'arte combinatoria, quella che già Raimondo Lullo (1235-1315) aveva chiamato *Ars Magna*, per cui la mappa universale dei concetti, ovvero dell'intero scibile, sarebbe derivata dalla combinazione delle cose designate per mezzo di simboli o segni.

Non a caso il fondamento progettuale di ISOTYPE è proprio nel metodo combinatorio, nella convinzione di poter esprimere qualunque concetto o ragionamento agendo sulle infinite possibilità di relazionare in modi diversi i pittogrammi, ovvero le singole unità visuali non ulteriormente riducibili della nuova lingua [17], cui Otto Neurath lavora con Marie Reidemeister e Gerd Arntz dal 1925 al 1945, anno della sua morte.

Convinto sostenitore della potenza delle immagini, Neurath è altrettanto convinto che le immagini siano libere dai limiti del linguaggio e internazionali e che perciò mentre "le parole dividono, le immagini uniscono" (Neurath, 1936, p. 18).

Il progetto rivoluzionario di un sistema di 'segni parlanti' ISOTYPE – così chiamato a partire dal 1936 con la pubblicazione del manifesto programmatico *International picture language* (Neurath, 1936) – per la visualizzazione di dati statistici e risultati scientifici anche complessi, ma accessibile e universale, descrive pienamente l'impegno sociale e politico del lavoro di Neurath e interpreta l'esperienza politica e culturale che vive in quegli anni la città di Vienna (Hahn, Neurath & Carnap, 1929).

Con Marie Reidemeister – esperta nell'interpretazione dei contenuti statistici – e Gerd Arntz – che traduce le informazioni in disegni e progetta la grafica – inventano un nuovo linguaggio visivo per superare confini linguistici e culturali. Per ogni differente concetto o categoria di fenomeno da rappresentare coniano un determinato segno/pittogramma in adesione ad un insieme di regole fissate per ridurre il campo dell'aleatorietà e dell'ambiguità del messaggio. Ogni compiacimento ornamentale o prospettico è rimosso: il dettaglio è ridotto al minimo, il contorno è nitido, la figura è statica e frontale. La singola unità visuale è progettata per essere comprensibile in bianco e nero, il colore è infatti utilizzato per esprimere variazioni di significato all'interno della categoria cui si riferisce il pittogramma. Per essere facilmente distinguibile, è preferibilmente a tinta piatta e individuato tra i sette colori consigliati – bianco, blu, verde, giallo, rosso, marrone e nero.

Sono poi fissate altrettante regole secondo cui combinare sintatticamente le unità figurali, i modi di disporle, associarle, aggregarle ecc. Ad esempio, gli intervalli temporali sono descritti secondo un asse verticale disponendo i pittogrammi dall'alto verso il basso. Oppure, le variazioni di quantità sono rappresentate per sommatoria dei pittogrammi, disponendoli da sinistra verso

Fig. 5

The Genealogy
ISOTYPE. Schizzo per la prova di un grafico da includere nella autobiografia cui Neurath lavorò negli ultimi due anni della sua vita. In Neurath, 2010, p. XXIX.

THE GENEALOGY OF ISOTYPE

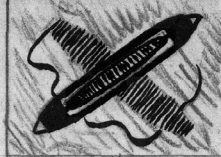
EGYPTIAN HIEROGLYPHS



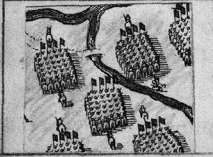
HERALDIC SYMBOLS



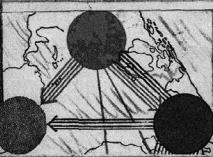
CRAFTSMAN SYMBOLS



MILITARY SCHEMES



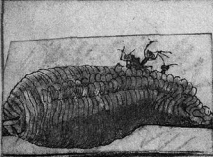
ORGANISATION



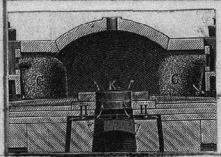
MAPS



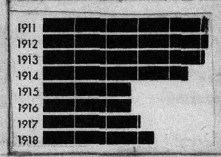
BIOLOGICAL CHARTS



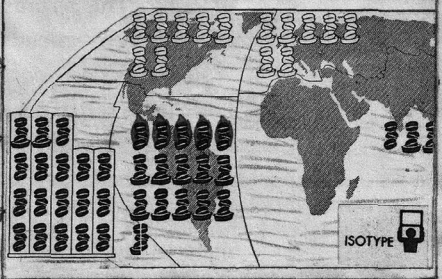
TECHNOLOGICAL CHARTS



DIAGRAMS



ISOTYPE



(I)

destra in numero proporzionale alla quantità da esprimere (An-
ceschi, 2003).

Coerentemente con tale complesso di tecniche, norme e procedure, la progettazione delle unità significative iconiche del the-
saurus ISOTYPE garantisce dunque la possibilità di combinarle
per consegnare espressioni compiute, ed è attraverso l'adesione
a tale insieme stringente di espedienti formali che è assicurata la
coerenza della composizione, ovvero la sua riconoscibilità, cioè lo
stile ISOTYPE.

Un progetto dunque grandioso, autenticamente illuminato da
un'unica e principale finalità: la costruzione di una comunità di
scienziati/cittadini che, accomunati dalla nuova lingua ISOTYPE
fatta di segni parlanti e perciò non ambigua e 'a-nazionale',
avrebbe condotto ad una comune visione sul mondo. Una radicale
utopia perché con la nuova lingua si sarebbero costruiti 'racconti
per figure' capaci di colpire immaginazione e coscienza, cioè por-
tare tutti – operai, donne, bambini – verso la strada della cono-
scenza e dell'emancipazione (Burke, 2009).

Conclusione

Nei progetti di Lissitzkij e Neurath si riflette la medesima ten-
sione utopica verso una conoscenza condivisa e una società rin-
novata attraverso le forme del vedere. Entrambi riconoscono nel
linguaggio visuale non solo uno strumento di comunicazione,
ma un dispositivo etico, capace di superare non solo le barriere
linguistiche ma anche quelle culturali. Il 'libro nuovo' e ISOTYPE
incarnano la fiducia modernista nel potere dell'immagine per la
costruzione di un sapere democratico e accessibile e, in essi, la
forma si fa veicolo di valori morali e politici, traducendo l'estetica
in prassi emancipativa. Nel loro dialogo ideale, Lissitzkij e Neura-
th ci portano ancora oggi ad interrogarci sul ruolo dell'immagine
nella costruzione di un sapere comune e di un'etica della visibi-
lità, ricordandoci che ogni progetto visuale è anche un progetto
di mondo.

Note

1. Lazar Markovich (El) Lissitzkij (1890-1941). Pittore, foto-
grafo, tipografo, architetto e grafico, nasce a Pochinok,
piccola comunità ebrea nella provincia russa di Smolensk.
Trasorse la sua fanciullezza a Vitebsk, per le restrizioni
zariste all'accesso agli studi universitari agli ebrei, si di-
plomò in architettura al Politecnico di Darmstadt e poi nel
1915, per esercitare la professione in Russia, sostenne l'e-
same al Politecnico di Riga, allora spostato a Mosca per il
conflitto mondiale.
2. Dalla lettera del 4 aprile 1920 di Lissitzkij al critico d'arte
Pavel Davydovič Èttinger (1866-1948) conservata nell'Archiv-
vio del Museo Statale di Belle Arti Puškin di Mosca (Fon-
do P.D. Èttinger), in Kancedikas, Jargina, 2004-2005, p. 9
e nota 8.
3. La frase è tratta dal quotidiano di Vitebsk comparsa il 16
luglio 1919 che annunciava l'apertura delle iscrizioni al La-
boratorio diretto da Lissitzkij.

4. Lissitzkij si definirà 'costruttore del libro' (KONSTRUKTOR KNIGI) nella copertina del libro *Dlja golosa* con le poesie di Vladimir Majakovskij (Majakovskij, 1923).
5. Si tratta del questionario, sull'attività di progettazione di mobili e spazi interni, somministrato a Lissitzkij nel 1941, conservato all'Archivio del Dipartimento Manoscritti della Galleria Statale Tret'jakov di Mosca (Lissitzkij, 1941).
6. Lissitzkij lavorò ad opere grafiche riferibili alla cultura ebraica tra il 1916 e il 1923 con una produzione straordinariamente fertile e un'indiscutibile influenza futurista nelle ultime opere (Kamczycki, 2013, p. 91).
7. Il genere, destinato ad un pubblico non alfabetizzato, faceva largo ricorso alle immagini.
8. *UNOVIS* [УНОВИС] è un'abbreviazione dell'espressione *Утвердители нового искусства* (*Sostenitori della Nuova Arte*) che identificava un gruppo di artisti russi fondato e guidato da Kazimir Malevich presso la Scuola d'arte di Vitebsk nel 1919.
9. Composto da 52 fogli, comprese le copertine anteriore e posteriore, di dimensioni 35,5 x 25,3 cm, è realizzato artigianalmente con testi dattiloscritti incollati su spessi fogli di carta.
10. "Gli elementi delle lettere sono: la retta orizzontale – /la verticale | / l'obliqua //, l'arco C / Sono le direzioni fondamentali della superficie" Lissitzkij, 1925, p. 153.
11. Filosofo, economista e sociologo (Vienna 1882-Oxford 1945), esponente di spicco del positivismo logico o neopositivismo, membro del Circolo di Vienna, nel 1925 fonda il *Museo Sociale ed Economico*. Costretto a fuggire dall'Austria, dirige nel 1933 in Olanda l'*International Foundation for Visual Education*, dal 1935 al 1940 all'*Aia il Mundaneum Institute*, nel 1940 a Londra l'*Isotype Institute* [Cat, 2024].
12. Le origini di ISOTYPE si rintracciano nel sistema di educazione visiva detto 'Metodo Viennese di Statistica Pittorica' cui lavora dal 1925 al 1934. Alla guida del Museo Sociale ed Economico di Vienna, cura dapprima una serie di eccezionali mostre divulgative e, poi, nel 1930 pubblica il grandioso e meticoloso *Atlante Società ed Economia* (Neurath, 1930) [Fig. 4] in cui 100 tavole con mappe e diagrammi, introdotte da un testo descrittivo e organizzate da un indice, mostrano informazioni statistiche su una vasta gamma di argomenti.
13. Un'ambizione ovviamente irrealizzabile, ma che dal 1938 impegna Neurath, Rudolf Carnap e Charles William Morris, con l'obiettivo di rivisitare tutte le scienze, nel programma editoriale *International Encyclopedia of Unified Science* che, incompiuto, si interrompe nel 1962 con la pubblicazione di 19 monografie raccolte nei primi due volumi dell'Enciclopedia.
14. Scozzese (1626-1687), insegnante di grammatica ad Oxford, pedagogista, si interessa anche dell'educazione dei sordomuti cui derivano in parte i suoi studi sulla lingua segnica (Dalgarno, 1661).
15. Filosofo inglese (1614-1672), si occupa anche di astronomia, matematica, meccanica; pastore anglicano e poi vescovo di Chester, collabora all'organizzazione della ricerca scientifica partecipando alla fondazione della *Royal Society* di Londra. Il progetto per una lingua universale è in (Wilkins, 1668).
16. Filosofo tedesco (1646-1716), ma anche matematico, scienziato, logico, giurista, storico, magistrato e bibliotecario.
17. Sulla genealogia di ISOTYPE cfr. Neurath, 2010 [Fig. 5].

Bibliografia

Anceschi, G. (2003). Neurath e la terza competenza. *Progetto grafico*, (2), 20–27.

Band, A. J. (ed.). (2004). *Had Gadya: The only kid* [Facsimile of El Lissitzky's edition of 1919]. Getty Research Institute.

Burke, C. (2009). Isotype: Representing social facts pictorially. *Design Journal*, 17(3), 211–223.

Cat, J. (2024). Otto Neurath. In E. N. Zalta & U. Nodelman (Eds.), *The Stanford encyclopedia of philosophy* (Spring 2024 ed.). Stanford University. <https://plato.stanford.edu/archives/spr2024/entries/neurath/>

Dalgarno, G. (1661). *Ars signorum: Vulgo character universalis et lingua philosophica*.

Eco, U. (2002). *La ricerca della lingua perfetta nella cultura europea*. Laterza.

Hahn, H., Neurath, O., & Carnap, R. (1929). *Wissenschaftliche Weltauffassung: Der Wiener Kreis*. Verein Ernst Mach. [Ed. it.: Hahn, H., Neurath, O., & Carnap, R. (1979). *La concezione scientifica del mondo: Il Circolo di Vienna*. Laterza.]

Hardžiev, N. I. (1962). *El Lissitzkij — konstruktor knigi* [*El Lissitzkij — costruttore di libri*]. In D. A. Shmarinov, T. G. Weber, A. A. Kamensky, E. I. Kogan, K. S. Kravchenko, & S. B. Telingater (eds.), *Iskusstvo knigi, 1958–1960* [*L'arte del libro, 1958–1960*] (Vol. 3, pp. 145–162). Iskusstvo.

Kamczycki, A. (2013). El Lissitzky, his Beat the Whites with the Red Wedge and their Jewish inspirations. In C. Flamm, H. Keazor, & R. Marti (eds.), *Russian émigré culture: Conservatism or evolution?* (pp. 89–104). Cambridge Scholars Publishing.

Kancedikas, A., & Jargina, Z. (2004–2005). *Mirovozzrenie i miroreal'nost'. 1919–1921* [*Visione del mondo e realtà del mondo, 1919–1921*]. In *Él' Lisickij. Fil'm žizni, 1890–1941* [*El Lissitzkij. Film della vita, 1890–1941*] (Vol. 7). Novyj Ėrmitaž-odin.

Lisitskij-Küppers, S. (ed.). (1992). *El Lisitskij: Pittore, architetto, tipografo, fotografo. Ricordi, lettere, scritti* (2a ed.). Editori Riuniti.

Lissitzkij, E. (1922). *Suprematičeskij skaz pro dva kvadrata* [*Storia suprematista di due quadrati*]. Scitaŭ.

Lissitzkij, E. (1924). Element und Erfindung. *ABC. Beiträge zum Bauen*, (1, s.p.).

Lissitzkij, E. (1925). Typographische Tatsachen. In A. Ruppel (ed.), *Gutenberg Festschrift: Zur Feier der 25-jährigen Bestehens des Gutenberg-Museums in Mainz* (pp. 152–154). Gutenberg Gesellschaft.

Lissitzkij, E. (1927). Unser Buch. In A. Ruppel (ed.), *Gutenberg-Jahrbuch 1926-1927* (pp. 172-178). Gutenberg Gesellschaft.

Lissitzkij, E. (1941). Anketa Lisickogo [Questionario di Lissitzkij]. In E. Torelli Landini (ed.), *Lazar' Markovič Lisickij. 1890-1941* (p. 172). Officina Edizioni.

Majakovskij, V. (1923). *Dlja golosa* [Per la voce]. Gosudarstvennoe izdatel'stvo. (Progettazione del libro: Èl' Lisickij).

Neurath, O. (1930). *Gesellschaft und Wirtschaft: Bildstatistisches Elementarwerk*. Bibliographisches Institut AG.

Neurath, O. (1936). *International picture language*. Kegan Paul.

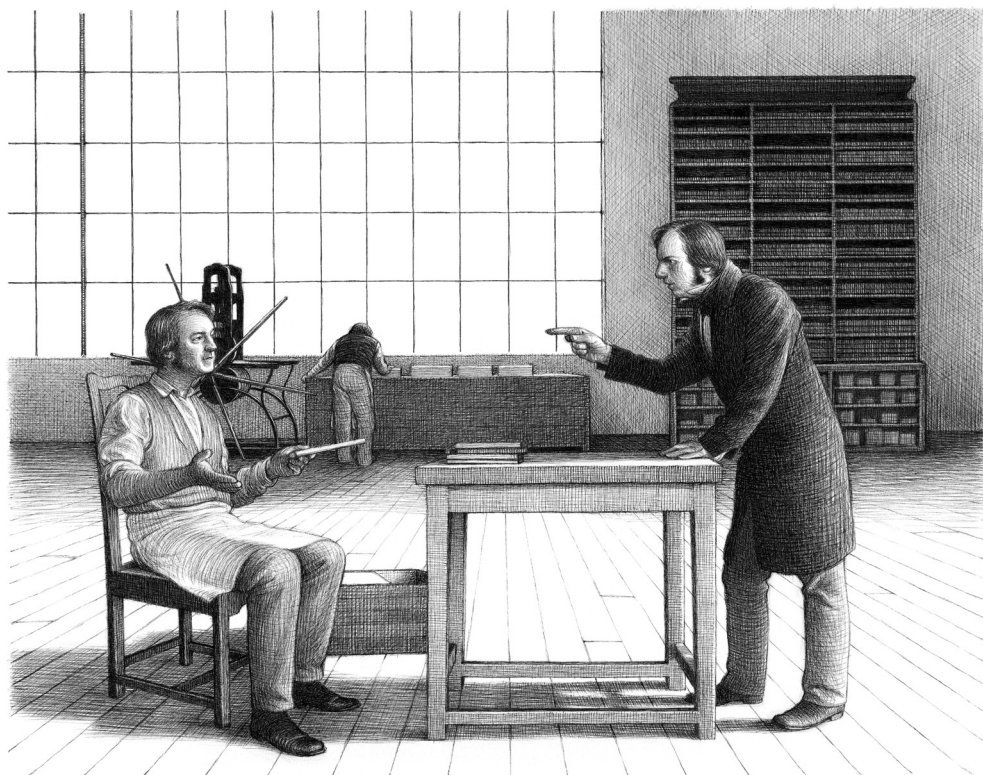
Neurath, O. (2010). *From hieroglyphics to Isotype*. University of Reading.

Scarafile, G. (2016). *Etica delle immagini*. Morcelliana.

Tschichold, J. (1965). El Lissitzkij. Typographische Mitteilungen. (Ripubblicato in S. Lisitskij-Küppers, (ed.), *El Lisitskij: Pittore, architetto, tipografo, fotografo. Ricordi, lettere, scritti* (pp. 376-378), 1992, Editori Riuniti).

Veshch/Objet/Gegenstand. (1922). [Articolo senza titolo]. *Veshch/Objet/Gegenstand*, (1-2, 2-3).

Wilkins, J. (1668). *An essay towards a real character and a philosophical language*. Gellibrand.



Restarting Writing. Graphic Design Situated

Abstract

The ability to produce and decode complex graphic-visual signs shapes representation and behavior. This is not exclusive to designers. Since the 1960s, studies in design and architecture have recognized the value of anonymous and amateur productions, challenging professional design's role. Today, skepticism towards functionalist paradigms shifts design from problem-solving to problem-setting. This text reexamines graphic design's scriptural nature, exploring its social and political impact.

Keywords

graphics, design, signs, context, imagination

Graphic design as a discursive act

There is a fundamental distinction between visual signs of poverty —as proof or index of poverty itself— and impoverished signs; limited resources do not inherently compromise the ability to produce dense, layered, polysemic graphic-visual messages (Holmes et al., 2018).

Research such as *Design Anonimo in Italia* (Bassi, 2007) emphasizes the value of anonymous design and amateur productions. Historically, Bernard Rudofsky's *Architecture Without Architects* exhibition held at MoMA in New York (1964) and Bruno Munari's advocacy for anonymous creativity highlight these traditions (Munari, 1975). Designers like the Castiglioni brothers, Ettore Sottsass, and Michele Provinciali exemplify this interest in vernacular design.

Contemporary accelerations, such as digital platforms, make this discourse urgent. In this regard, Valentina Tanni's *Memestetica* (2020) discusses memes as a case study of amateur-driven visual culture. A sign's richness or poverty depends not only on its formal quality but also on contextual appropriateness and producer-user awareness. Competence in producing and interpreting signs is crucial for constructing representations, shaping social relations, and enabling political participation —underscoring the growing importance of “visual literacy” (Moles, 1986).

Moreover, the lack of imagination not only hinders personal growth and the improvement of individual conditions but can also render entire social groups and communities invisible or even lead to the appropriation of their imaginaries by external, sometimes antagonistic entities (Buck-Morss, 2000).

Therefore, alongside efforts to enhance a broader, non-specialist audience's ability to encode and decode informational visual messages, it seems essential to foster a competence in understanding and producing signs with identity, narrative, and imaginative potential. Regarding graphic design, stripping the term of the meanings it acquired throughout the twentieth century — when it became a formalized discipline within mass production and communication systems— and instead reclaiming its original significance as sign and script opens new perspectives. This approach highlights the discursive nature of graphic phenomena, emphasizing their social efficacy within specific and contextualized frameworks.

Let us reconsider the modes of signification of the graphic-visual sign, while acknowledging that representation necessarily involves, beyond its formal dimension, other levels of discourse that define the relational nature of the sign. This perspective frames design as a discursive act in which knowledge is produced through the conversation itself (Gamonal-Aarroyo & García, 2015). The following section presents three modes of signification of the graphic-visual sign, which can also be interpreted as objectives for an education —or re-education— toward sign production.

Cover

Simon Manfield, *James Langdon, Augustus Pugin argues with his bookbinder, 1836*, 2012 [Manfield, 2013].

The sign and identity

Johanna Drucker's concept of “graphesis” highlights graphic representations' dual role as tools and objects of study, evolving through social interactions (Drucker, 2014). Signs acquire symbolic agency

via repeated use in specific contexts [Garrod et al., 2007], provoking new interpretations [Caldwell & Smith, 2012]. Drucker defines representations as “knowledge generators”, emphasizing the open-ended nature of their relationship with their referents, as well as their potential effects [Drucker, 2014, p. 65]. Meaning is primarily nurtured and renewed through individual use and appropriation rather than through cultural transmission [Caldwell & Smith, 2012]. The participation of signs in communication grants them a role in facilitating dialogue and understanding, as well as in contributing to the articulation of personal and group identities. This is evidenced by the centrality of the graphic sign in educational contexts, where it serves as a tool for self-expression and spatial awareness [Corraini & Pierini, 2018], as well as, from a historical perspective, by the way in which signs have played a significant role in shaping identity and power dynamics within religious and cultural contexts [Kotsis, 2019].

The relationship between graphic signs and identity is also at the core of critical analyses conducted by feminist and post-colonial studies, serving as the foundation for various practices within these fields. Through the use of diverse forms and media, such practices challenge dominant narratives, positioning graphic-visual production as a space for resistance and transformation. Consider, for instance, the work of the British collective See Red Women’s Workshop, active between 1974 and 1990, which deconstructed conventional female imagery and proposed counter-representations [Stevenson et al., 2016], or the work of American designer Sheila Levrant de Bretteville, who founded the Women’s Building in 1973, an institution offering courses in graphic design and the arts (Fig. 1). In most of these cases, new forms of identity representation emerge from an understanding of design as a discursive, open-ended, and to some extent participatory practice, incorporating grassroots and amateur voices.

This perspective fosters an interest in spontaneous expressions that have a significant symbolic and political impact. Mahmoud Keshavarz (2019) observes this phenomenon in his analysis of passports, describing their ability to define our identity, map the world, and shape the ways we inhabit it.

The sign and context

The concept of context can be understood in multiple, often interconnected ways. One may emphasize the material and spatial conditions of a place, as well as the human interactions and relationships between events that take place within it. Similarly, context can be defined according to different criteria depending on the entity being considered. Context may refer to the few meters of space in which I move, just as it may refer to the neighborhood, city, or nation in which I am located, following a scale that ranges from the individual to the collective, from the local to the global, from the present moment to eternity—or perhaps, more accurately, to never—thus challenging the modernist spirit of the iconic *Powers of Ten* [Eames & Eames, 1977].

A significant aspect of the relationship between graphic-visual signs and context is the growing role that graphic design has played in shaping the visual identity of cities and territories, giving rise to a true branding phenomenon. This process is often

imposed from above, following commercial logics typical of product and service promotion, which mirror the speculative dynamics of urban development. In doing so, it establishes a language that disregards the city's spontaneous, heterogeneous, and contradictory visual signs. In response to this, various experiments seek to use graphic design as a tool for engaging communities in shaping urban identities, aiming to develop more authentic responses that align with the values of individuals and groups (Bernasconi, 2023). However, such interventions frequently reveal limitations, such as power imbalances among stakeholders, the compression of co-design processes into unrealistic timeframes, and the predefinition of intended outcomes.

In contrast to this tendency, a more sustainable approach is emerging—one that acknowledges cultural landscapes in their complexity, stratification, and diversity (Piscitelli et al., 2013). A notable critique of the branding of public space is the one put forward by Civic City, a research group founded by Ruedi and Vera Baur at HEAD in Geneva, and published in *Don't Brand My Public Space!* (Baur & Thiéry, 2013), a critical investigation into the visual strategies employed in the communication of public spaces. The book's introduction states: "Amidst the resurgence of xenophobic propaganda on one hand and the reduction of places to mere marketing products on the other, one can observe an increasingly theatrical and unchallenged production of public signs and symbols" (Baur & Thiéry, 2013).

At the same time, it becomes crucial to consider the ethical implications of context-driven design practices. While the involvement of local communities in visual identity construction may foster inclusivity and recognition, it can also reproduce asymmetries of power when decision-making remains centralized or when participatory frameworks are merely performative. The ethical quality of such interventions should thus be evaluated not only in terms of formal outcomes or communicative efficacy, but also through their ability to enable genuine agency, encourage pluralism, and redistribute representational power. This requires a shift from a utilitarian or instrumental view of design to a relational and care-oriented perspective, where the context is not treated as a backdrop but as a living, contested field shaped by diverse actors, histories, and affective bonds.

The field of design education is increasingly emerging as a space where experimental approaches to a designer's engagement with specific contexts can be developed from a relational perspective. Starting from the premise that designers themselves are active participants in a community, making their intentions explicit and understanding the design process as a learning experience with transformative potential for all parties involved, new paths can be explored. These paths emphasize reciprocity between designer and context, rejecting both the notion of the designer as a demiurge and extractive logics that fail to offer meaningful restitution to the communities and individuals involved (Lacey et al., 2024).

The sign and the imaginary

The value of the graphic-visual sign in producing or challenging imaginaries is closely tied to its role in shaping identities and contexts. The imaginary can be understood as a set of representations,

Fig. 1

Sheila Levrant de Bretteville, *Pink poster*, 1973.

grasped in its non-objectivity, where meaning is never fixed but constantly produced and shared—serving both to question ideology and to promote alternative perspectives. Alongside the graphic sign's capacity to generate counter-representations of subjects or events, there is also a potential speculative and fictional role. In *Speculative Everything*, Dunne and Raby (2013) present a critical approach to design that prioritizes the exploration of possible futures over market-driven solutions. This methodology encourages designers to create artifacts that provoke reflection on social and ethical issues, fostering deeper engagement with the implicit choices embedded in design practice. While fields such as augmented reality and artificial intelligence are increasingly focused on prefigurative and envisioning possibilities, graphic design appears to offer a broader interpretation of the term (Ianniello, 2023). In *All Possible Futures*—the catalog of the eponymous exhibition—John Sueda (2014) underlines the link between speculative design and the “on-paper” experiments of 1960s radical architecture, aimed at producing alternative or potential future realities. At the same time, he expands the definition of speculation to encompass a wide range of projects that deviate from canonical production and application contexts in graphic design—projects emerging from personal initiative, rejected works, or concepts that remained unrealized due to technical infeasibility.

The Dutch studio Metahaven, which approaches graphic design as a research tool, describes its work as “proto-functional”—projects not yet materialized—which, being unconstrained by practical compromises, can become more complex rather than simplified (Byrne, 2008). Their book *Uncorporate Identities* (Metahaven, 2010) strongly emphasizes the relationship between identity, context, and imaginary, as discussed here. As stated in the book's introduction: “Formatting a problematic absence is a central concern of this book. This intertwines with design's ability to visualize what should be there but is not, or what is there but remains unseen” (Metahaven, 2010, p. 6).

A less spectacular and ideological yet widely pervasive definition of “design fiction” is proposed by James Langdon. In an interview about *A School for Design Fiction* (Langdon, 2014), he explains that his interest lies not in the impossible or futuristic, but in the multiplicity inherent in any decision-making process. “If artifacts are accepted as narrators of the universe,” Langdon states, “then it would seem that the most urgent task for any designer is to become familiar with manipulating the narratives of objects in this basic and essential way” (Langdon & Laranjo, 2015).

Much speculative, transcendent, and authorial design effectively denies true engagement from a non-specialist audience in the interpretive and meaning-making process, thereby undermining its own intentions. A possible way out of this impasse is suggested by James Dyer (2020), who urges recognition of the performative potential of graphic objects in raising awareness and the speculative possibilities inherent in even the most minimal, everyday, and spontaneous graphic events.

Conclusions

For each of the modes of signification of the graphic-visual sign—regarding identity, contexts, and imaginaries—different ways of

understanding these relationships have been explored, framing the sign both as a symptom, a communicative expression of an event, and as an object endowed with its own agency [Davis, 2020]. Particular attention has been given to alternative modes of signification, understood as oppositional or contrasting to dominant and widespread logics, in order to highlight their insights as well as their limitations and contradictions. This results in a critique of the functionalism of graphic design and the exclusive role of the designer as the sole author of meaningful signs. Instead, it invites a reconsideration of graphic design as sign and script, opening the way for research that values its inherent relational potential.

In light of these reflections, it becomes necessary to articulate more explicitly the ethical implications emerging from such design practices. The relationships between signs, identity, context, and imagination are not neutral but are deeply entangled with dynamics of inclusion and exclusion, participation and marginalization, empowerment and control. Design, when conceived as a discursive and situated practice, entails ethical responsibilities that go beyond form and functionality —touching instead on issues of social justice, accessibility, and collective agency.

The examples discussed —ranging from feminist poster collectives to community-driven identity design— demonstrate how graphic design can function as a space for critical engagement and political imagination. Yet, these interventions must be continually assessed in terms of their capacity to redistribute power, foster meaningful participation, and resist tokenistic or extractive approaches. Such a perspective demands that designers acknowledge their positionality, question the conditions under which design takes place, and embrace the co-construction of meaning with diverse actors and publics.

Therefore, future research and practice in graphic design should not only embrace its relational and speculative dimensions but also cultivate a heightened ethical literacy —one that is attentive to the consequences of design decisions, the visibility of marginalized imaginaries, and the potential of visual signs to either reinforce or dismantle existing hierarchies. In doing so, design education and design practice alike can move toward a deeper understanding of responsibility —not as a fixed principle, but as a situated and dialogical process, embedded in the very act of making and meaning.

Bibliografia

Bassi, A. (2007). *Design anonimo in Italia*. Electa.

Bernasconi, C. (2023). Critically engaged civic learning: Graphic design as a bridge between the classroom and the local community. In *Proceedings of the 111th ACSA Annual Meeting: In Commons* (pp. 303–309). Association of Collegiate Schools of Architecture.

Baur, R., & Thiéry, S. (Eds.). (2013). *Don't brand my public space!: On the symbolic poverty of the representational systems of territorial collectivities*. Lars Müller Publishers.

Buck-Morss, S. (2000). *Dreamworld and Catastrophe. The Passing of Mass Utopia in East and West*. MIT Press.

- Byrne, E. (2008). Products of our Imagination. Task Newsletter 2, 112-129.
- Caldwell, C. A., & Smith, K. (2012). Cultural Evolution and Perpetuation of Arbitrary Communicative Conventions in Experimental Microsocieties. *PLOS ONE*, 7(8), e43807.
- Corraini, P., Pierini, J. (2018). Spazi preparati. In Gigliotti R. (a cura di). *Imparare dallo spazio. Il museo di arte contemporanea come luogo di apprendimento* (pp. 112-125). Guerini e Associati.
- Davis, J. L. (2020). *How artifacts afford: the power and politics of everyday things*. The MIT Press.
- Dyer, J. (2020). Speculative Graphic Design: The Idiot's-Eye-View. *Message*, 4(1), 87-101.
- Drucker, J. (2014). *Graphesis: Visual Forms of Knowledge Production*. Harvard University Press.
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. MIT Press.
- Eames, C., & Eames, R. (Directors). (1977). Powers of ten [Film]. IBM; Pyramid Films.
- Gamonal-Arroyo, R., & García, F. (2015). La capacidad discursiva del diseño gráfico: The discursive capacity of graphic design. *Arte*, 27(1), 43-57. https://doi.org/10.5209/rev_ARIS.2015.v27.n1.43009
- Garrod, S., Fay, N., Lee, J., Oberlander, J., & MacLeod, T. (2007). Foundations of Representation: Where Might Graphical Symbol Systems Come From? *Cognitive Science*, 31(6), 961-987.
- Keshavarz, M. (2019). *The design politics of the passport: materiality, immobility, and dissent*. Bloomsbury Visual Arts.
- Kotsis, K. (2019). Ildar Garipzanov, Caroline Goodson, and Henry Maguire, ed., *Graphic Signs of Identity, Faith, and Power in Late Antiquity and the Early Middle Ages*. *Cursor Mundi*, 27, Turnhout: Brepols, 2017, xviii, 392 p., 141 ill. *Mediaevistik*, 32(1), 377-379. <https://doi.org/10.3726/med.2019.01.73>
- Holmes, B., Paris-Clavel, G., & Pataut, M. (2018). The Forms of Engagement: Artistic Practices and Social Struggles, in M. Pataut (Ed.), *First Attempts* (pp. 5-8). Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Ianniello, A. (2023). The power of imagination: immersive and experiential counterfactuals to engage with sustainability. In K. Vaes, & J. Verlinden (Eds.), *Connectivity and creativity in times of conflict* (pp. 20-24). Academia Press.
- Lacey, P., Petti, A., & Tortoioli Ricci, M. (2024). Design education and contexts. In J. Pierini (a cura di). *How to... on design deducation* (pp. 108-135). Corraini Edizioni.

Langdon, J. (2014). *A school for design fiction*. Spector Books.

Langdon, J., & Laranjo, F. (2015, March 3). A school for design fiction: Interview. *Modes of Criticism*. <https://modesofcriticism.org/a-school-for-design-fiction/>

Manfield, S. (2013). *A School for Design Fiction*. Spector Books.

Metahaven (van der Velden, D., & Kruk, V.), with Vishmidt, M. (2010). *Uncorporate identity*. Lars Müller Publishers.

Moles, A. A. (1986). The Legibility of the World: A Project of Graphic Design. *Design Issues*, 3(1), 43-53.

Munari, B. (1975). Compasso d'Oro ad ignoti. *Abitare*, 545, 25-30.

Piscitelli, D., Ferrara, C., & Guida, F. E. (2013). Design e comunicazione visiva. In M. Barosio & M. Trisciuglio (Eds.), *I paesaggi culturali: Costruzione, promozione, gestione* (pp. 329-352). EGEA.

Stevenson, P., Mackie, S., Robinson, A., & Baines, J. (2016). See *Red Women's Workshop: Feminist Posters 1974-1990*. Four Corners Books.

Sueda, J. (Ed.). (2014). *All possible futures*. Bedford Press.

Tanni, V. (2020). *Memestetica. Il settembre nero dell'arte*. Nero.



Imago Mundi, per cibum. Comprendere, interpretare, allestire

Imago Mundi, per cibum Analyse, Understand, Exhibit

Abstract

Il progetto *Imago Mundi, per cibum* esplora il valore simbolico, culturale e sociale del cibo nella contemporaneità, coinvolgendo gli studenti iscritti al corso di laurea in Design in una riflessione critica destinata principalmente alla valorizzazione di uno spazio preesistente. Il cibo diventa strumento di indagine e mezzo espressivo rispetto a temi quali la sostenibilità, l'etica e le relazioni sociali, in un dialogo tra progettazione sociale e didattica interdisciplinare.

Parole chiave

progetto, società, valorizzazione, allestimento

Abstract

The *Imago Mundi, per cibum* project explores the symbolic, cultural, and social value of food in contemporary society, engaging students enrolled in the Design degree program in a critical reflection primarily aimed at enhancing a pre-existing space. Food becomes both a tool for investigation and a means of expression in relation to themes such as sustainability, ethics, and social relationships, fostering a dialogue between social design and interdisciplinary teaching.

Keywords

project, society, exploitation, exhibit

Introduzione

Viviamo in un'epoca in cui il cibo pervade la nostra quotidianità. Dal grande successo dei programmi televisivi alla popolarità della letteratura gastronomica, dalle guide di cucina al diffondersi della moda per lo street food. Il prodotto gastronomico viene interpretato come un vero e proprio oggetto di marketing, tanto da essere una componente essenziale del cosiddetto *lifestyle retailing* (Helman & Chernatony, 1999). In questo senso, è emblematica per il suo valore pionieristico l'esperienza di IKEA. Il servizio di ristorazione integrato all'interno dei propri punti vendita (Mangano, 2014) propone un'offerta culinaria incentrata sulla tradizione gastronomica svedese. Tale peculiarità ha contribuito a rendere i ristoranti IKEA competitivi rispetto alla ristorazione più tradizionale, tanto da entrare nei circuiti ufficiali di recensione e prenotazione online. Tra i prodotti maggiormente rappresentativi si annovera la polpetta IKEA Huvudroll, ideata nel 1985 da Severin Sjöstedt (ikea.com/global/en/stories/): un prodotto iconico, dalla storia ormai quarantennale, elevato a vero e proprio oggetto di design (Maccotta, 2020), tanto che, al pari degli altri articoli dell'azienda, è individuato dallo specifico codice numerico identificativo. L'isolamento a cui il mondo intero è stato costretto durante il periodo pandemico, ha portato a una proliferazione dell'hashtag *#food* associato a immagini che immortalano prelibatezze preparate in casa. Un fenomeno che non è passato inosservato alla sensibilità di Martí Guixé. Coinvolto all'interno del progetto *CASAMONDO* lanciato durante il periodo pandemico dal MAXXI-Museo nazionale delle arti del XXI secolo, Guixé evidenzia come, se da un lato in un contesto di vita virtuale il cibo sia una delle pochissime cose che riporta necessariamente a un contatto con la natura, allo stesso tempo gli atti del preparare e del mangiare assumono una dimensione 'esibizionistica' laddove "ogni pasto è una personale installazione, performativa e coerente con il contesto e il momento [...]". L'atto di cucinare e il cibo non sono solo funzionali ma includono elementi fotogenici per lo streaming in diretta o per la trasmissione in differita, e per l'archiviazione e visualizzazione" (Guixé, 2021).

Non solo. In qualunque momento della giornata, le strade urbane sono percorse da biciclette elettriche, scooter e automobili impegnati in attività di delivery, un fatto che solleva rilevanti questioni di etica sociale (Brera, 2021) e che alimenta l'illusoria percezione di una disponibilità illimitata del cibo, accessibile a chiunque e in qualsiasi momento. Non sorprende, pertanto, che tra gli obiettivi prioritari dell'Agenda 2030 emerga la necessità di porre fine alla fame e di garantire l'accesso al cibo per tutti, con un'attenzione particolare alle fasce più vulnerabili della popolazione (un.org/sustainabledevelopment/hunger/). Le modificazioni delle abitudini alimentari a cui assistiamo stanno conducendo a una "de-ritualizzazione" del cibo (Herpin, in Leveghi & Sprovieri, 2015, p. 78) annullando gradualmente il valore attribuito al consumo del pasto e alle regole, ai luoghi, ai tempi e agli spazi che a esso dovrebbero essere dedicati. Si tratta di mutazioni latenti, ma che incidono profondamente sulle relazioni tra uomini, cibo e territorio, tanto dal punto di vista simbolico quanto da quello materiale. Il perseguimento di una distribuzione equa del cibo implica la necessità di un radicale cambiamento di paradigma.

Così come teorizzato da Carolyn Steel (2021), tra le principali studiose del rapporto tra alimentazione e città, e sintetizzato nel termine "sito-pia", neologismo da lei stessa coniato come fusione dei termini greci *sitos* (cibo) e *topos* (luogo). Perché, afferma Steel, solo "imparando a

Copertina

Food Porn Index: this is what you're posting about, foodies, Bolthouse Farms, Poon, 2014.

Fig. 1

Imago Mundi, per cibum, locandina dedicata, Giovanna Ramaccini, 2024.

mercoledì 14 febbraio 2024
ore 10.00

Caritas Diocesana
Perugia-Città della Pieve
Perugia, via Montemalbe 1

IMAGO MUNDI, PER CIBUM



1908
unipg
UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI PERUGIA
DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA
CIVILE E AMBIENTALE



saluti introduttivi

Don Marco Briziarelli

Direttore della Caritas Diocesana Perugia-Città della Pieve

Maurizio Oliviero

Magnifico Rettore dell'Università degli Studi di Perugia

Giovanni Gigliotti

Direttore del Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale

Paolo Belardi

Delegato per il settore Immagine grafica, comunicazione di Ateneo,
brand e merchandising

Marco Fornaciari da Passano

Presidente del corso di laurea in Design

presentazione dell'iniziativa e degli esiti didattici

Pierluigi Milone, Giovanna Ramaccini

Docenti dell'insegnamento di Food Design

studenti dell'insegnamento di Food Design

L'iniziativa è volta a presentare
gli esiti dell'esercitazione didattica
Imago mundi, per cibum condotta
nell'ambito dell'insegnamento
di Food Design da ottobre
a dicembre 2024

dare valore al cibo e controllandone il potere, è possibile avvicinarsi al sogno utopico di una società equa, sana e capace di adattamento” (Steel, 2019, p. 1076).

Imago Mundi, per cibum

Il tema

Le riflessioni sinora introdotte hanno orientato l'esperienza didattica e progettuale titolata *Imago Mundi, per cibum*, condotta coinvolgendo oltre cinquanta studenti iscritti al secondo anno del corso di laurea in Design attivato dall'Università degli Studi di Perugia in collaborazione con la Caritas Diocesana dell'Arcidiocesi Perugia-Città della Pieve. Il titolo incarna ed esplicita la duplice ispirazione che ha animato l'iniziativa, da un lato rivolta alla storia dall'altro alla contemporaneità. Nel primo caso il riferimento è al lavoro enciclopedico *Imago Mundi*, opera del monaco cristiano Honorius Augustodunensis risalente alla prima metà del XII secolo attraverso cui l'autore indaga la Terra e il Creato a partire dalle componenti fisiche – i quattro elementi di terra, acqua, aria e fuoco –, immateriali – il tempo – e di evoluzione sociale – la storia umana. Nel secondo caso il riferimento è al progetto *Imago Mundi Collection*. Nato nel 2006 da un'idea dell'imprenditore trevigiano Luciano Benetton, la collezione assume la dimensione di una mappatura della produzione artistica contemporanea a livello mondiale. Dalla sua nascita a oggi, infatti, il progetto ha coinvolto oltre ventiseimila artisti provenienti da più di centosessanta paesi di tutti i continenti invitandoli a esprimere la propria poetica e il proprio linguaggio all'interno di una tela di dieci per dodici centimetri (imagamundicollection.org).

Prendendo avvio dalla questione dell'emergenza alimentare e riconoscendo il diritto alimentare come valore universale, il progetto proposto è stato guidato dall'obiettivo di indagare il valore attribuito al cibo nella società contemporanea, a partire da un punto di osservazione preciso, ovvero proveniente dalla futura generazione di progettisti rappresentata dagli studenti del corso integrato di 'Food Design' coinvolti nell'esperienza. L'intento principale, pertanto, è stato quello di promuovere la consapevolezza e la responsabilità nei confronti di una tematica di fondamentale rilevanza per il futuro del pianeta. In termini operativi, ciascun partecipante ha espresso il proprio pensiero attraverso la realizzazione di un'immagine sintetica, liberamente composta, mantenendo come unica costante il formato: un disco circolare di venti centimetri di diametro, richiamo sia alla forma convenzionale della Terra sia alla dimensione tipica dei piatti da portata. I risultati dell'attività sono stati presentati pubblicamente il 14 febbraio 2024, nell'ambito di un evento dedicato. Nel suo complesso, l'iniziativa ha perseguito una duplice finalità. Da un lato la valorizzazione dello spazio interno della mensa Don Gualtiero, situata presso la sede della Caritas Diocesana, mediante l'applicazione delle grafiche realizzate dagli studenti in forma di *wallcovering*, dall'altro la strutturazione di un'esperienza didattico-progettuale replicabile, finalizzata a osservare nel tempo l'evoluzione della sensibilità e dell'approccio delle nuove generazioni al tema del cibo. A tale scopo, è stato previsto l'allestimento dei lavori all'interno di un arredo mobile itinerante, reinterpretazione in chiave contemporanea della tradizionale dispensa: un arredo autonomo, dotato di ruote, facilmente assemblabile, riproducibile e trasportabile.

Fig. 2

A sinistra: *La lentissima esplosione di un seme*, Greta Marchetti, 2024; a destra: *Unendo sapori, sfumature e culture*, Alessia Micheli, 2024.

Fig. 3

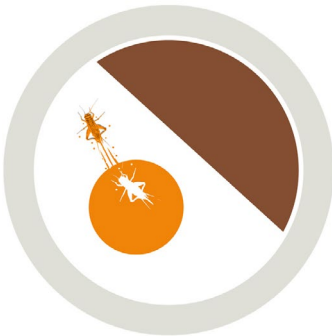
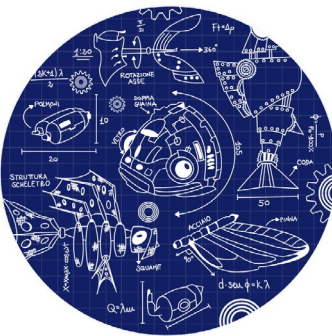
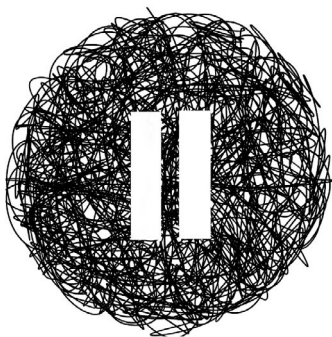
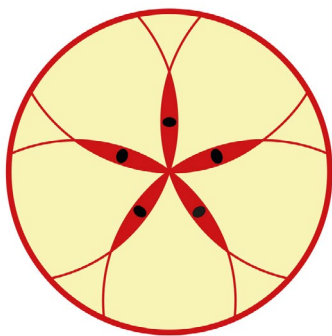
A sinistra: *Still an apple*, Lucrezia Marioli, 2024; a destra: *Spot the difference*, Teresa Di Natale, 2024.

Fig 4

A sinistra, *Every Break You Take*, Servalli Elena, 2024; a Destra: *Food Puzzle*, Elisa Rufini, 2024.

Fig. 5

A sinistra, *In fondo al mar*, Alessandra Resta, 2024; a destra: *Cameriere... Ho un insetto nel piatto!*, Dario Diarena, 2024.



Le letture

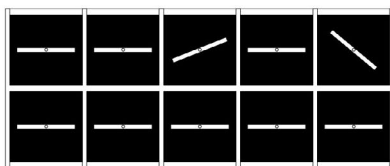
La varietà degli stili di rappresentazione emersa dalla complessità dei lavori degli studenti riflette la pluralità delle interpretazioni del tema proposto. L'analisi comparata delle opere consente tuttavia di individuare alcuni nuclei tematici ricorrenti: dalla responsabilizzazione verso un consumo consapevole alla critica della standardizzazione estetica dei prodotti agricoli per fini di marketing, dalla riflessione sulle modalità relazionali legate al cibo a quella sugli alimenti del futuro, quali il cibo sintetico e il *Novel Food*.

In particolare, il progetto *La lentissima esplosione di un seme* si concentra sull'interconnessione tra essere umano e natura, proponendo una visione del cibo non soltanto come risorsa individuale, ma come elemento che lega reciprocamente le persone e l'ambiente. L'intento è quello di promuovere una consapevolezza diffusa circa l'impatto delle azioni individuali, concepite come 'semi' capaci di generare cambiamenti collettivi positivi. Tale concetto è espresso attraverso l'immagine della mela sezionata, dalla quale emerge una stella a cinque punte, richiamo al fiore del melo e al ciclo vitale del cibo. Il titolo del progetto si ispira alle parole con cui Bruno Munari definisce l'albero, descrivendolo come "lentissima esplosione di un seme" (Budetta & Munari, 1993). L'uso del superlativo assoluto adottato nel motto sottolinea l'urgenza di rispettare i tempi dettati dalle risorse ambientali e naturali, con specifico riferimento ai processi legati alla produzione alimentare. Analogamente, il progetto *Unendo sapori, sfumature e culture* si riferisce agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile dell'Agenda 2030, in particolare al diritto universale al cibo. Mediante l'uso di uno stile astratto, caratterizzato da linee sinuose e cromaticamente ispirate agli obiettivi dell'Agenda ritenuti particolarmente affini al tema affrontato, il progetto sottolinea la necessità di una gestione alimentare globale, fondata sulla cooperazione e sull'azione responsabile di ciascun individuo.

I progetti *Still an apple* e *Spot the difference* concentrano la riflessione sul rapporto tra cibo e marketing, evidenziando l'importanza di valorizzare l'essenza del prodotto alimentare in termini di qualità nutrizionali e gustative a dispetto di una bontà apparente data dall'estetica. Anche i prodotti cosiddetti 'naturali' risultano coinvolti in processi analoghi a quelli tipici della produzione industriale, in quanto soggetti a una formalizzazione standardizzata. Come osserva Riccardo Falcinelli "le arance esposte sugli scaffali finiscono per essere tutte tonde, della stessa misura e della stessa tonalità di colore" (Falcinelli, 2017, pp. 10-12). La 'normalizzazione' estetica non è soltanto una necessità produttiva, ma anche una strategia commerciale che facilita la vendita attraverso l'omogeneità dei prodotti. Tuttavia, tale approccio comporta significative implicazioni sul piano della sostenibilità ambientale: gli elementi che non rispondono ai criteri standardizzati vengono infatti scartati, contribuendo in maniera rilevante al fenomeno dello spreco alimentare (European Environment Agency, 2020).

Diversamente *Every Break You Take* riflette sull'importanza di restituire al momento del pasto il suo valore originario di condivisione. La pausa pranzo, infatti, non rappresenta soltanto un'occasione per soddisfare i bisogni nutrizionali, ma costituisce anche un'opportunità per promuovere il benessere emotivo e fisico dell'individuo. In un contesto contemporaneo caratterizzato da ritmi frenetici e da un costante sovraccarico di stimoli – interpretata graficamente come un fitto intreccio di linee –, la pausa pranzo – tradotta graficamente in un'interruzione dell'intreccio data da due rettangoli bianchi – si configura come un potenziale spazio di sospensione dalle pressioni quotidiane.

Fig. 6
Imago Mundi, per cibum, allestimento itinerante, Giovanna Ramaccini, 2025.



25 cm

Similmente nel progetto *Food Puzzle* il cibo viene eletto a opportunità privilegiata di relazione. L'atto di sedersi insieme a tavola non si esaurisce nella mera soddisfazione di un bisogno fisiologico, ma assume il significato di un gesto intimo e comunitario. Mangiare insieme implica un processo di condivisione che va oltre il nutrimento materiale, coinvolgendo aspetti profondamente relazionali e identitari. Questo concetto è restituito attraverso la metafora ludica del puzzle laddove ogni parte, pur mantenendo la propria unicità, si connette alle altre per creare un insieme più ampio e significativo. In tal senso, il cibo è inteso come un elemento che favorisce l'incontro e l'integrazione delle diversità individuali, promuovendo la costruzione di nuove connessioni e forme di socialità.

Infine, accomunati da un approccio ironico e provocatorio, i progetti *In fondo al mar* e *Cameriere... Ho un insetto nel piatto!* guardano alle nuove frontiere dell'ambito alimentare. Il primo si concentra sull'applicazione delle biotecnologie nella produzione di alimenti artificiali, esemplificata dalla raffigurazione di un pesce 'meccanizzato' e disassemblato nelle sue componenti, a sottolineare i rischi di una eccessiva artificializzazione del cibo. Il secondo esplora il tema delle proteine alternative, proponendo il consumo di insetti come scelta sostenibile. L'obiettivo di entrambi i progetti è stimolare una riflessione critica sulle abitudini alimentari contemporanee favorendo una maggiore consapevolezza dell'impatto delle proprie azioni quotidiane in termini etici e ambientali.

Considerazioni conclusive

Le riflessioni sviluppate all'interno dell'esperienza progettuale *Imago Mundi, per cibum* dimostrano come il cibo, da elemento primario legato alla sopravvivenza, si sia progressivamente trasformato in un dispositivo culturale e simbolico capace di riflettere l'evoluzione dell'uomo e della società. In un contesto contemporaneo dominato da dinamiche globali, digitalizzazione e sovrapproduzione, il rapporto diretto con le risorse naturali appare sempre più complesso e stratificato. L'approccio delle nuove generazioni, osservato attraverso le pratiche progettuali dell'insegnamento di 'Food Design', conferma l'emergere di una sensibilità crescente verso le tematiche della sostenibilità, dell'etica alimentare e della giustizia sociale. L'adozione del cibo come *medium* di espressione ha permesso agli studenti di esplorare dimensioni non solo estetiche, ma anche concettuali, etiche e relazionali. Il formato circolare degli artefatti ha offerto un contenitore simbolico efficace per rappresentare visivamente idee complesse, spesso cariche di implicazioni socio-culturali. L'esperienza conferma e valorizza quanto il cibo possa essere un potenziale strumento di coesione, riflessione e trasformazione collettiva, restituendo alla pratica alimentare un significato profondamente umano e culturale. In tal senso, l'iniziativa si configura come un esempio di didattica attiva e interdisciplinare, in grado di generare consapevolezza e di favorire il dialogo tra progettazione e impegno sociale. Il carattere replicabile dell'esperienza ne accresce ulteriormente il valore educativo, offrendo uno strumento versatile per l'osservazione e l'elaborazione del pensiero progettuale delle generazioni future.

Crediti

Le attività sono state condotte durante l'aa 2023-2024 nell'ambito dell'insegnamento integrato di Food Design composto dai moduli di *Economia, politiche e sostenibilità alimentare*, tenuto dal professore Pierluigi Milone e dal modulo di *Food Visual Merchandising*, tenuto dall'autrice.

Bibliografia

Brera, G. M. (2021). *Candido*. La nave di Teseo.

Budetta, C., & Munari, B. (1993). *Fenomeni bifronti*. Dadodue, Etra/Arte.

European Environment Agency (2020, November 23). *What are the sources of food waste in Europe?* <https://www.eea.europa.eu/media/infographics/wasting-food-1/view>

Falcinelli, R. (2017). *Cromorama. Come il colore ha cambiato il nostro sguardo*. Einaudi.

Guixé, M. (2021). *Casa Mondo: Food*. Corraini Edizioni.

Helman, D., & Chernatony, L. D. (1999). Exploring the Development of Lifestyle Retail Brands. *The Service Industries Journal*, 19(2), 49-68.

Levegghi, E., & Sprovieri, P. (2015). *Pratiche relazionali del cibo. Dal convivium al social eating*. [tesi di master]. <https://issuu.com/relationaldesign/docs/tesi-evelyn-levegghi-paola-sprovieri>

Maccotta, F. (2020, April 21). *La ricetta (con le istruzioni) per preparare a casa le polpette Ikea*. <https://www.wired.it/lifestyle/food/2020/04/21/ricetta-polpette-ikea-preparare-casa/>

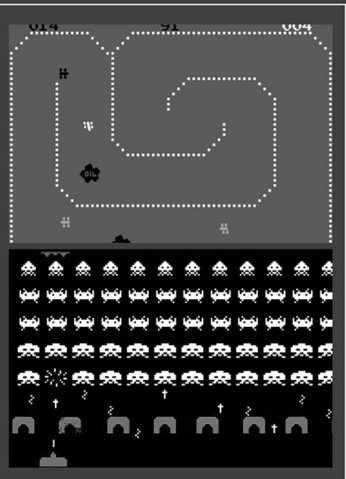
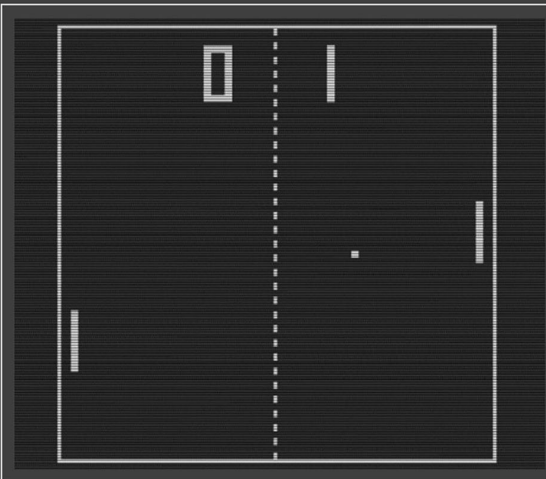
Mangano, D. (2014). *Ikea*. Doppiozero.

Mostra Internazionale di Architettura (2021). *How will we live together?*. La Biennale di Venezia.

Poon, L. (2014, March 12). *Who Says Food Porn Has To Be Dominated By Junk Food?* <https://www.npr.org/sections/thesalt/2014/03/12/289411732/who-says-food-porn-has-to-be-dominated-by-junk-food>

Steel, C. (2019). *Sitopia. Come il cibo può plasmare il futuro*. Sitopia. How food can shape our future. *Domus*, 1040, 1076-1081.

Steel, C. (2021). *Sitopia. Come il cibo può salvare il mondo*. Piano B.



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 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.

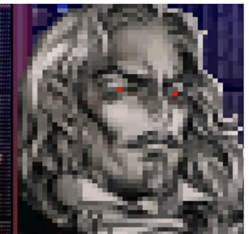
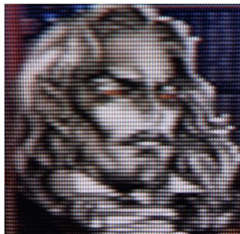
La *Mode 7* è una modalità grafica della console per videogiochi Super Nintendo Entertainment System che consente di ruotare e scalare uno strato di sfondo su base *scanline* per *scanline*, creando vari effetti di profondità. Supporta diversi tipi di effetti, come la traslazione e la riflessione. L'effetto 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



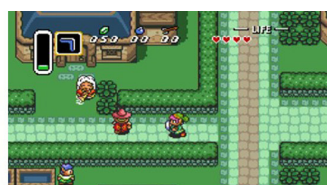
e soltanto nella sua parte puramente grafica. Ad esempio, la realtà virtuale (VR) e la realtà aumentata (AR) traggono vantaggio dai principi stabiliti dalle tecniche bidimensionali per creare ambienti tridimensionali immersivi. Queste tecnologie sono utilizzate in vari settori, dalla formazione medica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

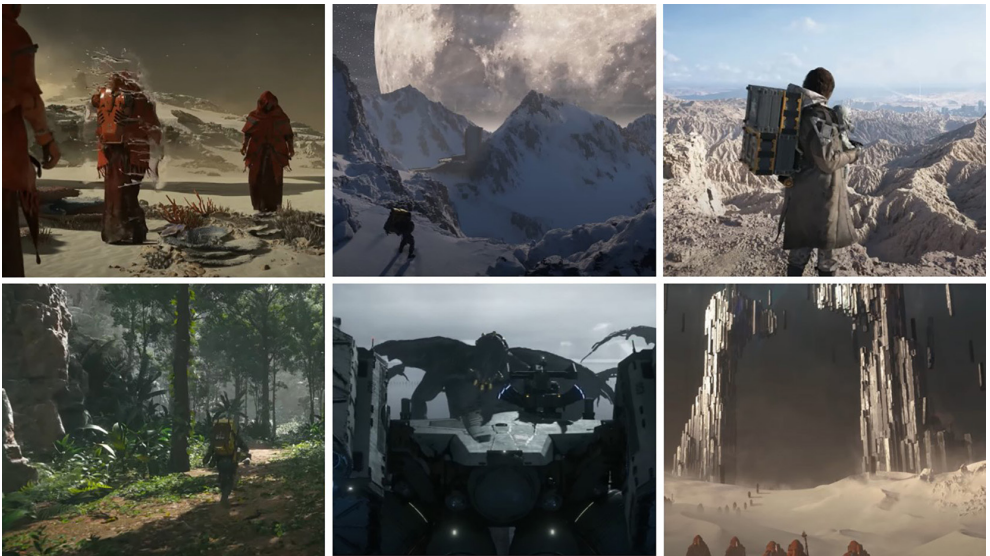
Il *retrogaming*, oltre a offrire uno sguardo retrospettivo sulla storia dei videogiochi, costituisce oggi una chiave interpretativa utile in ambito educativo e culturale. Il recupero e l'analisi critica delle tecniche e delle estetiche del passato permettono non solo di comprendere le evoluzioni tecnologiche, 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=MTc0MTYxMjYwMiwzMzAuMTkyLjQ2Lj-gwLDc1NDk2NjQ%3D&s=work_strip

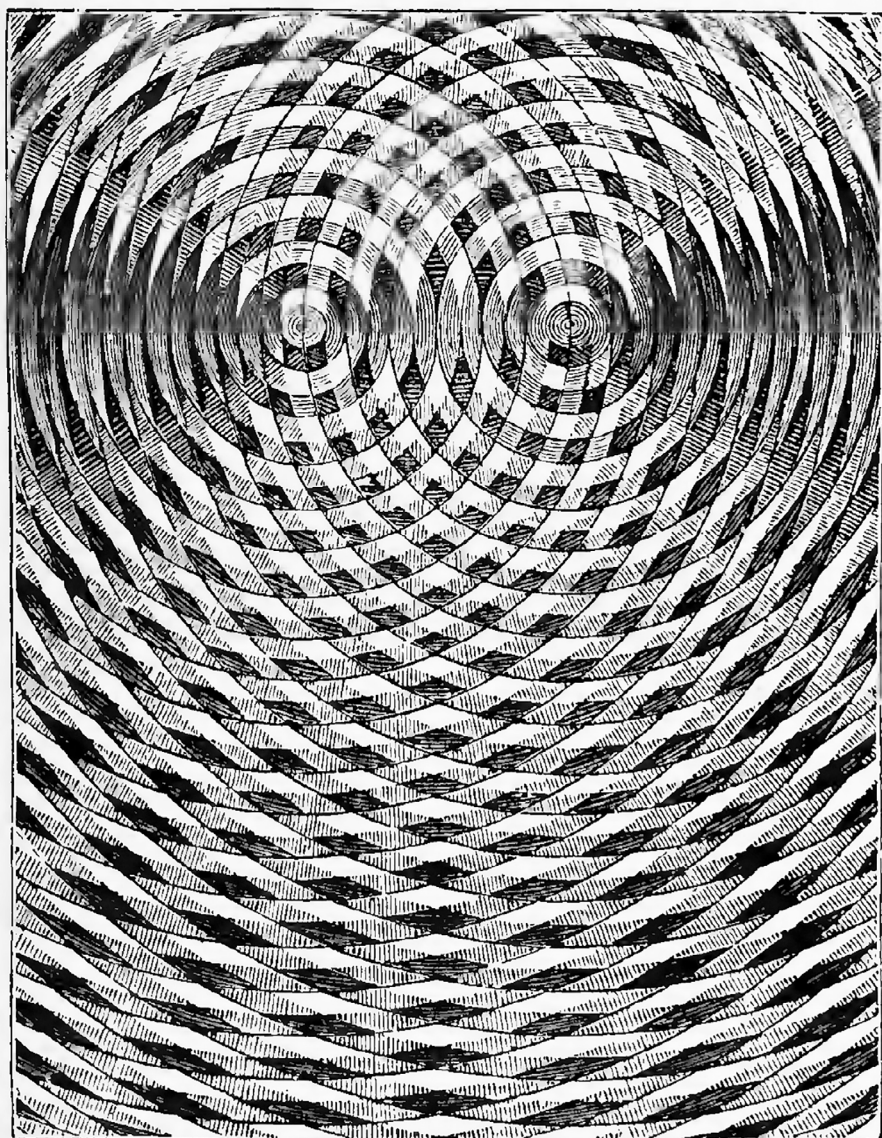
Pecchinenda, G. (2003). *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell'«homo game»*. Editori Laterza.

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/>



5' 4' 3' 2' 1' 0 1 2 3 4 5

Entangled Visions: Quantum Imaging and the Horizons of Scientific Pareidolia

Abstract

This paper explores the epistemological and cultural implications of quantum entanglement imaging, highlighting the risks of scientific pareidolia. Examining the visual analogy between entangled particles and the Yin-Yang symbol interrogates the interplay between scientific visualization and cultural symbolism, underscoring the need for critical reflection and precise interpretation in the visual culture of quantum science.

Keywords

quantum imaging, entanglement, visual science studies

Quantum entanglement stands as one of the most profound and counterintuitive phenomena to emerge from twentieth-century physics, posing a fundamental challenge to classical notions of locality, causality, and representation. At its core, entanglement describes a state where two or more particles become interconnected so that their physical properties, when measured, reveal correlations irrespective of spatial separation, defying classical intuition and generating substantial epistemological debate. This remarkable characteristic was first critically explored by Schrödinger in 1935, who identified it as “the essence of quantum mechanics” due to its fundamental departure from classical descriptive frameworks (Caponigro et al., 2010; Zia et al., 2023). What renders quantum entanglement so profoundly fascinating from an epistemological perspective is not merely its resistance to conventional paradigms of scientific visualization, but its deep, structural challenge to the foundations of conventional logic and common-sense reasoning. Unlike classical physical systems, where the properties and states of objects are defined locally and independently, entangled quantum systems defy such separability: the measurement outcome of one particle instantaneously influences the state of its entangled partner, regardless of the spatial distance between them. This phenomenon, famously described by Einstein as “spooky action at a distance”, does not simply stretch our habitual categories of pictorial or diagrammatic representation; it fundamentally unsettles the classical intuition that causality and information transmission must be local and temporally ordered. The entanglement exposes the inadequacy of classical conceptual and visual schemes for capturing quantum reality, demanding instead a new regime of visualization that can accommodate nonlocal correlations and holistic properties that cannot be reduced to the sum of their parts, as Caponigro and colleagues (note: “Quantum mechanics exhibits non-locality when it remains contextual even in this spatially separated setting. The phenomenon of quantum entanglement is among the most counterintuitive concepts in quantum mechanics”, Caponigro et al., 2010). In contrast to classical mechanics, where visual representations can typically function as straightforward, intuitive analogues of physical reality, quantum mechanics demands a far more intricate and mediated relationship between visualization and the phenomena it seeks to describe. In the quantum domain, images and diagrams are not mere windows onto an underlying reality but conceptual constructs that mediate, translate, and often abstract the profoundly non-intuitive nature of quantum processes.

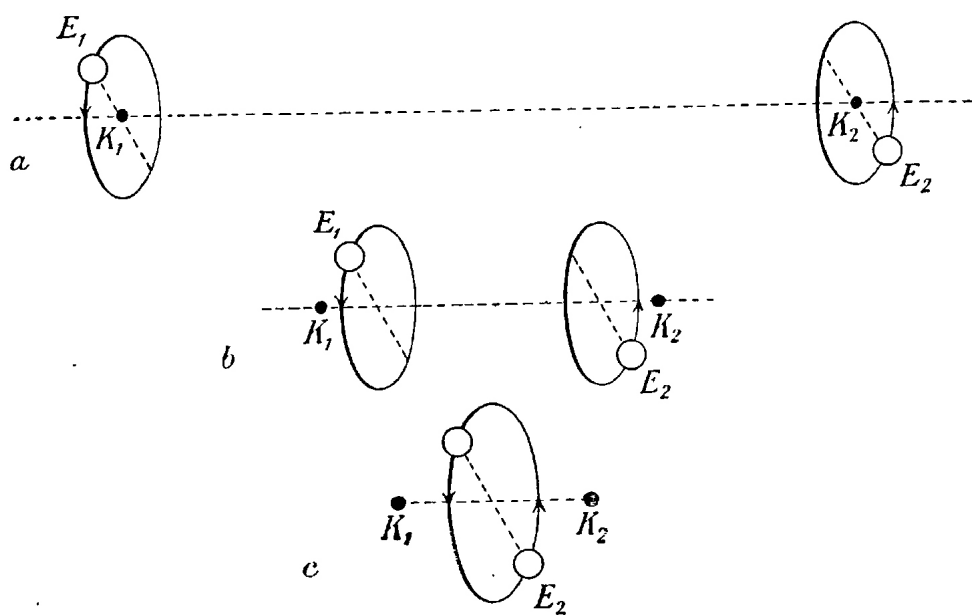
This dynamic finds a compelling analogue in astronomy, where researchers continually confront phenomena that fundamentally elude direct sensory access. Astronomers have developed and refined a repertoire of advanced visual strategies and representational techniques that translate these otherwise imperceptible processes into forms amenable to human perception. By deploying such sophisticated visual methodologies, ranging from composite imaging to the manipulation of spectral data, astronomy exemplifies how scientific inquiry can bridge the gap between the inherent inaccessibility of its objects and the cognitive faculties of its observers, rendering the invisible open to interpretation and further analysis.

Cover

Kramers, H.A. & Holst, H. (1923). *The Atom and the Bohr Theory of its Structure*. Gyl dendal. Fig. 6. Schematic representation of an interference.

Fig. 1

Early representation of the formation of a hydrogen molecule, Bohr, 1913 [Kramers & Holst, 1922, p. 181].



For instance, the visualization of black holes (Fig. 1) entails the assignment of false colors, the integration of data from multiple sources, and the use of algorithmic reconstructions, all aimed at rendering phenomena that are intrinsically invisible to both the naked eye and conventional optical instruments perceptible. Both quantum physics and astronomy demonstrate that scientific visualization is not merely a matter of 'seeing', but rather an act of constructing meaning through carefully mediated and often highly conventionalized visual codifications. These strategies are shaped as much by the epistemological limits of observation as by the creative imperative to render the unseeable thinkable.

This issue becomes evident even in the well-established visual model of the Bohr atom, popularly depicted as a miniature solar system (Fig. 2). While intuitive, such a depiction constitutes an ambiguous simplification, since the atomic structure is highly complex and less suitable for simplified visual modeling. Instead, it possesses a probabilistic and partially statistical nature, where electrons occupy quantized energy levels defined by probability densities rather than fixed trajectories. Thus, while culturally entrenched, the solar-system-like representation misrepresents the fundamentally probabilistic and indeterminate nature of atomic-scale phenomena. This inclination to translate intricate subatomic phenomena into intuitive, frequently misleading, visual metaphors highlights a broader challenge in visualizing scientific concepts. Galison's reflections on scientific visualization underline this complexity by demonstrating how visual culture within scientific practices functions as a static medium for conveying results and actively shapes scientific knowledge and interpretation (Galison, 2014). Galison's insight into "visual science studies" posits that images in science are not merely representational devices but serve as epistemic instruments that profoundly influence scientific knowledge production, dissemination, and conceptualization (Galison, 2014). When considering quantum entanglement, the epistemic transition becomes increasingly evident: scientific images no longer function as direct operational models that mirror observable reality but as inferential representations mediating our access to phenomena that are fundamentally inaccessible to classical intuition. The dynamic interplay among scientific visualization, cognitive perception, and cultural representation underpins much of the epistemological and interpretive work within the hard sciences. This profound interconnection becomes particularly evident in the parallel trajectories along which scientific inquiry strives to render visible both the infinitely small, manifest in the exploration of atomic and subatomic realms, and the infinitely vast, as revealed through astronomical investigation and the study of singular celestial bodies. In both directions, the practices of visualization and interpretation are shaped by the converging demands of scientific rigor, cognitive perception, and culturally embedded ways of making sense of the unseen. The drive to visualize quantum entanglement, whether as a strategy for conceptually clarifying the phenomenon or as an effort to render the entangled state of two particles perceptible to human experience, extends far beyond its purely technical origins. It acquires broader significance as these visualizations

Fig. 2

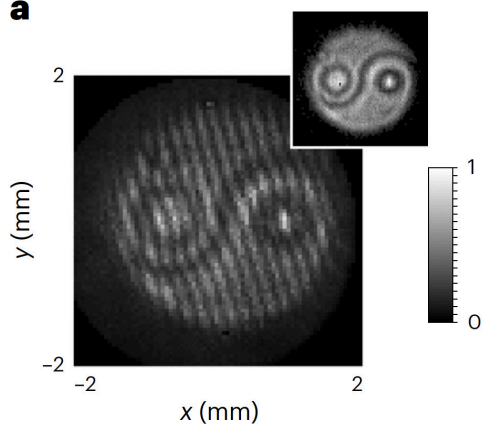
Image of Supermassive black hole M87 generated from data gathered by the Event Horizon Telescope (EHT), 2017 (Galison & Kessler, 2019, p. 75).

Fig. 3

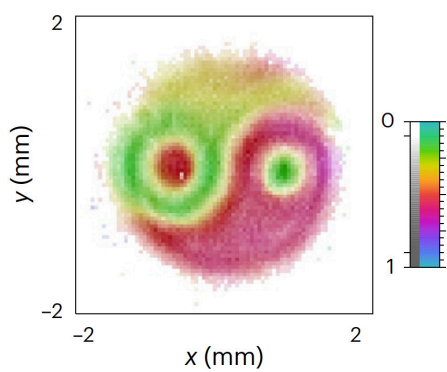
Image reconstruction. a. Combined image showing the interference between a reference state and a state shaped like a Yin-Yang symbol; b. Reconstructed amplitude and phase structure of the image imprinted on the unknown pump (Zia et al., 2023, fig. 6).



a



b



are refracted through the interpretive lenses of human perception, imbued with metaphorical meanings, and integrated into the broader narratives and imaginaries that shape our understanding of scientific reality.

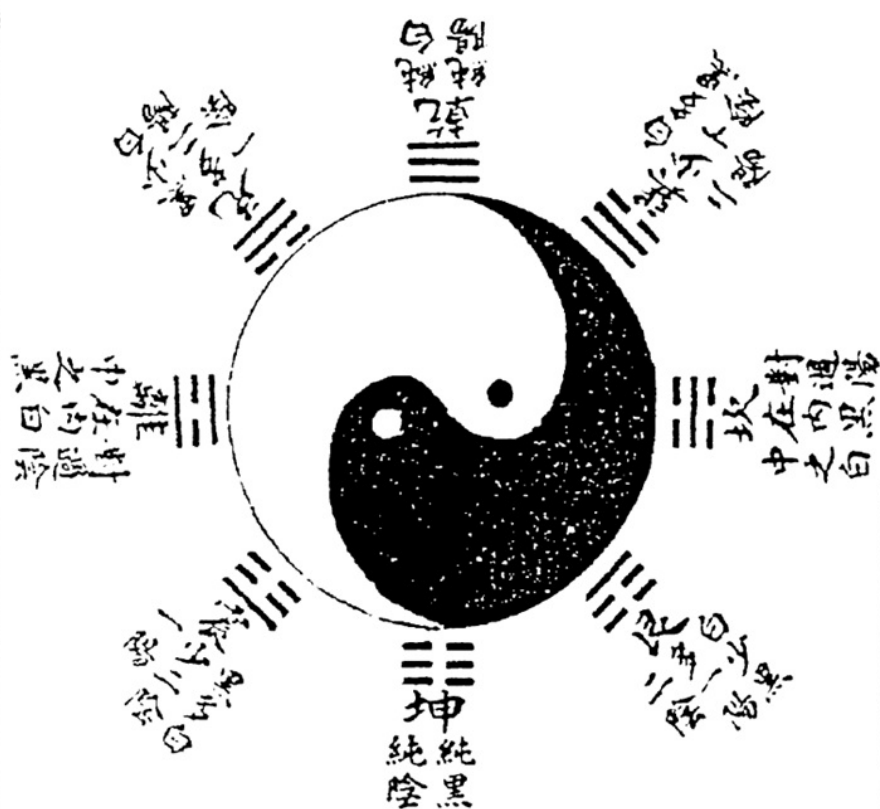
Innovations in quantum imaging techniques have opened unprecedented pathways for visualizing quantum entanglement, providing empirical substance to previously abstract theoretical constructs. Unlike conventional photography, which directly records an optical impression on photosensitive media, quantum imaging techniques such as interferometric imaging and quantum holography rely on complex inferential procedures to reconstruct visual representations from quantum states.

Within this area of research, the experimental work culminating in the article *Interferometric imaging of amplitude and phase of spatial biphoton states* (Zia et al., 2023), published in *Nature Photonics*, represents a noteworthy contribution. The authors detail the generation and characterization of spatial biphoton states through advanced interferometric techniques, emphasizing the profound conceptual divergence that quantum imaging represents in contrast to classical visual methodologies. Their work introduces novel approaches to imaging quantum states (Fig. 3) and highlights the fundamental differences in how quantum and classical systems must be visualized and understood. These advanced approaches employ the intrinsic correlation properties of entangled photons, reconstructing spatial information from intricate interference patterns rather than straightforward optical paths. Unlike classical optical imaging, quantum visualizations cannot simply be interpreted as direct representations of external realities. Instead, they manifest as interpretative constructs shaped profoundly by theoretical frameworks and computational processing algorithms. This interpretative dependency introduces a new layer of epistemic uncertainty and critical reflection into the practice of scientific visualization, raising compelling questions, not only about the nature of observation and the role of theoretical models in defining what can be visually apprehended as real, but also about the ethical responsibilities inherent in constructing and communicating quantum images. The images generated through these techniques are not passive records but active constructions embedded within specific theoretical, computational, and ethical frameworks. This realization aligns with Galison's broader argument regarding scientific visualization as an active, critical, and analytical practice, suggesting that quantum images are both shaped by and shape the theoretical landscape in which quantum mechanics operates. However, despite the study's indisputable scientific merit, it also produced an entirely unforeseen side effect that offers valuable insight into our cultural engagement with scientific imagery. Specifically, the authors' deliberate, albeit methodologically arbitrary, decision to utilize a Yin-Yang-shaped template as a test image for their quantum holography technique inadvertently gave rise to a cascade of misunderstandings. While these may appear trivial at first glance, they reveal much about the interpretative frameworks through which scientific images circulate. It is crucial to underscore that the emergence of a Yin-Yang-shaped figure among the experimental results was not a serendipitous discovery but a direct consequence of the initial template choice. The

Fig. 4

The Taiji Diagram of the Heart of the Changes as Mysteriously Revealed by Fuxi, from Lai Zhide, *Yijing Laizhu Tuijie* [1688], (Leong, 2023, p. 32).

心易發微伏羲太極之圖



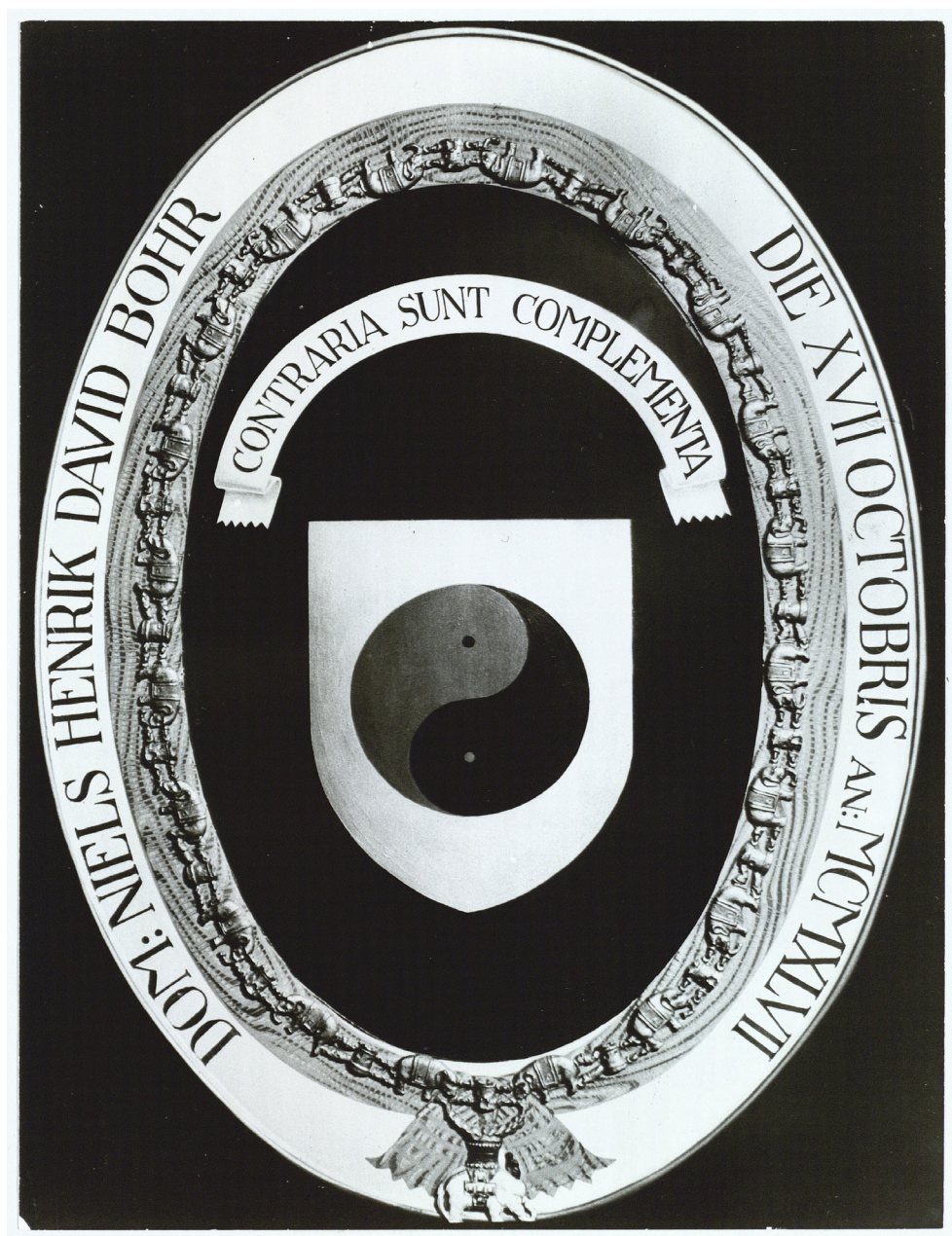
正南純陽方也。故畫為乾。正北純陰方也。故畫為坎。離于東。為坤。畫離于東。象陽中有陰也。畫坎于西。象陰中有陽也。東北陽生陰下。于是乎畫震。西南陰生陽下。于是乎畫巽。觀陽長陰消。是以畫兌于東南。觀陰咸陽微。是以畫艮于西北也。

experiment was never intended to ‘reveal’ a pre-existing, yin-yang-like structure within the spatial configuration of entangled particles. Instead, its primary objective was to demonstrate the robustness and precision of a novel detection and reconstruction method in quantum imaging. In other words, the appearance of the Yin-Yang symbol (Fig. 4) was entirely determined by the researchers’ explicit decision to imprint that shape onto the quantum system under investigation.

Nevertheless, this detail was frequently overlooked or misrepresented in subsequent media reports, both in the popular press and even in some scientific outlets. Many accounts presented the experiment as though it had yielded a ‘quantum yin-yang’ that depicts two photons becoming entangled in real time, drawing particular attention to the striking visual similarity with the ancient Yin-Yang symbol. In doing so, these narratives helped reinforce a sense of quasi-mystical convergence between contemporary quantum physics and the cosmological principles of classical Chinese thought. This enthusiastic and rhetorically charged, but ultimately misleading, coverage calls for a critical reflection on how scientific images can accumulate layers of cultural and symbolic meaning that diverge significantly from their original technical context. It also highlights the necessity for rigorous interpretation and precise communication within the visual culture of science. As Ciann-Dong Yang discusses in depth (Yang, 2024), the connections between the ancient Yin-Yang symbol and contemporary physics are complex and varied. One especially revealing instance is Niels Bohr’s decision to feature the classical diagram of complementarity on his personal coat of arms, a choice prompted by his investiture as a Knight of the Order of the Elephant by the King of Denmark in 1947 (Fig. 5). Moreover, it is important to recognize that the Yin-Yang symbol possesses significant semantic and theoretical affinities with various foundational aspects of quantum mechanics. At its core, the symbol embodies essential Taoist notions of duality, complementarity, interconnectedness, and mutual definition, which resonate strongly with the ontological frameworks of modern particle physics. Both traditions fundamentally question reductionist models of reality, positing that existence is constituted by inseparable relationships rather than isolated, independently definable entities. Bohr’s principle of complementarity, which stands at the very core of quantum theory, finds a close conceptual parallel in Taoist thought by stressing the necessary coexistence of apparently contradictory conditions. In this sense, the visual motif of the Yin-Yang serves as a visual metaphor for dynamic equilibrium and simultaneous contradiction, mirroring the way quantum entanglement, in our specific case, manifests as complementary physical states that persist in superposed potentiality until measurement brings forth their definite properties. This rich, multilayered cultural milieu, which connects two seemingly disparate worlds, is fundamentally distinct from the straightforward assertion that the image of two entangled particles resembles the form of the Yin-Yang symbol. Restating this distinction enables us to highlight a subtle but crucial issue that frequently goes unaddressed: any process of visual representation, even in the scientific realm, inevitably involves the latent risk of pareidolia, that is, the

Fig. 5

Professor Niels Bohr’s Coat of Arms at Frederiksborg Castle Chapel, Hillerød by Nordisk Pressefoto - The Royal Library: The National Library of Denmark and Copenhagen University Library, Denmark - CC BY-NC-ND.



inclination to discern or impose recognizable forms upon random or dissimilar patterns.

This phenomenon, which could be described as a peculiar kind of 'scientific pareidolia', underscores how visual cognition is predisposed to project significance and structure onto inherently ambiguous or indeterminate data. Such an epistemological intersection invites deeper reflection on the reciprocal influences between cultural symbolism and scientific visualization. It compels scholars to consider whether these analogical resonances are merely coincidental or indicative of deeper cognitive structures guiding human attempts to make sense of complex realities. As Galison and Neumüller (2023) emphasize, visual analogies often reveal subconscious cognitive frameworks underpinning scientific reasoning, suggesting that the human mind inherently seeks patterns of relational coherence that transcend disciplinary boundaries. However, analogies between philosophical symbols and scientific phenomena are not without epistemic and ethical risks. While analogies facilitate understanding, they also risk imposing interpretative biases, potentially obscuring or simplifying the nuanced complexities inherent in quantum phenomena. This proposed framework is intentionally left open-ended, recognizing the existence of unresolved questions, uncertainties, and persistent epistemological tensions. How can visual representations of intrinsically non-classical phenomena maintain conceptual rigor while remaining accessible and meaningful to broader audiences? Furthermore, what do scientists and communicators face regarding limits and ethical responsibilities as they navigate the interpretative ambiguities inherent in visualizing quantum phenomena?

References

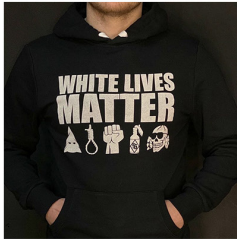
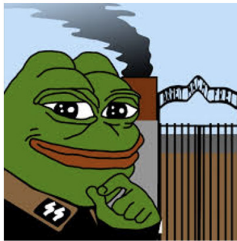
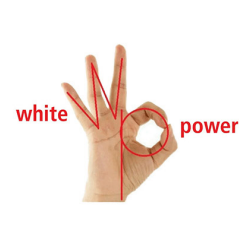
- Caponigro, M., Jiang, X., Prakash, R., & Vimal, R. L. P. (2010). Quantum entanglement: Can we "see" the implicate order? *NeuroQuantology*, 8(3), 296-303. <https://doi.org/10.14704/nq.2010.8.3.296>
- Galison, P. (2014). Visual STS. In A. Carusi, A.S. Hoel, T. Webmoor, & S. Woolgar (Eds.), *Visualization in the Age of Computerization* (pp. 197–225). Routledge.
- Galison, P., & Kessler, E. (2019). To see the unseeable. *Aperture*, 237, 72–77. Aperture Foundation.
- Galison, P., & Neumüller, M. (2023). Visualisation as a political act. M. Neumüller (Ed.), *The Routledge Companion to Photography, Representation and Social Justice* (pp. 249–258). Routledge.
- Kramers, H.A., & Holst, H. (1922). *The atom and the Bohr theory of its structure*. University of Toronto Press.
- Leong, D. (2023). The Dao of quantum mechanics: A comparative study of Chinese Yin-Yang theory, Taijitu, Wujitu, and quantum principles. *Qeios*. <https://doi.org/10.32388/ZD00C2>

Yang, C.D. (2024). Discovering Bohr's Yin-Yang diagram in quantum tunneling dynamics. *Physics*, 6(3), 964–989. MDPI. <https://doi.org/10.3390/physics6030059>

Zia, D., Dehghan, N., D'Errico, A., Sciarrino, F., & Karimi, E. (2023). Interferometric imaging of amplitude and phase of spatial biphoton states. *Nature Photonics*, 17(11), 1009–1016. Nature Publishing Group. <https://doi.org/10.1038/s41566-023-01272-3>



SOCIETÀ E POLITICA
SOCIETY AND POLITICS



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

Abstract

Le manifestazioni dell'odio e della discriminazione dell'estrema destra nell'ambiente digitale si sviluppano attraverso un complesso sistema di codici visuali che attraversa diverse piattaforme. Questo apparato comunicativo ha prodotto estetiche specifiche e strategie di visual design che favoriscono la diffusione di contenuti d'odio. La ricerca analizza l'evoluzione di queste narrazioni visive, la trasformazione dei simboli tradizionali, dei meme e l'impatto di videogiochi, abbigliamento e intelligenza artificiale nelle comunità digitali, offrendo una mappatura critica delle strategie visuali dell'odio online contemporaneo.

Parole chiave

odio e discriminazione digitale, propaganda visiva, culture digitali, visual design e estetiche estremiste di destra

Abstract

Manifestations of far-right hatred and discrimination in digital environments develop through a complex system of visual codes that spans multiple platforms. This communicative apparatus has produced specific aesthetics and visual design strategies that facilitate the dissemination of hateful content. The research analyses the evolution of these visual narratives, the transformation of traditional symbols and memes, and the impact of video games, clothing, and artificial intelligence within digital communities, offering a critical mapping of contemporary online visual hatred strategies.

Keywords

digital hate and discrimination, visual propaganda, digital cultures, visual design and far-right extremist aesthetics

Copertina

Estetiche *Skullmask* dell'accelerazionismo neonazista e *Fashwave* (*vaporwave* con iconografie naziste e fasciste), con riferimenti a *Laser Eyes* e *Skullmask* in meme pro-MAGA (screenshot da *facta.news* e *Squirrel*, 2022); codici e gesti: "88" come codice per *Heil Hitler* e gesto "OK" associato a "white power" (screenshot da *ADL*, 2019); i meme *Pepe the Frog* e *Happy Merchant* impiegati per diffondere odio e antisemitismo (screenshot da *Keen* et al., 2020); bandiere *Gadsden* e immagini di *Pepe the Frog* durante l'assalto a Capitol Hill del 2021 (foto di *Evelyn Hockstein*); T-shirt suprematiste sul canale *Instagram "Sturm Store"* (screenshot da *Postma*, 2022); capi *Lonsdale* strumentalizzati in chiave identitaria da gruppi di estrema destra (screenshot da *scopemag.fr*); videogiochi *Hearts of Iron* e *Wolfenstein* che permettono di impersonare figure naziste (*steamcommunity.com*); immagini generate dall'intelligenza artificiale per diffondere stereotipi antisemiti su *Claudia Sheinbaum* e un artista *drag* vittima di violenza (screenshot da *Stalinsky et al.*, 2024).

L'hate speech rappresenta una sfida per le democrazie contemporanee [Gagliardone et al., 2015], manifestandosi come forma di propaganda politica [Cassam, 2019] che caratterizza in particolare le comunicazioni dell'estrema destra. I legami tra messaggi d'odio, populismo, disinformazione e teorie del complotto [Castanho Silva et al., 2017; Marwick & Lewis, 2017] (Fig. 5) alimentano fenomeni estremisti che, nell'ambiente digitale [Pasta, 2018; Costello & Hawdon, 2020], si sviluppano in sistemi comunicativi sempre più elaborati [Foxman & Wolf, 2013]. Questi si diffondono attraverso narrative discriminatorie basate su immagini e simboli [Wodak, 2015], dove l'uso di codici condivisi rafforza il senso di appartenenza ai gruppi estremisti e favorisce processi di radicalizzazione [Jardina, 2019]. La sfiducia nelle istituzioni emerge come elemento chiave nella radicalizzazione online [Akram & Nasar, 2023], amplificata dai social media [Müller & Schwarz, 2021], dove gruppi radicali utilizzano linguaggi codificati e riferimenti visivi apparentemente neutri per aggirare i sistemi di controllo [Tuters & Hagen, 2020]. La dimensione visiva della comunicazione dell'odio si trasforma così in strutture comunicative digitali, dove ironia e ostilità si mescolano in modi sempre più sottili [Miller-Idriss, 2020].

In questo quadro il contributo analizza l'evoluzione degli apparati visivi dell'odio nell'ecosistema digitale, esaminando la riattribuzione di significato ai simboli tradizionali, le interazioni tra codici estremisti e cultura pop digitale, i pattern della comunicazione visiva estremista e l'impatto delle tecnologie emergenti sui processi di radicalizzazione. L'obiettivo è identificare le strutture ricorrenti di queste narrative discriminatorie e comprenderne le dinamiche di diffusione nell'ambiente digitale contemporaneo.

La metodologia di ricerca adotta un approccio quali-quantitativo che si articola su tre livelli di analisi:

1. Analisi semiotica del design visivo sui social media e forum, con particolare attenzione alle piattaforme *Discord*, *Telegram* e *4chan*, dove si concentra maggiormente la produzione di contenuti estremisti. L'analisi considera sia gli aspetti formali (composizione, colore, tipografia) che quelli simbolici dei contenuti.
2. Studio diacronico delle modalità di riattribuzione simbolica nella cultura digitale, tracciando l'evoluzione dei simboli tradizionali dell'estremismo attraverso le loro trasformazioni nell'ambiente digitale. Questo include l'esame delle strategie di coded speech e camuffamento ideologico.
3. Mappatura sistematica dell'interazione tra codici visivi e interattivi, con focus sulle modalità di diffusione attraverso meme, gaming e contenuti generati dall'IA. L'analisi considera sia i pattern ricorrenti che le innovazioni nelle strategie comunicative.

L'approccio integra le prospettive analitiche sviluppate dalla sociologia dei media negli ultimi anni con gli strumenti della cultura visuale, permettendo di identificare non solo le manifestazioni superficiali ma anche le strutture profonde che caratterizzano l'evoluzione delle narrazioni visive dell'odio.

Simboli e codici dell'estremismo digitale: dall'iconografia storica alle teorie cospirative

Il sistema simbolico dell'intolleranza dimostra come regimi e movimenti totalitari abbiano sviluppato complesse strategie di comunicazione visiva, trasformando simboli antichi in potenti strumenti ideologici. La svastica rappresenta un caso emblematico di questa trasformazione simbolica: da segno di prosperità e sacralità in diverse culture (Heller, 2000), diventa simbolo identitario del nazismo e uno dei principali emblemi dell'odio, come le rune dell'alfabeto "*fupark*" e il "*Sonnenrad*" (Sole nero) che trovano, oggi, nuove espressioni nei movimenti neonazisti. L'Anti-Defamation League (ADL) documenta l'evoluzione di questi simboli in un sistema di codici complesso. Significativo è l'uso di codici numerici: "1488" combina le 14 parole del manifesto suprematista con "88" (H=8^a lettera, quindi HH per *Heil Hitler*); "18" sta per AH (Adolf Hitler); "311" il Ku Klux Klan (K=11^a lettera) (Fig. 1). Questo passaggio verso codici astratti riflette una strategia di occultamento che riduce la riconoscibilità del messaggio d'odio, mentre l'appropriazione di gesti quotidiani come il segno "OK" utilizzato per simboleggiare il "white power" rivela sofisticati meccanismi di ricodificazione simbolica, che rendono questi messaggi comprensibili solo agli iniziati (Fig. 1).

L'apparato comunicativo dell'estremismo digitale opera attraverso l'appropriazione culturale, fondendo elementi pop e narrative cospirazioniste. *QAnon*, nato nel 2016 sulla piattaforma *4chan*, esemplifica questa strategia: da fenomeno di nicchia incentrato sulla lotta al "Deep State" (una presunta élite occulta che controllerebbe le istituzioni governative) e al "Nuovo Ordine Mondiale" (NWO, una ipotetica cospirazione globale per instaurare un governo mondiale totalitario), si è evoluto in movimento transnazionale (Amarasingam & Argentino, 2020; Dalla Casa, 2018) (Fig. 1). Intorno ad esso si sono catalizzati diversi gruppi della destra radicale, come la Gadsden Flag, appropriatasi del serpente a sonagli, originariamente vessillo dell'indipendenza americana elaborato da Benjamin Franklin nel 1754, dopo aver subito molte ricodificazioni – dal marketing sportivo *Nike* all'iconografia del *Tea Party* – è diventato simbolo dell'estremismo durante l'assalto a Capitol Hill (Rosenberg & Tiefenthäler, 2021) (Fig. 1). Altri gruppi hanno impiegato *Troll* e meme nel Web. Un esempio è il Kekistan, il cui emblema richiama l'estetica nazista. Nato come contestazione dei media mainstream, rappresenta una sorta di stato ideale che pratica una religione online in onore di Kek, divinità del caos con la testa a forma di rana. Durante le elezioni USA 2016, gli utenti di *4chan* per sostenere Donald Trump hanno associato Kek alla rana antropomorfa *Pepe the Frog*. Un personaggio che si è prestato ad assumere significati razzisti e xenofobi, per arrivare a coniugarsi con le narrazioni di *QAnon* ed essere incluso tra i simboli dell'odio dalla Anti Defamation League (Curiat, 2017; ADL, 2019) (Fig. 1). Come sostengono Lisa Bogerts e Maik Fielitz (2018), questa strategia mostra come la politica ha integrato idee estremiste e suprematiste con "la cultura dei meme, dei giochi e degli hacker, fornendo all'ideologia di estrema destra una nuova immagine adatta all'era digitale" (Bogerts & Fielitz, 2018, pp. 137-154). Un metodo che si è rivelato particolarmente efficace nell'ambiente digitale, dove velocità di diffusione e plasticità semantica permettono di eludere i tradizionali meccanismi di controllo.

Le strategie di infiltrazione dell'estremismo: dai meme all'abbigliamento

Nell'ecosistema digitale la dimensione ludico-satirica delle simbologie dell'intolleranza si configura quale dispositivo di elusione dei sistemi di moderazione e normalizzazione di retoriche discriminatorie (Schwarzenegger & Wagner, 2018). Tali contenuti si propagano mediante meccanismi algoritmici che generano "echo chamber", che amplificano posizioni radicali (Daniels, 2018).

L'alt-right strumentalizza queste dinamiche sia nella dimensione digitale che fisica. Nell'ambiente online, l'utilizzo strategico dei social media e dei contenuti memici ha consentito la legittimazione di ideologie precedentemente escluse dal discorso pubblico (Bogerts & Fielitz, 2020). L'estetica *Ugly* dei meme, le loro imperfezioni amatoriali e la marginalità rispetto ai media mainstream ne potenziano l'attrattività nell'ambiente digitale, dove la scarsa qualità visiva assurge a elemento identitario distintivo (Douglas, 2014). Questo "terrorismo dei meme" (Bogerts & Fielitz, 2018), caratterizzato dall'impiego di elementi ironici e riferimenti alla cultura pop, necessita per la sua decodifica di familiarità con stereotipi e pregiudizi impliciti (Lamerichs et al., 2018), alimentando l'evoluzione degli apparati iconografici estremisti e la loro potenzialità destabilizzante (Hodge & Hallgrimsdottir, 2020) (Fig. 1).

L'infiltrazione culturale dell'estremismo si estende alla quotidianità attraverso la moda. Come evidenzia Miller-Idriss (2018), l'abbigliamento diviene vettore di normalizzazione di messaggi radicali, rendendo l'estremismo di destra più seducente per le giovani generazioni. Brand originariamente connessi a organizzazioni neonaziste sono oggi presenti nel mercato mainstream, dove dissimulano riferimenti estremisti dietro un'apparente neutralità commerciale, capitalizzando tendenze giovanili quali ribellione e anticonformismo. *Thor Steinar* incorpora simbologie nordiche e runiche associate al nazismo, mentre *Ansgar Aryan* allude alla supremazia bianca. Le polo nere *Fred Perry* sono divenute un identificativo dell'estrema destra. L'indossare una giacca semiaperta sulla t-shirt *Lonsdale* consente di evocare la sigla NSDAP del partito nazista. Persino *New Balance* viene selezionata per la sua estetica minimalista e produzione americana, coerente con gli ideali nazionalisti (Fig. 2). Come nota Miller-Idriss, le giovani generazioni frequentemente adottano questi simboli inconsapevolmente, trasformando la moda in un efficace strumento di graduale radicalizzazione.

L'evoluzione delle strategie visuali estremiste: dal *Fashwave* al Dark MAGA

L'estrema destra ha tradizionalmente strumentalizzato l'espressione musicale quale vettore ideologico e dispositivo di captazione giovanile (Windisch & Simi, 2017). Un'indagine di Kory Grow (2023) documenta la persistente diffusione di contenuti neofascisti sulle piattaforme di streaming, nonostante l'implementazione di policy anti-discriminatorie. Il *Fashwave* ("fascist wave") rappresenta la declinazione digitale di tale strategia. Emerso nel contesto delle comunità alt-right della metà del 2010, questo sottogenere musicale sintetizza elementi *synthwave* con narrative estremiste, appropriandosi dell'estetica *vaporwave* e della sua rievocazione nostalgica della cultura pop anni '80 (Fig. 3).

Fig. 1

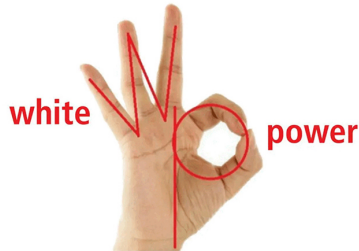
Codici discriminanti e simboli dell'estrema destra. Il numero "88" codifica *Heil Hitler*, le triple parentesi marcano i nomi ebraici, "H8" indica 'odio', il simbolo 'non uguale' si oppone alle unioni miste, il gesto "OK" rappresenta "white power", la croce skinhead segnala l'appartenenza estremista (screenshot da ADL, 2019). I meme *Yes Chad* e *Pepe the Frog* strumentalizzati per diffondere odio e teorie cospirative (screenshot da Keen et al., 2020). Bandiere della Gadsden, del Kekistan, e immagini di *Pepe the Frog* apparsi durante l'assalto a Capitol Hill il 6 gennaio 2021 (foto di Evelyn Hockstein).

88

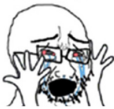
((()))

H8

≠



Accelerationism will be
the end of society and will
start the collapse!



L'apparato sonoro e visuale del *Fashwave* integra elementi della cultura digitale retrò con iconografia nazifascista. Mediante *glitch art* e modellazione 3D primordiale, decontestualizza artefatti culturali del tardo capitalismo (Tanner, 2016). Esponenti quali Cybernazi, Xurious e Elessar hanno veicolato tali produzioni attraverso piattaforme mainstream, elaborando sottogeneri come il *Trumpwave*. Con l'intensificazione delle pratiche di moderazione, il movimento ha migrato su *Telegram* (Urman & Katz, 2020), dove elementi umoristici e nostalgici normalizzano l'ideologia fascista mediante immagini storiche 'attualizzate' con effetti digitali (Macnair, 2023).

Il *Dark MAGA* evolve questi elementi in una visione distopica del movimento MAGA [*Make America Great Again*]. La sua retorica si articola attraverso un apparato visuale che sincretizza *Fashwave* e simbologie apocalittiche: rappresentazioni di Trump con occhi laser fosforescenti, filtri cyberpunk e iconografia paramilitare (Squirrel, 2022) (Fig. 3). Le composizioni integrano scenari urbani distopici, estetica *vaporwave*, propaganda neonazista dei collettivi *Skullmask* e il motivo ricorrente *Laser Eyes*. L'apparato tipografico alterna caratteri gotici e futuristici, mentre la strategia comunicativa opera su due livelli: seduce mediante elaborazioni sofisticate e provoca per massimizzare l'esposizione mediatica (Fig. 3).

Fig. 2

Abbigliamento associato ai movimenti di estrema destra. Esponenti dell'estrema destra tedesca che indossano capi del brand *New Balance* e *Lonsdale*; membro di un movimento skinhead a Londra nel 1980 con t-shirt che lascia intravedere la sigla nazista NSDAP (foto di Stuart Nicol, Evening Standard); abiti di *Thor Steinar* (foto di picture-alliance/dpa) indossati da esponenti dell'estrema destra tedesca e *Fred Perry* (foto di Karen Ducey) indossati da esponenti dell'estrema destra americana; t-shirt con messaggi discriminatori verso le comunità LGBTQ+ e i migranti in vendita sul sito web della Fratellanza Europea; t-shirt con motivo della svastica commercializzate sul sito Ruswear (screenshot da Postma, 2022).

L'immaginario e il codice estetico delle subculture accelerazioniste

L'accelerazionismo delle subculture di estrema destra, che teorizza l'accelerazione del collasso sociale mediante prassi terroristiche e violente, trova la sua declinazione estetica nel *Terrorwave* (Shadnia et al., 2022). Questa corrente visuale, veicolata attraverso il network *Terrorgram* su *Telegram*, si è configurata recentemente una piattaforma emergente di propagazione dell'ideologia neo-nazista (Molloy, 2023), che il 13 gennaio 2025 il Dipartimento di Stato degli Stati Uniti ha designato come organizzazione terroristica sanzionando i suoi leader.

Il *Terrorwave* si caratterizza per un linguaggio visivo che sintetizza elementi glitch, cromie fluorescenti e iconografia bellica storica, generando una mitizzazione nostalgica della militanza violenta. Come evidenzia il giornalista Jake Hanrahan, il *Terrorwave* "elimina la realtà della violenza che la guerra porta con sé, mostrando al contempo come i giovani occidentali annoiati desiderino un passato violento di cui non hanno alcuna percezione" (Hanrahan, 2018). Il repertorio iconografico del movimento privilegia l'estetica militante rispetto alle affiliazioni ideologiche, appropriandosi di rappresentazioni di guerriglieri urbani – prevalentemente dell'IRA – rielaborate mediante simbologie dell'estrema destra. Tale manipolazione contribuisce alla costruzione di una subcultura che normalizza la militanza quale paradigma esistenziale. Patrick Gordon MacDonald (*Dark Foreigner*), autore, nel 2018, dell'apparato iconografico del manifesto insurrezionale neonazista di James Mason, pubblicato per la prima volta nel 1992, ha codificato l'identità visiva del movimento attraverso precise coordinate estetiche: predominanza cromatica di nero, rosso e bianco, tipografie aggressive e simbologie macabre. La sua produzione, disseminata attraverso il forum *Iron March*, ha plasmato l'identità visiva di organizzazioni quali *Atomwaffen*, *The Base* e *Sonnenkrieg Division*.



(Makuch & Lamoureux, 2021). L'efficacia di tale apparato propagandistico risiede nella capacità di intercettare un pubblico giovanile mediante un'estetica seducente, dove i passamontagna decorati con teschi bianchi assurgono a simbolo identitario, trasformando i militanti in entità disumanizzate e minacciose.

Il lessico videoludico come vettore di propagazione delle ideologie estremiste

Le comunità di gaming online, caratterizzate da anonimato e moderazione limitata, si trasformano in catalizzatori per la propagazione di ideologie estremiste. Gruppi radicali sfruttano l'ambiente immersivo e interattivo dei videogiochi per diffondere messaggi d'odio e reclutare nuovi adepti, specialmente tra giovani vulnerabili (Schlegel & Kowert, 2024).

Megan Condis (2021) evidenzia come i videogiochi facilitino l'assimilazione di comportamenti discriminatori, sottolineando che i reclutatori suprematisti trovano terreno fertile in comunità gaming storicamente caratterizzate da una prospettiva 'bianca' predominante. La Commissione Europea, attraverso il Radicalisation Awareness Network (RAN, 2020, 2021a, 2021b, 2021c, 2022), identifica cinque strategie di strumentalizzazione dei videogiochi: gli estremisti creano giochi propagandistici, modificano quelli esistenti, sfruttano le chat per il reclutamento, presidiano le piattaforme gaming e trasformano la propaganda in esperienza ludica attraverso riferimenti videoludici.

L'estremismo si manifesta nei videogiochi mainstream attraverso le *mod*, modifiche che alterano i giochi originali. Questo fenomeno emerge nei giochi ambientati nelle guerre mondiali come *Hearts of Iron IV* e *Company of Heroes*, dove le *mod* consentono di impersonare unità SS o figure come Hitler. Attraverso piattaforme come *Nexus Mod Manager*, contenuti analoghi proliferano in giochi come *Fallout 3* e *Skyrim*. Ambienti creativi come *Minecraft* e *Roblox* possono diventare veicoli per la glorificazione di atti terroristici di matrice suprematista o per diffondere narrative negazioniste dell'Olocausto (Prinz, 2024) (Fig. 4).

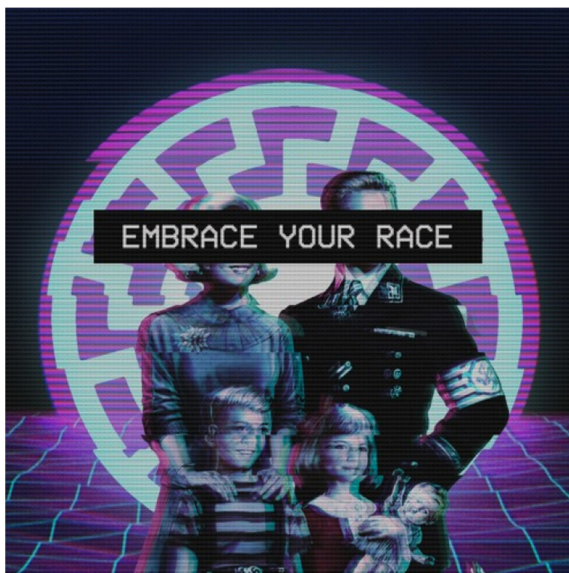
L'interattività, l'immersività e il coinvolgimento attivo si trasformano in strumenti di radicalizzazione, mentre le meccaniche ludiche premiano comportamenti discriminatori. Tutto questo solleva molteplici interrogativi sulla complessa dialettica tra tutela sociale e libertà espressiva.

AI ed estremismo: l'intelligenza artificiale come strumento di propaganda neonazista

Il rapporto tra gruppi estremisti e intelligenza artificiale (IA) ha registrato una metamorfosi significativa: da un'iniziale diffidenza si è passati a un utilizzo sistematico di queste tecnologie per scopi propagandistici. Il Middle East Media Research Institute (MEMRI) Domestic Terrorism Threat Monitor (DTTM) (Stalinsky et al., 2024) documenta come le organizzazioni neonaziste impieghino l'intelligenza artificiale per generare e diffondere contenuti estremisti. La ricerca dell'Institute for Strategic Dialogue (ISD) (Doctor et al., 2024) evidenzia, inoltre, come *TikTok* stia involontariamente facilitando la proliferazione di propaganda neonazista finalizzata

Fig. 3

Elementi visivi della propaganda di estrema destra online. Il *Fashwave*, stile che incorpora iconografia e narrazioni neonaziste e fasciste nell'estetica *vaporwave*; il *Laser Eyes*, elemento ricorrente nella cultura dei meme dove gli occhi luminosi del soggetto, simili a laser, simboleggiano un aumento di potere, ampiamente impiegato per rappresentare i meme di Donald Trump e nella comunicazione visiva del movimento MAGA; lo *Skullmask*, simbolo della propaganda accelerazionista neonazista, caratterizzata dalle opere di *Dark Foreigner* e diffusa attraverso il forum *Iron March* (screenshot da facta.news e Squirrel, 2022).



al reclutamento nella vita reale. La piattaforma non solo fallisce nel moderare questi contenuti, ma attraverso il suo algoritmo ne amplifica la portata.

L'IA è utilizzata per creare immagini denigratorie iperrealistiche di personaggi pubblici e minoranze, distribuite su forum e social media. Questi contenuti, trasformati in meme virali, alimentano sentimenti discriminatori e diffondono teorie estremiste, glorificando regimi totalitari (Fig. 5). Sono realizzati filmati che promuovono teorie cospirazioniste con narrative costruite per massimizzare l'impatto radicalizzante. I sistemi di traduzione automatica permettono di internazionalizzare materiali storici revisionisti, mentre le tecnologie di sintesi vocale creano contenuti audio apparentemente autentici (Fig. 5). L'utilizzo di bot per gestire reti di account falsi sui social media crea l'illusione di un ampio consenso alle ideologie estremiste.

Inoltre, le analisi MEMRI e dell'ISD evidenziano l'impiego dell'IA per il profiling degli utenti, che identificano segmenti vulnerabili della popolazione. Questo permette la creazione di campagne di disinformazione personalizzate, che fanno leva su paure e pregiudizi preesistenti per manipolare l'opinione pubblica. Inoltre, sistemi automatizzati amplificano messaggi d'odio e incitamento alla violenza, sfruttando algoritmi di *engagement* per massimizzare la visibilità dei contenuti.

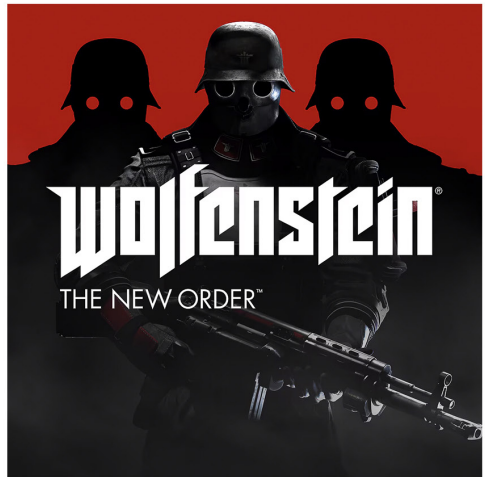
Conclusioni: verso un nuovo paradigma di *literacy* visuale per l'analisi critica delle strategie comunicative della radicalizzazione digitale

Fig. 4

Videogame e propaganda estremista. *Heimat Defender: Rebellion*, videogame 'patriottico' pubblicato nel 2020 dall'organizzazione *Ein Prozent* su Internet (twitter.com/ein_prozent) che promuove contenuti discriminatori, temporaneamente distribuito anche sulla popolare piattaforma *Steam* (screenshot da lykten.no/leserinlegg/spillanmeldelse-heimat-defender-rebellion/). I videogame *Company of Heroes 2*, *Wolfenstein* e *Hearts of Iron*, disponibili su diverse piattaforme, consentono ai giocatori di assumere il ruolo di figure storiche naziste (screenshot da steamcommunity.com).

L'estremismo nell'ecosistema digitale ha elaborato un sofisticato apparato comunicativo visuale che integra elementi della cultura popolare contemporanea, innovazioni tecnologiche e simbologie tradizionali attraverso strategie di normalizzazione per penetrare nel sistema sociale. Questo processo si sviluppa lungo due direttrici principali: una produzione bottom-up incentrata su contenuti memici e intelligenza artificiale generativa, e un approccio sistematico radicato nella cultura accelerazionista (Evolvi, 2019). Il fenomeno *Fashwave* esemplifica questa ibridazione tra iconografia storica dell'intolleranza e cultura digitale contemporanea (Klein & Muis, 2019). La sinergia tra produzione amatoriale e professionale, potenziata dall'intelligenza artificiale, ha democratizzato la creazione di contenuti visuali qualitativamente elevati, sfumando la demarcazione tra materiali autentici e artefatti (Stalinsky et al., 2024).

Attraverso l'esposizione graduale a contenuti frequentemente dissimulati da intenti umoristici, ideologie xenofobe e suprematiste penetrano nel tessuto sociale, determinando uno slittamento della "finestra di Overton" verso la loro legittimazione nel discorso pubblico (Nagle, 2017). Emerge quindi l'urgenza di superare la tendenza a minimizzare queste manifestazioni visive come fenomeni folcloristici, sviluppando invece un paradigma analitico che elabori metodologie per l'identificazione e decodifica delle emergenti modalità di comunicazione visiva estremista, sia spontanee che strategicamente progettate. Parallelamente, risulta necessario sviluppare nuove forme di educazione visiva per alimentare una cultura visiva critica, particolarmente nelle giovani generazioni (Pasta, 2018), capace di individuare e contrastare i



fenomeni di radicalizzazione nell'ecosistema digitale, bilanciando efficacemente sicurezza collettiva e libertà digitali. Tale esigenza assume particolare rilevanza nell'attuale panorama politico, dove l'interconnessione tra retoriche dell'intolleranza, disinformazione e polarizzazione sta minando i fondamenti del dibattito democratico, favorendo l'affermazione di movimenti di estrema destra in diversi paesi democratici.

Bibliografia

Akram, M., & Nasar, A. (2023). Systematic review of radicalization through social media. *Ege Academic Review*, 23(2), 279-296. <https://doi.org/10.21121/eab.1166627>

Amarasingam, A., & Argentino, M.A. (2020). The QAnon conspiracy theory: A security threat in the making? *CTC Sentinel*, 13(7), 37-44.

Anti-Defamation League (ADL). (2019). Hate on display: Hate symbols database. <https://www.adl.org/resources/hate-symbols/search>

Bogerts, L., & Fielitz, M. (2020). *The visual culture of far-right terrorism*. Global Network on Extremism & Technology.

Bogerts, L., & Fielitz, M. (2018). Do you want meme war? Understanding the visual memes of the German far right. In M. Fielitz & N. Thurston (Eds.), *Post-digital cultures of the far right* (pp. 137-154). transcript Verlag. <https://doi.org/10.14361/9783839446706-010>

Cassam, Q. (2019). *Conspiracy theories*. Polity Press.

Castanho Silva, B., Vegetti, F., & Littvay, L. (2017). The elite is up to something: Exploring the relation between populism and belief in conspiracy theories. *Swiss Political Science Review*, 23(4), 423-443. <https://doi.org/10.1111/spsr.12270>

Condis, M. (2021). Playing at racism: White supremacist recruitment in online video game culture. In Nilsen, S. D., & Turner, S. E. (Eds.), *White supremacy and the American media* (pp. 246-274). Routledge.

Costello, M., & Hawdon, J. (2020). Hate speech in online spaces. *The Palgrave handbook of international cybercrime and cyberdeviance*, (pp.1397-1416). https://doi.org/10.1007/978-3-319-78440-3_60

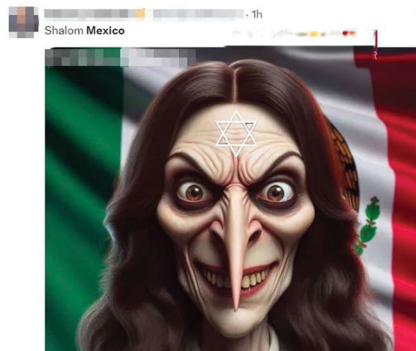
Curiat, A. (2017, 12 maggio). La storia di Pepe the Frog (e altri 10 personaggi dei fumetti uccisi dai loro autori). *Wired*. <https://www.wired.it/play/fumetti/2017/05/12/pepe-the-frog-personaggi-uccisi/>

Dalla Casa, S. (2018, 4 agosto). Che cos'è QAnon, la teoria del complotto del momento. *Wired*. <https://www.wired.it/attualita/politica/2018/08/04/teoria-qanon-complotto/>

Daniels, J. (2018). The algorithmic rise of the "alt-right". *Contexts*, 17(1), 60-65. <https://doi.org/10.1177/1536504218766547>

Fig. 5

Contenuti discriminatori generati tramite IA e diffusi sui social media. Immagine della presidente messicana Claudia Sheinbaum alterata con stereotipi antisemiti; soldato delle SS raffigurato nell'atto di colpire un serpente con i colori della bandiera *Progress Pride*; soldato della Wehrmacht che colpisce un demone con pendente a forma di stella di David; donne bianche in una piazza con testo discriminatorio razziale; immagine di un artista *drag* oggetto di violenza (screenshot da Stalinsky et al., 2024). Video pubblicato su *TikTok* con 1,3 milioni di visualizzazioni che presenta contenuti antisemiti accompagnati da un discorso di Hitler tradotto dall'IA (screenshot da Doctor et al., 2024).



White Only World Is Coming Back & Staying Permanently. 🇺🇸🇩🇪

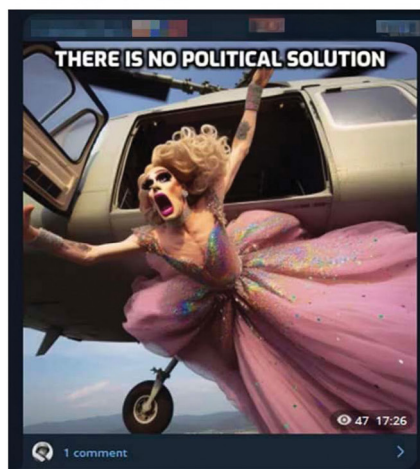
Europeans will be educated on Jews and what they have done to us for over 100 years of lying, censoring & chameleoning their way to manipulate Europeans against our own best interests.

Jews won't win.
Whites will.

We Want Our 'Whites Only'
World Back!! ❤️⚡💪



6:34 AM - Apr 19, 2024 - 549 Views



Time to destroy them once and for all! Who's with me?

It's time to cut off the head of the snake. No more brainwashing our kids with your disgusting degeneracy. ⚡⚡



Doctor, N., Fiennes, G. & O'Connor, C. (2024). NazTok: An organized neo-Nazi TikTok network is getting millions of views. 29 July, *Institute for Strategic Dialogue* (ISD). https://www.isdglobal.org/digital_dispatches/naztok-an-organized-neo-nazi-tiktok-network-is-getting-millions-of-views/

Douglas, N. (2014). It's supposed to look like shit: The Internet ugly aesthetic. *Journal of visual culture*, 13(3), 314-339. <https://doi.org/10.1177/1470412914544516>

Evolvi, G. (2019). Hate in a Tweet: Exploring Internet-Based Islamophobic Discourses. *Religions*, 10(7), 415. <https://doi.org/10.3390/rel9100307>

Foxman, A. H., & Wolf, C. (2013). *Viral hate: Containing its spread on the Internet*. Macmillan. https://doi.org/10.1111/1478-9302.12087_70

Gagliardone, I., Gal, D., Alves, T., & Martinez, G. (2015). *Countering online hate speech*. Unesco Publishing.

Grow, K. (2023, 2 marzo). Why did Spotify have an official "Hitler Radio" playlist? *Rolling Stone*. <https://www.rollingstone.com/music/music-features/hate-music-spotify-hitler-radio-1234689239/>

Hanrahan, J. [@Jake_Hanrahan]. (2018, 25 giugno). There's a bit of an obsession on the Internet with "war aesthetics" and "Terrorwave". It's fascinating and unsettling. It removes the reality of the violence war brings, whilst also showing how bored young men in the West desire a violent past they've no perception of. [Tweet]. X. https://x.com/Jake_Hanrahan/status/1011294797171130370

Heller, S. (2000). *The Swastika: Symbol Beyond Redemption?* Alworth Press.

Hodge, E., & e Hallgrimsdottir, H. (2020) Networks of Hate: The Alt-right, "Troll Culture" and the Cultural Geography of Social Movement Spaces Online. *Journal of Borderlands Studies*, 35:4, 563-580. <https://doi.org/10.1080/08865655.2019.1571935>

Jardina, A. (2019). *White identity politics*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108645157>

Keen, F., Crawford, B., & Suarez-Tangil, G. (2020, 15 dicembre). Memetic irony and the promotion of violence within Chan cultures. CREST Report. <https://crestresearch.ac.uk/resources/memetic-irony-and-the-promotion-of-violence-within-chan-cultures/>

Klein, O., & Muis, J. (2019). Online discontent: comparing Western European far-right groups on Facebook. *European Societies*, 21(4), 540-562. <https://doi.org/10.1080/14616696.2018.1494293>

Lamerichs, N., Nguyen, D., Puerta Melguizo, M. C., Radojevic, R., & Lange-Böhmer, A. (2018). Elite male bodies: The circulation of alt-Right memes and the framing of politicians on Social Media. *Participations*, 15(1), 180-206.

Macnair, L. (2023, 28 giugno). Understanding Fashwave: The alt-right's ever-evolving media strategy. *The Global Network on Extremism and Technology*. <https://gnet-research.org/2023/06/28/understanding-fashwave-the-alt-rights-ever-evolving-media-strategy/>

Makuch, B., & Lamoureux, M. (2021, 8 luglio). Unmasking "Dark Foreigner2: The artist who fueled a neo-Nazi terror movement. *VICE News*. <https://www.vice.com/en/article/unmasking-dark-foreigner-the-artist-who-fuelled-a-neo-nazi-terror-movement/>

Marwick, A., & Lewis, R. (2017, 15 maggio). Media manipulation and disinformation online. *Data & Society*. <https://datasociety.net/library/media-manipulation-and-disinfo-online/>

Miller-Idriss, C. (2018). *The extreme gone mainstream: Commercialization and far right youth culture in Germany*. Princeton University Press.

Miller-Idriss, C. (2020). *Hate in the Homeland: The New Global Far Right*. Princeton University Press.

Molloy, J. (2023, 5 aprile). Terrorwave: The Aesthetics of Violence and Terrorist Imagery in Militant Accelerationist Subcultures. *GNET Insights*. <https://gnet-research.org/2023/04/05/terrorwave-the-aesthetics-of-violence-and-terrorist-imagery-in-militant-accelerationist-subcultures/>

Müller, K., & Schwarz, C. (2021). Fanning the flames of hate: Social media and hate crime. *Journal of the European Economic Association*, 19(4), 2131-2167. <https://doi.org/10.1093/jeaa/jvaa045>

Nagle, A. (2017). *Kill All Normies: Online Culture Wars from 4chan and Tumblr to Trump and the Alt-Right*. Zero Books. <https://doi.org/10.1177/1461444818804143>

Pasta, S. (2018). *Razzismi 2.0. Analisi socio-educativa dell'odio online*. Morcelliana.

Postma, F. (2022, 24 maggio). Fascist fashion: How mainstream businesses enable the sale of far-right merchandise. *Bellingcat*. <https://www.bellingcat.com/news/2022/05/24/fascist-fashion-how-mainstream-businesses-enable-the-sale-of-far-right-merchandise/>

Prinz, M. (2024). Extremist games and modifications: The "metapolitics" of anti-democratic forces. In Schlegel, L., & Kowert, R. (Eds.), *Gaming and extremism: The radicalization of digital playgrounds* (pp. 57-71). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003388371-4>

Radicalisation Awareness Network (RAN) (2020). *Extremists' Use of Video Gaming – Strategies and Narratives*. https://home-affairs.ec.europa.eu/system/files/2020-11/ran_cn_conclusion_paper_videogames_15-17092020_en.pdf

Radicalisation Awareness Network (RAN) (2021a). *The Gamification of Violent Extremism & Lessons for P/CVE*. <https://home-affairs>.

ec.europa.eu/networks/radicalisation-awareness-network-ran/publications/gamification-violent-extremism-lessons-pcve-2021_en.

Radicalisation Awareness Network (RAN) [2021b]. *Extremists' Use of Gaming (-Adjacent) Platforms – Insights Regarding Primary and Secondary Prevention Measures*. https://home-affairs.ec.europa.eu/networks/radicalisation-awareness-network-ran/publications/extremists-use-gaming-adjacent-platforms-insights-regarding-primary-and-secondary-prevention_en.

Radicalisation Awareness Network (RAN) [2021c]. *Digital Grooming Tactics on Video Gaming & Video Gaming Adjacent Platforms: Threats and Opportunities*. https://ec.europa.eu/home-affairs/system/files/2021-05/ran_cn_conclusion_paper_grooming_through_gaming_15-16032021_en.pdf.

Radicalisation Awareness Network (RAN) [2022]. *Countering the Misuse of Gaming-Related Content & Spaces: Inspiring practices and opportunities for cooperation with tech companies*. https://home-affairs.ec.europa.eu/whats-new/publications/countering-misuse-gaming-relatedcontent-spaces-inspiring-practices-and-opportunities-cooperation_en.

Rosenberg, M., & Tiefenthäler, A. (2021, 13 gennaio). Decoding the far-right symbols at the Capitol riot. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2021/01/13/video/extremist-signs-symbols-capitol-riot.html>

Schlegel, L., & Kowert, R. (Eds.). (2024). *Gaming and Extremism: The Radicalization of Digital Playgrounds* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003388371>

Schwarzenegger, C., & Wagner, A. (2018). Can it be hate if it is fun? Discursive ensembles of hatred and laughter in extreme right satire on Facebook. *Studies in Communication and Media*, 7(4), 473-498. <https://doi.org/10.5771/2192-4007-2018-4-473>

Shadnia, D., Newhouse, A., Kriner, M., & Bradley, A. (2022). Militant Accelerationism Coalitions: A Case Study in Neo-Fascist Accelerationist Coalition Building Online. Tech Against Terrorism. https://www.middlebury.edu/institute/sites/default/files/2022-06/REDACTED%20TEC__TAT%20Accelerationism%20Report%20.pdf?fv=l1W5uR6y

Squirrel, T. (2022). Dark MAGA: The latest cycle in the far-right aesthetics laundromat. Institute for Strategic Dialogue (ISD). https://www.isdglobal.org/digital_dispatches/dark-maga-the-latest-cycle-in-the-far-right-aesthetics-laundromat/

Stalinsky, S., Purdue, S. A., Sosnow, R., Smith, A., Agron, A., Szerman, N., Rosenfeld, N., Sloane, H., Strandberg, A., Hughes, J., Lee, K., & Avraham, L. (2024, 20 giugno). *Neo-Nazis and white supremacists globally look to artificial intelligence to promote their message, spread misinformation, and aide their cause, January 2023-May 2024*. Middle East Media Research Institute (MEMRI). <https://www.memri.org/dttm/neo-nazis-and-white-supremacists-globally-look-artificial-intelligence-promote-their-message-0>

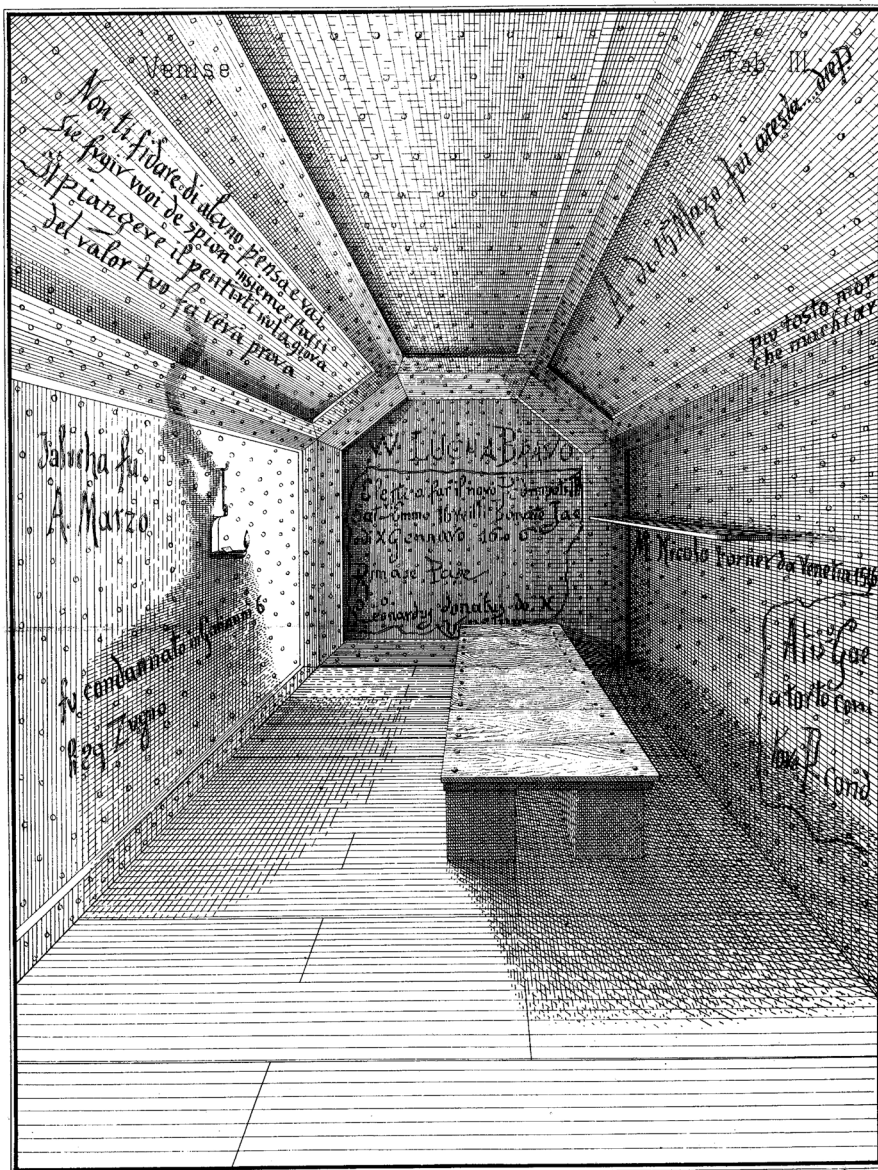
Tanner, G. (2016). *Babbling Corpse: Vaporwave and the Commodification of Ghosts*. Zero Books.

Tuters, M., & Hagen, S. (2020). (((They))) rule: Memetic antagonism and nebulous othering on 4chan. *New Media & Society*, 22(12), 2218-2237. <https://doi.org/10.1177/1461444819888746>

Urman, A., & Katz, S. (2020). *What they do in the shadows: examining the far-right networks on Telegram*. *Information, Communication & Society*. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2020.1803946>

Windisch, S., & Simi, P. (2017). Neo-Nazi music subculture. In S. E. Brown & O. Sefiha (Eds.), *Routledge handbook on deviance* (pp. 111-121). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315648057>

Wodak, R. (2015). *The Politics of Fear: What Right-Wing Populist Discourses Mean*. SAGE Publications. <https://doi.org/10.4135/9781446270073>



Rappresentare gli spazi rimossi della pena

Representing the Removed Spaces of Punishment

Abstract

La rappresentazione della realtà carceraria è parte di un sistema di deterrenza messo a punto dalla società civile che influenza le nostre relazioni sociali e la nostra percezione della responsabilità personale. I luoghi di detenzione hanno pertanto efficacia per chi sta fuori dal momento che la loro realtà è lasciata all'immaginazione. Nel momento in cui vengono rivelati e messi in scena, questi luoghi di esclusione mettono al centro la persona e raccontano un sistema tutt'altro che etico.

Parole chiave

carcere, detenzione, comunicazione, rappresentazione

Abstract

The representation of prison reality is part of a deterrent system developed by civil society that influences our social relationships and our perception of personal responsibility. Places of detention are therefore effective for those who are outside, since their reality is left to the imagination. When these places of exclusion are revealed and staged, they put the person at the centre and tell of a system that is anything but ethical.

Keywords

prison, detention, communication, representation

Nel 2013, durante il periodo di svolgimento della 55. Biennale d'Arte di Venezia, sei scatole di ferro allineate in due file fecero la loro comparsa all'interno della chiesa di Sant'Antonin. Le scatole apparivano, ad uno sguardo d'insieme, come oggetti ermetici alla comprensione, tanto quanto nascosta allo sguardo era la realtà che intendevano porre all'attenzione con il loro contenuto (Fig. 1). L'artista dissidente Ai Weiwei infatti, con la sua installazione *S.A.C.R.E.D.* volle fornire una coinvolgente rappresentazione del sistema di sorveglianza 'ad alta prossimità' utilizzato nel regime di custodia a cui lui stesso era stato sottoposto in Cina per 81 giorni nel 2011. Scrutando l'interno delle sei scatole (377 × 198 × 148,4 cm) da due apposite aperture si potevano vedere i diorami realizzati in fibra di vetro con scene di vita vissuta in prigione [1], comprensive delle riproduzioni dello stesso artista e dei suoi carcerieri. I diorami non restituivano dettagliatamente solo l'ambiente claustrofobico della detenzione ma soprattutto scene di vita quotidiana segnata dalla umiliazione e dalla degradazione umana perseguita attraverso la negazione dell'intimità, con l'imposizione della costante e logorante presenza delle guardie in ogni momento della giornata (Fig. 2).

La navata della chiesa di Sant'Antonin nel mostrare per la prima volta la 'narrazione' dell'esperienza vissuta da Ai Weiwei sembrò amplificare la portata di quella denuncia per effetto del contrasto tra la muta presenza dei volumi di ferro e le rappresentazioni sacre dei dipinti e delle decorazioni barocche. Da allora l'installazione è stata esposta in altre occasioni in sedi prestigiose suscitando sempre un forte impatto emotivo per la sua capacità di veicolare, attraverso il linguaggio artistico, il messaggio di denuncia della repressione politica e della violazione dei diritti umani.

Da un lato *S.A.C.R.E.D.* rivela una realtà negata allo sguardo suscitando empatia da parte degli spettatori. D'altro lato Ai Weiwei, costringendo i visitatori a diventare complici *voyeurs*, al pari dei suoi sorveglianti, sembrerebbe criticare non solo il governo cinese e la libertà negata dai regimi autoritari, ma anche l'inerzia dei cittadini nel loro ruolo di spettatori inattivi.

L'opinione pubblica ha della privazione della libertà, solitamente associata ad una condizione di detenzione e all'ambiente carcerario, un'idea che si fonda solo su una conoscenza presunta, una conoscenza mediata da immagini filtrate. Si tratta prevalentemente di immagini fotografiche e cinematografiche che circolano solo previa autorizzazione da parte degli organi di vigilanza. La natura di alcune di queste immagini, insieme alla narrazione della realtà carceraria, sono ancora in certa misura parte integrante del sistema di deterrenza messo a punto dai riformatori, una volta superato – all'inizio del XIX secolo – lo spettacolo della punizione fisica con l'esposizione pubblica della sofferenza del condannato.

La condizione dell'invisibilità carceraria, se da un lato vuole essere rassicurante per la società, dall'altro è funzionale anche per alimentare il timore della privazione della libertà come conseguenza del mancato rispetto dell'ordine sociale. Questa privazione si identifica con il confinamento all'interno di una struttura rigida e strategicamente pianificata, messo in atto con l'obiettivo di realizzare una "economia di diritti sospesi" – come li definiva Foucault (1975) – dove i singoli individui sono obbligati a muoversi meccanicamente seguendo percorsi e ripetendo azioni che sono predefinite e pilotate.

Copertina

Italie. Ancienne

Prison dans le Palais

Ducal de Venice dite

I Pozzi. Atti del Terzo

Congresso Penitenziario

Internazionale di Roma,
1885, Tab. III.

Fig. 1

Ai Weiwei, *S.A.C.R.E.D.*,
installazione presso la
chiesa di Sant'Antonin,
Venezia 2013, evento
collaterale della 55.
Biennale di Venezia.



In questo metodo punitivo messo a punto dai riformatori, secondo Foucault, "le rappresentazioni" sono il mezzo attraverso il quale la pena ha presa sull'individuo: "rappresentazione degli interessi, rappresentazione dei vantaggi, degli svantaggi, del piacere e del dispiacere; e se accade che il castigo si impadronisca del corpo [...] è nella misura in cui esso è – per il condannato o per gli spettatori – un oggetto di rappresentazione" (Foucault 1975/2014, p. 140). Associazioni di idee in forma di altre rappresentazioni, per la cui efficacia il carcere è funzionale nel "gioco dei segni", rafforzano l'immagine del rapporto delitto-punizione, quello del "vantaggio immaginato dal crimine" e lo "svantaggio percepito dei castighi". Ad una penalità correttiva che agisce sul corpo, sul tempo, sui gesti e sulle attività di tutti i giorni del condannato si affianca pertanto un'azione di deterrenza che fa perno su un doppio sistema di segni e rappresentazioni. Si tratta di due sistemi che convivono, e che non appaiono l'uno come alternativo all'altro. Il rafforzamento dei media nella comunicazione sociale dell'ambiente carcerario ha senz'altro contribuito ad alimentare il sistema di deterrenza accanto a quello della punizione.

Non a caso, in anni relativamente recenti, nell'ambito statunitense dei *visual studies* si è andato sviluppando un particolare settore di ricerca sulla 'visualità carceraria' (*carceral visibility*) nel quale vengono analizzate le diverse forme di 'potere visivo' esercitate dal sistema carcerario e dagli organi di pubblica sicurezza. La *carceral visibility* analizza le rappresentazioni fornite dal sistema di sicurezza e deterrenza messo a punto dalla società civile e come queste vadano ad influenzare le nostre relazioni sociali e il modo in cui vediamo il mondo che ci circonda. Quello che non è dato vedere influisce spesso più di quanto è reso evidente. Gli studi della *carceral visibility* fanno anche riferimento alla varietà di modi in cui le nostre percezioni sono state modellate dall'idea e dalle pratiche di reclusione, anche da parte delle persone che non si considerano connesse in alcun modo con la condizione carceraria o influenzate dall'idea di carcerazione (Moore, n.d.).

In Italia, la sociologia ha fatto uso dei media visivi per analizzare come viene rappresentata la condizione carceraria, aprendo nuove interessanti prospettive di ricerca sull'immagine alterata dell'esperienza' [2], partendo dalla rappresentazione della segregazione nelle prigioni piranesiane, sino ad arrivare ad analizzare gli effetti di popolari film (Fig. 3) e fiction televisive ambientate nelle carceri minorili.

Come fare, dunque, a raccontare al più ampio pubblico in cosa consiste l'apparato della penalità correttiva, in mancanza di pregresse esperienze dirette? Come far sì che la narrazione per immagini diventi etica e non solo descrittiva?

Come osserva Jean-Marie Schaeffer "ciò che l'immagine mi 'dice' è, innanzitutto, ciò che io riesco a vederne, e questo è in stretto rapporto con quanto ho già visto del mondo e col modo in cui l'ho visto" (Schaeffer, 2006, p. 85). È su questo presupposto che si sta cercando di trasformare la narrazione visiva dell'ambiente carcerario in immagini incarnate.

Se nell'installazione di Ai Weiwei la denuncia è messa sotto forma di diorami nei confronti dei quali i visitatori, scrutando da un punto di vista esterno, possono farsi solo spettatori, in altre occasioni si è cercato di superare questo distacco stimolando la risposta empatica.

Fig. 2

Ai Weiwei, *S.A.C.R.E.D.* (dettaglio), installazione presso la chiesa di Sant'Antonin, Venezia 2013.

Fig. 3

Hunger (2008), regia di Steve McQueen.



A Milano, in anni recenti, la mostra *Extrema Ratio* [16 ottobre 2023 - 15 novembre 2023] voluta da Caritas Ambrosiana [3] è stata concepita come un'“esperienza immersiva” attraverso la riproduzione 1:1 di una cella di 8 metri quadrati del carcere circondariale di San Vittore, comprensiva di 3 metri per 2 di spazio condiviso e un metro lineare adibito a bagno (Fig. 4). La cella, che nella realtà carceraria può ospitare fino a 6 persone, è stata allestita con un letto a castello completo di materassi, una piccola scrivania con un televisore a tubo catodico oltre a tracce di vita vissuta, comprensive di scritte a matita sul muro.

Extrema Ratio ha in realtà riproposto l'idea di far immedesimare i visitatori con i detenuti già adottata nel 2006 alla Triennale di Milano con la mostra *La rappresentazione della pena: carcere invisibile e corpi segregati* (23 febbraio - 19 marzo 2006). In questa occasione, lungo un corridoio alto e stretto (1,40 × 6,00 m) furono costruite 14 celle (3,60 × 3,60 m) in forma di allestimento scenico [4] - con brandine o letti a castello, foto di donne e calciatori alle pareti, manufatti dei detenuti, bagni alla turca - per dare visibilità a luoghi volutamente resi invisibili e per rappresentare il carcere per quello che è, una macchina di sopravvivenza. La mostra, concepita per essere vissuta come un'esperienza da parte dei visitatori, voleva “rendere visibili gli uomini invisibili, rappresentare la vita costretta e, al contempo, la separazione dal fuori, fuori non si va, il fuori non si vede e non si sente; il tempo fuori e il tempo dentro, il tempo che non passa mai, fatto di altri tempi; la legge che regola la vita fuori e la extra-legge che regola la vita dentro, una vita fatta di divieti e negazioni” (Origoni & Santangelo, 2006, p. 290).

Questo ricorso alla rappresentazione della condizione carceraria mediante installazioni in cui i visitatori entrano in una relazione esclusiva e tendenzialmente empatica con la cosa rappresentata ha un precedente storico nella mostra che fu organizzata in occasione del III Congresso Penitenziario Internazionale che si svolse a Roma nel 1885.

La mostra che suscitò più interesse tra quelle organizzate parallelamente al Congresso fu quella voluta dal Comitato esecutivo, nella quale vennero riprodotte, nelle loro reali proporzioni, 28 tipi di celle rappresentative di carceri, case circondariali e case di correzione di 16 diversi Stati, disposte in tre corridoi [5]. Le riproduzioni furono realizzate sulla base di disegni e modelli inviati dalle amministrazioni delle singole rappresentanze nazionali e nella loro costruzione furono impiegati gli oggetti originali (arredi, ferri di punizione e strumenti correttivi, serrature, griglie per porte e finestre ecc.) appositamente inviati al Comitato del Congresso. Ogni cella appariva completamente arredata e dotata di tutti gli oggetti e gli strumenti che di solito conteneva; manichini vestiti con costumi da prigioniero erano collocati nelle celle e altri manichini posizionati nei corridoi vicino a ogni porta rappresentavano i guardiani nelle loro diverse uniformi e con le loro armi. La maggior parte delle celle potevano essere ispezionate dai visitatori lungo i corridoi guardando attraverso le apposite aperture di vigilanza predisposte sulle porte, mentre in alcuni casi, si poteva visitare il loro interno fornito di diversi tipi di brande, arredi fissi e suppellettili posizionati ad arte per dare l'impressione di essere abitate. Le foto di questi interni non sono arrivate fino a noi ma venne prodotta un'attenta documentazione grafica [6] che oggi ci restituisce lo

Fig. 4

Dettaglio della mostra *Extrema Ratio* (spazio C41 Panorama di Bicocca Incontra il Mondo, Milano, 16 ottobre 2023 - 15 novembre 2023).



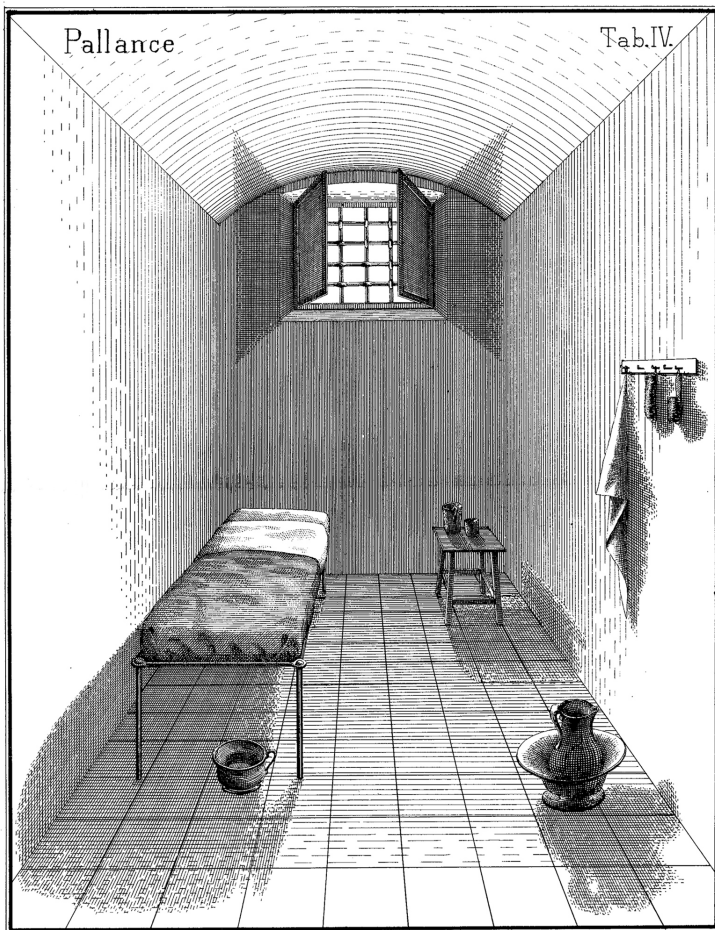
stato in cui dovevano apparire (Fig. 5). Per ciascun tipo di cella vennero pubblicate tavole con disegni di piante e sezioni quotate in scala 1:50 e dettagli in scala 1:25, oltre a una veduta prospettica con la quale, sfruttando la tecnica litografica, fu possibile rappresentare gli interni restituendo anche le condizioni d'illuminazione che variavano a seconda dei diversi tipi di aperture. Nell'ampia casistica fornita comparivano sia celle per il giorno e per la notte (in media di circa 8 mq) che celle per la sola notte (3 mq ca), cubicoli per minorenni e celle di isolamento. A differenza delle moderne installazioni, quella del 1885, naturalmente, non aveva alcuna velleità artistica – nel senso moderno del termine – e tantomeno aveva come principale obiettivo quello di suscitare empatia da parte dei visitatori nei confronti della condizione carceraria. I disegni tecnici, comprendenti i dettagli delle soluzioni tecnologiche e impiantistiche, dimostrano come la mostra volesse esporre l'ambiente carcerario come 'macchina efficiente', piuttosto che far comprendere le condizioni di vita dei detenuti. Il Congresso di Roma, d'altra parte, si svolse all'insegna dei nuovi indirizzi rieducativi su cui si volle fondare la riforma carceraria e penale che interessò il mondo occidentale a partire dal 1850. Quasi a rimarcare i 'progressi' conseguiti, nell'esposizione fu inclusa la riproduzione di una cella dell'antica prigione medievale (IX secolo) detta "I Pozzi" all'interno di Palazzo Ducale a Venezia. Come si può vedere dai disegni compresi nel catalogo, l'ambiente, privo di aperture, aveva una superficie di 12 mq ed un'altezza che a malapena consentiva la postura eretta. La cella era priva di aperture e dotata solo di una mensola e di un asse a fare da letto; le mura e la volta erano costruite in pietra da taglio e rivestite con doppia tavola di larice. Nella riproduzione esposta nella mostra vennero fedelmente riportate anche le iscrizioni lasciate incise nei tavolati di legno dai carcerati che si erano succeduti, a testimonianza di esistenze altrimenti dimenticate.

Conclusioni

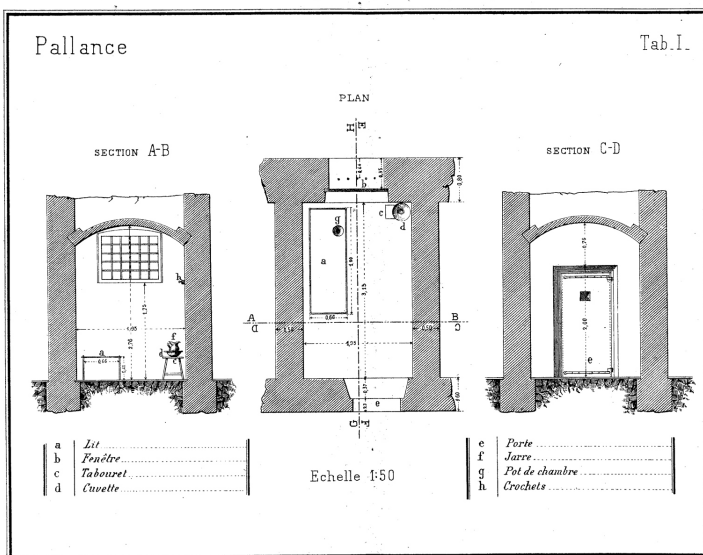
Installazioni artistiche, diorami, disegni, ma anche fotografia, televisione e cinema hanno dato e continuano a dare delle carceri – 'nonluoghi di alienazione omologante', come li ha definiti Vincenzo Binetti – immagini spesso fuorvianti, nonostante si possano definire etiche dal momento che chiamano sempre in causa una valutazione morale. È sempre difficile fornire una rappresentazione adeguata e oggettiva della condizione umana, tanto più in uno stato di privazione come quello imposto dalla pena detentiva. Resta il fatto che le immagini del carcere (le celle, i cancelli, le mura) e dal carcere non sono utili a quelli che stanno dentro, ma a quelli che stanno fuori, risultando sempre efficaci come strumento di deterrenza ma molto meno nel rendere più etica la punizione. Sarebbe auspicabile una maggiore trasparenza, da parte degli istituti di governo delle carceri, in modo da aprire le porte a campagne di documentazione volte a restituire non solo gli aspetti quantitativi e dimensionali delle strutture – già notoriamente insufficienti – ma anche i reali aspetti qualitativi degli spazi. L'attenzione da porre verso la qualità degli ambienti carcerari è un primo passo verso il recupero degli individui e di una società che possa dirsi veramente civile.

Fig. 5

Italie. Maison pénitentiaire-reclusion de Pallance. Cellule pour la nuit. Atti del Terzo Congresso Penitenziario Internazionale di Roma, 1885, Tab. I e Tab. IV.



Type Litige des M. de la Ville de Rome



Type Litige des M. de la Ville de Rome

Note

1. Ciascun diorama sviluppa temi differenti: Cena, Accusatori, Purificazione, Rituale, Entropia e Dubbio.
2. Cfr. Abruzzese A., *La segregazione del racconto*, in AA.VV., *La rappresentazione della pena*, pp. 159-180.
3. La mostra è stata organizzata da Caritas Ambrosiana all'interno dello spazio C41 Panorama di BiM (Bicocca incontra il Mondo), in occasione del decennale del Polo Penitenziario dell'Università Milano-Bicocca. L'installazione è stata accompagnata dalla mostra fotografica *Ri-scatti. Per me si va tra la perduta gente*, progetto ideato dal PAC Padiglione d'Arte Contemporanea di Milano con Ri-scatti Onlus, associazione che attraverso la fotografia racconta la realtà delle carceri italiane. La formula di *Extrema Ratio* è stata utilizzata anche in precedenza nella mostra allestita a Lecco presso il cortile del Comune (27 marzo - 6 aprile 2019).
4. Insieme all'allestimento curato da Franco Origoni e Mirella Santangelo è stato organizzato un ciclo di seminari, eventi, una mostra fotografica di Uliano Lucas sul carcere di Bollate (Milano) e la rassegna cinematografica *Nella città l'inferno*.
5. Erano rappresentati i penitenziari di Friburgo (Baden), Lenzburg (Argovia, Svizzera), Langholmen (Svezia), Akeberg (Norvegia), Nuremberg (Baviera), Horsens e di Vridsløseile (Danimarca), St.-Gilles a Bruxelles (Belgio), Madrid (Spagna), la prigione di Szeged (Ungheria), la casa circondariale di San Pietroburgo (Russia), il penitenziario di Karlau (Austria) e quello di Rotterdam (Paesi Bassi); in rappresentanza degli Stati Uniti, il penitenziario di Philadelphia (USA) e il riformatorio di Concord (USA). Tra gli esempi italiani, quelli di Milano, Lucca, Tivoli, il San Michele di Roma, Perugia, Pallanza, Volterra e Alessandria, oltre all'antica prigione dei Pozzi a Venezia.
6. I disegni furono raccolti nel terzo volume degli atti del congresso, *III^{me} Congrès Pénitentiaire International, Rome Novembre 1885, Exposition, Publiés par les soins du Comité exécutif*, Tipografia delle Mantellate, Roma 1887.

Bibliografia

Abruzzese, A. et al. (2006). *La rappresentazione della pena: il carcere invisibile e i corpi segregati*. Catalogo della mostra alla Triennale. Vita.

Foucault, M. (1975). *Surveiller et punir. Naissance de la prison*. Éditions Gallimard. Ed. consultata *Sorvegliare e punire. Nascita della prigione*, trad. di A. Tarchetti, Giulio Einaudi Editore, 2014.

Martini, C.M.M.Card. (2001). Etica e punizione. *Rassegna penitenziaria e criminologica*, 1-3, pp. 143-150.

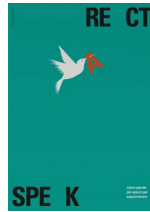
Moore A. (n.d.). *Carceral Visuality*. In UC Santa Cruz, Institute of the Arts and Sciences. <https://ias.ucsc.edu/archives/study-guide/carceral-visibility/#Nicholas-Mirzoeff>

Origoni, F. & Santangelo, M. (2006). Il carcere sulla pelle. Una mostra percorso in quattordici celle. In AA.VV., *La rappresentazione*

della pena. Il carcere invisibile e i corpi segregati, Triennale di Milano, suppl. a *Vita*, febbraio 2005 (7), pp. 288-297.

Scarafile, G. (2022). *Etica delle immagini. Nuova edizione riveduta e ampliata*. Editrice Morcelliana.

Schaeffer, J.-M. (2006). *L'immagine precaria. Sul disposto fotografico*. CLUEB.



Etica e comunicazione grafica. I manifesti di Armando Milani

Ethics and graphic communication. The Armando Milan's posters

Abstract

La comunicazione grafica, oggi centrale nella cultura visiva, solleva importanti questioni etiche legate ai valori di cui fa portatrice. Lo studio analizza l'opera di Armando Milani, progettista noto per l'impegno sociale. I lavori di Milani mostrano come la grafica possa superare l'estetica per diventare strumento di sensibilizzazione e responsabilità collettiva.

L'articolo evidenzia infine il ruolo educativo e sociale della comunicazione grafica e la necessità di indagarne l'impatto sull'opinione pubblica.

Parole chiave

comunicazione grafico-visiva, manifesti, etica, sensibilizzazione sociale, Armando Milani

Abstract

Graphic communication, now central to visual culture, raises important ethical questions related to the values it conveys. The study analyses the work of Armando Milani, a designer known for his social commitment. Milani's work demonstrates how graphics can transcend aesthetics to become a powerful tool for raising awareness and fostering collective responsibility.

Ultimately, the article emphasises the educational and social significance of graphic communication, underscoring the importance of examining its influence on public opinion.

Keywords

graphic and visual communication, posters, ethics, social awareness, Armando Milani

Introduzione

Negli ultimi decenni, la comunicazione grafica ha assunto una posizione centrale nell'ambito della cultura visiva, esercitando una significativa influenza sul mercato, sui processi culturali e sulle dinamiche sociali contemporanee (Barnard, 2013). Tuttavia, questa espansione della sua influenza simbolica ha sollevato significative questioni etiche, relative tanto alla prassi professionale quanto ai processi di produzione grafica, mettendo in evidenza come determinate scelte estetiche e progettuali siano profondamente radicate in precisi contesti culturali, in grado di orientare i comportamenti dei consumatori, rafforzare o mettere in discussione specifici valori sociali e culturali, e addirittura favorire la diffusione di contenuti potenzialmente ingannevoli o falsi (Poynor, 2013).

Secondo Lucienne Roberts (2006), nel volume *Good: An Introduction to Ethics in Graphic Design*, la comunicazione grafica non può essere ridotta esclusivamente a una dimensione estetica, ma richiede piuttosto di essere considerata alla luce della responsabilità sociale e morale che comporta. Alla luce di tale prospettiva, il progettista grafico non può essere considerato come semplice intermediario tra un messaggio e il pubblico a cui questo si rivolge, bensì si configura come un vero e proprio agente attivo, capace di plasmare e influenzare la costruzione della realtà visiva. Roberts, infatti, sottolinea l'importanza di orientare le scelte progettuali secondo criteri di equità, trasparenza e inclusività, incoraggiando una riflessione critica sui destinatari beneficiari delle soluzioni grafiche e su coloro che, invece, potrebbero esserne penalizzati.

Il rapporto tra etica e comunicazione grafica può essere interpretato attraverso una distinzione teorica tra un'etica fondata su principi assoluti e universali e un'etica orientata alla responsabilità, ovvero attenta alle conseguenze delle proprie azioni. Mentre la prima richiede al progettista di aderire a valori morali ben definiti, la seconda implica una riflessione sulle implicazioni sociali e culturali delle scelte creative (Swanson, 2019). Questo approccio evidenzia il possibile conflitto tra il dovere morale dell'autore e le esigenze imposte dal mercato, invitando i professionisti a trovare un equilibrio tra l'espressione della propria creatività e l'impatto che le loro decisioni possono avere sul pubblico, evitando così di diffondere messaggi ingannevoli o potenzialmente dannosi. Il manifesto *First Things First*, redatto da Ken Garland nel 1964 (Garland, 1964), costituisce un contributo decisivo nell'ambito del dibattito etico sulla comunicazione visiva. Questo testo critica apertamente la mercificazione crescente della pratica grafica, invocando un impegno più profondo e responsabile sul piano sociale e culturale. Alcuni grafici, tra cui Albe Steiner, hanno fatto propria questa visione, valorizzando la grafica come uno strumento estetico orientato all'informazione e al progresso della società (Traganou, 2018). Steiner (1978), alla luce del suo impegno politico e sociale, ha avuto un ruolo fondamentale nell'incoraggiare i grafici a rifiutare incarichi provenienti da aziende i cui prodotti o attività entrano in conflitto con i principi etici fondamentali, sostenendo che i prodotti grafici dovrebbero privilegiare il bene comune piuttosto che perseguire esclusivamente obiettivi economici.

Copertina

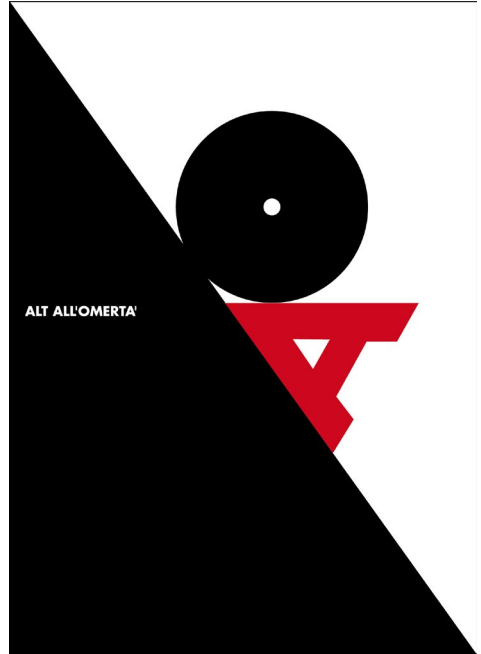
Alcuni manifesti
di Armando Milani
(elaborazione
grafica dell'autore).

Figg. 1a,1b

Armando Milani, *ROM, denouncing the violation of the right of man*, 2008;
Armando Milani, *Alt all'Omertà (stop to the conspiracy of silence)*, 2012.

Figg. 2a, 2b, 2c

Armando Milani, *Peace I War I React (2003)*,
Manifesti per il 60° anniversario delle Nazioni Unite, 2003.



Un ulteriore elemento centrale riguarda il complesso rapporto tra etica ed estetica, argomento ampiamente dibattuto sin dall'antichità da filosofi quali Platone e Kant. Secondo Kant (1790/1997), il concetto di bellezza possiede una profonda connessione con la dimensione morale, in quanto il giudizio estetico rispecchia una capacità di riconoscimento dei valori etici universali. Applicando questa riflessione alla progettazione grafica, emerge chiaramente che la selezione di determinati codici visivi non è mai neutrale, ma comporta sempre una precisa responsabilità nel modellare la percezione dello spettatore e nel trasmettere specifici valori culturali (Berman, 2009). Di conseguenza, l'etica nella pratica del design grafico non può essere ridotta esclusivamente a una questione di correttezza commerciale o professionale, bensì andrebbe indirizzata verso un più ampio impatto educativo, culturale e sociale delle scelte estetiche adottate.

L'impegno visivo di Armando Milani nella comunicazione sociale

A tale riguardo, il presente contributo esplora criticamente la relazione complessa e feconda tra dimensione etica e progettazione grafica, focalizzandosi sull'opera di Armando Milani (2015, 2017), figura di riferimento nel contesto della comunicazione grafica internazionale. Riconosciuto per la straordinaria capacità di condensare contenuti articolati in immagini caratterizzate da un'essenzialità formale ricca di significato, Milani si distingue non soltanto per la rigorosa qualità estetica delle sue creazioni, ma soprattutto per l'impegno etico che costituisce il fondamento della sua pratica professionale. Il suo lavoro occupa infatti uno spazio liminare in cui il progetto grafico trascende dalla pura funzione decorativa per diventare veicolo di responsabilizzazione sociale e stimolo alla riflessione collettiva.

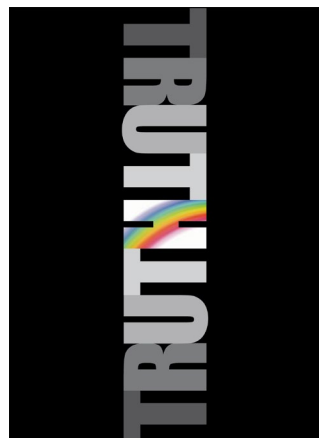
Attraverso un'analisi semiotica e iconologica di una selezione tra i più emblematici manifesti della sua produzione, l'articolo mira a individuare e approfondire i principi etici che orientano le scelte progettuali di Armando Milani. In particolare, emerge con chiarezza come il grafico italiano faccia ricorso a un linguaggio visivo sintetico, spesso ridotto alla pura essenzialità simbolica del segno, in grado di stimolare profonde riflessioni culturali e suscitare immediate reazioni emotive. Tale approccio si distanzia nettamente da una concezione della progettazione grafica intesa come semplice strumento di persuasione commerciale, configurandosi piuttosto come pratica comunicativa impegnata nella diffusione di valori universali quali la pace, la solidarietà, l'inclusione sociale e la sostenibilità ambientale.

Uno degli aspetti centrali del lavoro di Milani è l'uso consapevole del simbolo e della metafora visiva, elementi iconografici che, per loro natura, trascendono il vincolo linguistico e si aprono a un'interpretazione che esula dai linguaggi naturali. In questo senso, i suoi elaborati grafici non solo comunicano, ma educano e stimolano il pensiero critico e invitano lo spettatore a una presa di posizione etica nei confronti dei temi affrontati.

Milani utilizza magistralmente la sintesi visiva e il simbolismo per trasmettere messaggi dal forte impatto sociale. I suoi manifesti affrontano temi universali di grande rilevanza etica, che spaziano dai diritti umani alla pace, dalla verità alla denuncia

Figg. 3a, 3b, 3c

Armando Milani, *Through to the peace*. Firenze, 2010; Armando Milani, *Love of power / Power of love*. Milano, 2011; Armando Milani, *Truth (real truth lies somewhere in the middle)*, Milano, 2014.



dell'ingiustizia, alla sensibilizzazione su questioni ambientali e culturali. Analizzando alcune delle sue opere più significative, è possibile individuare cinque principali categorie interpretative che emergono con particolare forza nel suo lavoro: i diritti umani e la giustizia sociale, il rapporto tra pace e conflitto, la riflessione sulla verità e la percezione, la denuncia sociale e infine il simbolismo come strumento espressivo.

Uno dei temi più ricorrenti nei manifesti di Milani è, infatti, la difesa dei diritti umani e la condanna della discriminazione. Il manifesto *ROM* (Fig. 1a) si inserisce in questa tendenza, affrontando il tema dell'emarginazione della comunità rom, spesso vittima di pregiudizi e segregazione sociale. Attraverso un linguaggio visivo essenziale ma efficace, Milani mette in luce l'ingiustizia di questa discriminazione, incoraggiando una riflessione collettiva sul tema. Il manifesto *Alt all'Omertà* (Fig. 1b) segue un approccio simile, denunciando il fenomeno del silenzio connivente, tipico della cultura mafiosa e, più in generale, le dinamiche di sottomissione e paura. L'opera, evocando il concetto di censura e repressione della libertà di espressione, si allinea a una tradizione di manifesti di impegno civile, mettendo la grafica al servizio della sensibilizzazione sociale.

Un secondo tema cruciale nell'opera di Milani è la relazione dialettica tra pace e conflitto. Nel trittico *Peace / War / React* (Figg. 2a-2c), questa dinamica emerge chiaramente, illustrando visivamente il passaggio dalla condizione di pace alla guerra, per arrivare infine alla necessità di una reazione consapevole. La scelta di articolare l'opera in tre fasi suggerisce non solo una lettura critica delle tensioni geopolitiche contemporanee, ma rappresenta anche un appello a una riflessione attiva circa il ruolo dell'individuo nel contrastare e prevenire la violenza.

Il manifesto *Through to the Peace* (Fig. 3a) riprende e approfondisce questo tema, proponendo la pace non come una condizione immobile o definitiva, bensì come una meta da perseguire mediante un processo articolato e impegnativo. Tale interpretazione implica che la pace non rappresenti un semplice equilibrio raggiunto passivamente, ma piuttosto il frutto di condizioni psicologiche, sociali ed economiche complesse, la cui soddisfazione risulta indispensabile. Altrettanto significativa in questo filone è l'opera *Love of Power / Power of Love* (Fig. 3b), che costruisce il proprio messaggio sul contrasto tra il desiderio di controllo e l'energia trasformativa dell'amore. L'uso di una composizione grafica che enfatizza la simmetria speculare delle parole sottolinea visivamente il confronto fra queste due forze antagoniste, invitando così l'osservatore a riflettere criticamente sulle dinamiche del potere e sulle potenzialità di cambiamento offerte dall'empatia e dalla solidarietà.

La riflessione sulla verità e la percezione della realtà è un altro elemento chiave nel linguaggio grafico di Milani. Il poster *Truth (absolute truth lies somewhere in the middle)* (2004) mette in discussione la possibilità di una verità assoluta, suggerendo che la realtà è spesso il risultato di una costruzione soggettiva e mediata. Questo tema, di grande attualità nell'era della disinformazione e della manipolazione delle notizie, trova nella rappresentazione visiva un mezzo per stimolare la consapevolezza critica del pubblico. Il messaggio si inserisce in un dibattito più ampio sulla verità, che si riflette nel pensiero filosofico e nelle teorie contemporanee della comunicazione.

Figg. 4a, 4b

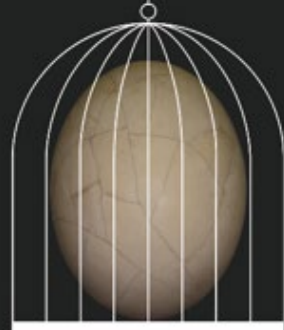
Armando Milani, *Africa: the forgotten continent*. Roma, 2007; Armando Milani, *Born Prisoner*. Milano, 2010.

Figg. 5a, 5b

Armando Milani, *Born Prisoner*. Milano, 2010; Armando Milani, *Cineclub Brera*. Milano, 1973.

Africa:

he
forgo en
con inen

CINECLUB
BRERA

HATE
H'AT'E
H-ΘV'E
LOV'E
LOVE

Oltre a esplorare i temi della giustizia sociale e della verità, Milani denuncia attivamente le questioni globali e sensibilizza l'opinione pubblica attraverso il suo lavoro. Il poster *Africa: The Forgotten Continent* (Fig. 4a), realizzato per la Fondazione CeSPI (Centro Studi di Politica Internazionale), affronta il tema dell'abbandono dell'Africa da parte della comunità internazionale, rappresentando il continente attraverso un'immagine forte e significativa. Il linguaggio visivo di Milani, in questo caso, è simile a quello utilizzato nelle campagne umanitarie, con l'obiettivo di attirare l'attenzione su un problema spesso ignorato dai media e dall'opinione pubblica. Un'altra opera dal forte impatto simbolico è il manifesto *Born Prisoner* (Fig. 4b) per la tutela degli animali nati in cattività, che si concentra sulla protezione degli animali costretti a vivere in cattività. Le immagini evocative e il riferimento implicito alla privazione della libertà pongono questo manifesto in continuità con le campagne a favore dei diritti degli animali, rendendolo uno strumento potente ed efficace per la sensibilizzazione. Infine, il simbolismo e la sintesi visiva rappresentano i tratti distintivi dell'intera opera di Milani. Il manifesto per il *Cineclub Brera* (Fig. 5a), realizzato per un festival cinematografico dedicato alla libertà umana, dimostra fin da subito la capacità del designer di condensare concetti complessi in un'unica immagine efficace e immediata. La libertà di espressione, tema centrale di questo lavoro, è stata poi utilizzata in diversi manifesti, tra cui *Hate/Love* (Fig. 5b), realizzato per le Nazioni Unite. Quest'ultimo utilizza un espediente tipografico per trasformare la parola "HATE" in "LOVE", suggerendo in modo diretto ed essenziale la possibilità di sovvertire la logica dell'odio attraverso un cambiamento di percezione. Il minimalismo grafico e i simboli immediatamente riconoscibili rendono questi poster perfetti esempi di design sociale, che unisce l'estetica alla funzione comunicativa e a un preciso intento etico.

Conclusioni

La rilettura critica di alcune opere di Armando Milani consente di comprendere come l'informazione grafica, superando la dimensione puramente estetica o decorativa, rappresenti un potente dispositivo comunicativo capace di trasmettere messaggi sociali, politici ed etici di grande rilievo culturale. L'analisi condotta evidenzia la capacità del progettista grafico di integrare sapientemente impegno civile, responsabilità morale e impatto visivo, individuando cinque fondamentali ambiti interpretativi attraverso cui analizzare la sua produzione grafica: diritti umani e giustizia sociale, pace e conflitto, verità e percezione, critica sociale e simbolismo visivo.

Queste riflessioni sottolineano con evidenza la necessità di ulteriori studi volti ad approfondire l'impatto della comunicazione visiva sulla formazione dell'opinione pubblica e a esplorarne le potenzialità quale strumento concreto per favorire trasformazioni sociali positive. Appare dunque indispensabile esaminare più sistematicamente le modalità con cui la comunicazione grafica può essere efficacemente integrato nelle strategie educative, nella promozione della cittadinanza attiva e in specifiche iniziative mirate al contrasto della disinformazione.

Tale approfondimento aiuterebbe significativamente ad arricchire il dibattito sulla responsabilità etica della comunicazione grafica nella società contemporanea.

Infine, il confronto tra la prospettiva pionieristica di Albe Steiner e quella contemporanea di Armando Milani evidenzia una sostanziale continuità tra generazioni differenti di progettisti visivi, accomunate dall'impegno nella costruzione consapevole di linguaggi grafici orientati da precisi principi etici. Steiner, ponendo le fondamenta di un design responsabile e socialmente impegnato, e Milani, ampliandone l'orizzonte in un contesto globale, ribadiscono con forza la necessità di una riflessione profonda e continua sul ruolo etico delle immagini e sulla loro capacità di influenzare percezioni, consapevolezza e comportamenti collettivi.

Bibliografia

Barnard, M. (2013). *Graphic design as communication*. Routledge.

Berman, D. B. (2009). *Do good design: How designers can change the world*. Peachpit Press.

Garland, K. (1964). *First Things First Manifesto*.

Kant, I. (1790/1997). *Critica del giudizio*. Laterza.

Milani, A. (2015). *No Words Posters. One Image is Enough*. RIT Press.

Milani, A. (2017). *100 POSTERS. from the eye to the heart*. LetteraVentidue Edizioni.

Poynor, R. (2013). *No more rules: Graphic design and postmodernism*. Laurence King Publishing.

Roberts, L. (2006). *Good: An introduction to ethics in graphic design*. AVA Publishing.

Steiner, A. (1978). *Il mestiere di grafico*. Einaudi.

Swanson, G. (2019). *Graphic design and ethics: The responsibilities of a visual communicator*. Design Issues, 35(1), 17–29.

Traganou, J. (2018). *Design and Political Dissent: Spaces, Visuals, Materialities*. Routledge.



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

Abstract

Questo paper analizza le pratiche di attivismo visivo negli spazi pubblici focalizzandosi su collettivi come *CHEAP*, *Formes des Luttes* e le *Colleuses*. Esamina come le immagini siano un potente strumento per sensibilizzare su temi sociali e politici, esplorando il ruolo etico della comunicazione visiva in un contesto di sovraccarico informativo. Il lavoro evidenzia come tali interventi possano stimolare cambiamento e consapevolezza nella collettività.

Parole chiave

attivismo visivo, spazio pubblico, comunicazione etica, collettivi artistici, denuncia sociale

Abstract

This paper analyzes visual activism practices in public spaces, focusing on collectives such as *CHEAP*, *Formes des Luttes*, and the *Colleuses*. It examines how images are a powerful tool to raise awareness on social and political issues, exploring the ethical role of visual communication in a context of information overload. The work highlights how such interventions can stimulate change and awareness within the community.

Keywords

visual activism, public space, ethical communication, art collectives, social protest

Il grafico di fronte al pubblico ha una grande responsabilità. Il grafico che si rispetti deve ritirarsi quando capisce che il prodotto è scadente. Può influire negativamente sullo sviluppo di un bambino per esempio, o sullo sviluppo culturale della gente. Il progettista grafico dev'essere sempre più orientato scientificamente, non è un venditore di fumo. La sua è una vera specializzazione. (Steiner, 1978)

Le parole di Albe Steiner ci ricordano quanto ogni scelta e azione comunicativa abbia un impatto sulla collettività, soprattutto in un periodo storico segnato da crisi ambientali, forti disuguaglianze sociali ed economiche, instabilità politica e conflitti. In questo contesto, la dimensione etica della professione assume un ruolo imprescindibile per contrastare la disinformazione e richiamare l'attenzione su urgenze di interesse collettivo. A distanza di oltre sessant'anni, il manifesto *First Things First* di Ken Garland (1964) continua a rappresentare un monito attuale a riconsiderare le priorità del design visivo, orientandolo verso un impegno consapevole e socialmente responsabile (Bollini & Branzaglia, 2003). Quando si parla di immagini, entrano inevitabilmente in gioco molteplici soggetti: chi le crea – in un'epoca in cui l'uso dell'intelligenza artificiale è sempre più diffuso e talvolta abusato – e chi le fruisce. Le modalità di fruizione influenzano profondamente l'efficacia comunicativa dell'immagine stessa, determinando se e in quale misura essa raggiunga il pubblico e persegua gli obiettivi per cui è stata concepita. Nel contesto attuale, in cui la dimensione virtuale assume spesso un ruolo predominante rispetto alla vita reale, e in cui siamo costantemente esposti a un sovraccarico di informazioni e immagini, la fruizione visiva tende a essere superficiale, compromessa dalla mancanza di tempo, attenzione e coinvolgimento. È quindi necessario interrogarsi su quali siano, oggi, i media più adatti a veicolare contenuti visivi capaci di catalizzare l'attenzione collettiva su tematiche sociali urgenti e rilevanti. Le immagini concepite esclusivamente per la fruizione su schermo rischiano di passare inosservate o di non suscitare un'adeguata riflessione critica. Sebbene possa apparire anacronistico, il ritorno a supporti fisici – come manifesti su carta, spazi pubblicitari urbani o superfici murali cittadine – potrebbe rappresentare, in un contesto dominato dal sovraccarico informativo e visivo, una risposta efficace e necessaria. Impiegando tali supporti per trattare tematiche di rilevanza collettiva e restituendo alla comunicazione visiva una dimensione etica, è possibile attirare l'attenzione su contenuti che, per loro natura, richiedono tempi di fruizione più lenti e riflessivi, favorendo così processi di consapevolezza e cambiamento. Il presente contributo analizza le pratiche di gruppi e collettivi artistici e non, che intervengono negli spazi pubblici, ricorrendo al potere comunicativo delle immagini per sollevare questioni di rilevanza sociale e politica anche arrivando a infrangere la legge.

CHEAP nasce a Bologna, come progetto artistico ideato da un collettivo femminile, incentrato sull'utilizzo della carta come materiale effimero per interventi nello spazio urbano. Nel 2013 *CHEAP* esordisce come festival di *street art* per poi evolversi in un progetto indipendente di *public art* impegnata socialmente e politicamente.

Utilizzando la carta – materiale scelto per la sua natura effimera – il collettivo interviene sul paesaggio urbano con

Copertina

Stefanie Vera Baur
& Ruedi Baur, *La
poésie dans le tissu*.
Sarcelles. Installazione
temporanea. Foto di
Civic City. <https://civic-city.org/sarcelles/>

linguaggi contemporanei, cercando un equilibrio tra pratica curatoriale e attivismo. Attraverso queste azioni, promuove la creazione di comunità e stimola il dibattito su temi quali diritti, femminismo, resistenza, sessualità, ecologia e lavoro (Le festival est mort, 2018).

Ricordiamo l'azione collettiva promossa da *CHEAP* il 1° maggio 2017 a Bologna, durante la quale decine di partecipanti mascherati da gorilla hanno affisso venticinque manifesti delle *Guerrilla Girls* lungo via Indipendenza. L'intervento realizzato da *CHEAP*, un chiaro omaggio al celebre collettivo statunitense, non solo ne riprende le modalità operative e il linguaggio iconico, ma si inserisce in un più ampio discorso sulle pratiche di attivismo visivo contemporaneo, riaffermando l'urgenza politica del gesto artistico nello spazio pubblico.

Fondato nel 1985 in risposta alla mostra *An International Survey of Recent Painting and Sculpture* ospitata dal MoMA, *Guerrilla Girls* si è distinto fin dagli esordi per l'uso strategico della *street poster art* come forma di attivismo visivo (Guerrilla Girls, 2020). Fin dalla sua fondazione, il collettivo statunitense ha progressivamente assunto una dimensione internazionale, configurandosi come un movimento attivamente impegnato nella denuncia del sessismo, del razzismo e di ogni forma di discriminazione, nonché nella critica alla corruzione e agli abusi di potere all'interno dell'establishment artistico.

L'attività del collettivo si articola attraverso la diffusione di dati statistici e dichiarazioni mirate, veicolate per mezzo di manifesti, volantini, opuscoli e contenuti audiovisivi. Le performance, elemento centrale della loro pratica, si distinguono per l'impiego di maschere da gorilla, utilizzate con lo scopo di preservare l'anonimato delle performer e di orientare l'attenzione sul messaggio veicolato piuttosto che sull'identità individuale (Meer & Beyerle, 2024, pp. 12-13).

Dopo cinque anni, proprio al culmine di questa esperienza, il collettivo *CHEAP* decide di interrompere il ciclo del festival per riaffermare la propria identità fluida e non istituzionalizzata. Riparte un nuovo ciclo progettuale, che rifiuta appuntamenti fissi e formati consolidati. (Le festival est mort, 2018).

Dal 6 ottobre al 17 dicembre 2023, il collettivo di arte pubblica *CHEAP* presenta *SABOTATE con grazia* al MAMbo – Museo d'Arte Moderna di Bologna, in occasione del decennale della propria attività. L'intervento si configura, come definito dal collettivo stesso, un'infestazione dello spazio museale, una modalità di occupazione intenzionalmente non convenzionale, che mira a sovvertire le logiche espositive tradizionali. All'interno dell'intervento *SABOTATE con grazia*, il collettivo *CHEAP* ha instaurato un dialogo diretto con alcune opere della collezione permanente del MAMbo, tra cui *I funerali di Togliatti* di Renato Guttuso. A partire dalla forte valenza politica del dipinto, il collettivo ha progettato un'installazione composta da cartelli da manifestazione, pensati come elementi mobili a disposizione del pubblico. Questi oggetti, che possono essere sollevati e spostati liberamente, incoraggiano azioni spontanee nello spazio museale, come cortei o gesti performativi. L'intervento intende promuovere un'interazione attiva con il contesto espositivo, sollecitando riflessioni sulla "rivendicazione di diritti, spazi e futuro, a porsi continuamente domande e a non accontentarsi mai delle risposte" (Reggiani, 2023).

Nel 2024, il collettivo bolognese promuove *F*CK WAR – L'arte (del rifiuto) della guerra* (Fig. 1), una campagna di affissione urbana che raccoglie 200 manifesti da tutto il mondo per denunciare il crescente numero dei conflitti armati globali. L'iniziativa nasce da un'urgenza politica e simbolica: sottrarre spazio alla retorica bellica e costruire una contro-narrazione visiva che interroga il presente.

Attraverso linguaggi differenti – grafica, collage, illustrazione, fotografia e intelligenza artificiale – i manifesti, affissi a Bologna, propongono un immaginario alternativo, orientato alla giustizia sociale e alla smilitarizzazione, auspicando il reindirizzamento della spesa militare verso istruzione e sanità e la costruzione di società non fondate sul conflitto e sulla logica della guerra (F*ck war, 2024).

Qualche anno dopo la nascita del collettivo Bolognese, nasce quello francese delle *Colleuses*, attiviste femministe che sviluppano una modalità di comunicazione politica diretta e a basso impatto economico, che sfrutta lo spazio pubblico come veicolo di denuncia sociale. L'iniziativa ha avuto origine nel 2019 per opera di Marguerite Stern, ex attivista FEMEN, che ha cominciato a incollare manifesti autoprodotti per denunciare i femminicidi a Marsiglia, trasferendo poi l'azione a Parigi e fondando il primo nucleo del collettivo *Collages Contre les Féminicides*.

La strategia adottata si basa sull'affissione notturna di messaggi scritti a mano su fogli bianchi, con lettere nere dipinte a pennello, riportando i nomi delle donne uccise da partner o ex partner. L'intento è duplice: dare visibilità alle vittime, restituendo loro un nome e una storia, e occupare lo spazio urbano come gesto politico e memoriale. Questa forma di intervento si è rapidamente diffusa su scala nazionale e internazionale, dimostrando una forte replicabilità grazie alla sua semplicità esecutiva e all'immediatezza comunicativa.

L'uniformità formale – caratterizzata da uno stile visivo coerente, privo di ornamenti, basato su testi brevi e impattanti – consente al messaggio di essere chiaramente riconoscibile, pur mantenendo un alto grado di spontaneità. Tale equilibrio tra coerenza visiva e azione collettiva decentralizzata rende l'iniziativa un caso emblematico di comunicazione etica, in cui l'accessibilità dello strumento (carta, colla, colore e pennello) si coniuga con un potente contenuto di denuncia (Willsher, 2021; Branding des mouvements sociaux, 2020).

Nello stesso anno, sempre in Francia, in seguito alla mobilitazione contro la riforma delle pensioni del governo Philippe, nasce *Formes des Luttes*, un collettivo di grafici impegnati in ambito politico e sociale (Fig. 2). L'iniziativa nasce dalla necessità di ridurre i costi di stampa, ma si trasforma rapidamente in un progetto volto a condividere risorse grafiche, con l'obiettivo di sostenere le lotte collettive. *Formes des Luttes* utilizza adesivi e un sito web dedicato per facilitare la distribuzione delle immagini, consentendo la diffusione gratuita di oltre 700.000 copie di più di 1.000 immagini create da circa 500 grafici, con una significativa presenza nelle principali manifestazioni francesi.

Questo progetto ha offerto a grafici, illustratori e artisti l'opportunità di contribuire concretamente alle mobilitazioni sociali, creando un canale visivo di partecipazione che permette loro di impegnarsi nelle lotte dimostrando come la grafica possa svolgere un ruolo fondamentale nel rafforzare la visibilità delle

Fig. 1

*F*ck War, Call for Artist*, 2024. Manifesti affissi a Bologna. Foto di Giulia Rosco. <https://www.flickr.com/photos/cheapstreetposterart/53979488940/in/album-72177720320150806>



CHEAP
STREET POSTER ART

rivendicazioni e nel sostenere le proteste. Ogni manifesto presente sul sito può essere scaricato e utilizzato gratuitamente, facendo di queste immagini una risorsa accessibile per tutti coloro che sono impegnati nelle lotte (Manifeste Retraite, 2019; Dupont Jacquemart, 2023).

Sempre nel territorio francese, *La poésie dans le tissu* (Fig. cop.), un'iniziativa promossa non da un collettivo ma dal designer Ruedi Baur e dalla sociologa Vera Baur, nasce con l'obiettivo di reintegrare una dimensione umana e partecipativa nei processi di rigenerazione urbana. Il progetto, sostenuto da enti pubblici e istituzioni internazionali, prende avvio a Sarcelles, città francese simbolo della complessità urbana contemporanea, segnata da una forte eterogeneità culturale e linguistica. Attraverso laboratori diffusi, momenti di scambio e installazioni poetiche nello spazio pubblico, l'iniziativa valorizza le lingue, le memorie e le espressioni quotidiane degli abitanti, ponendo al centro la pluralità dei vissuti come risorsa progettuale. Le parole, selezionate a partire da laboratori partecipativi, conversazioni informali e scritture spontanee, sono state successivamente trasposte nello spazio urbano mediante interventi tipografici su larga scala, realizzati con supporti tessili o materiali effimeri. Questa scelta tecnica consente di integrare la parola nel paesaggio quotidiano senza sovraccaricare il contesto architettonico, utilizzando la tipografia come mezzo espressivo e relazionale in grado di attivare una comunicazione immediata e inclusiva. L'azione poetica diventa così un dispositivo capace di generare trasformazioni puntuali ma significative, intervenendo in luoghi specifici della città per attivare nuove forme di attenzione e relazione. In un tessuto urbano già intessuto di riferimenti alla letteratura francese, il progetto invita a superare i confini di un canone nazionale per accogliere la polifonia delle culture presenti, in linea con la visione di apertura proposta da Édouard Glissant. In questo scenario, la poesia non è solo ornamento, ma strumento di coesione e riflessione collettiva, capace di ridefinire il senso del luogo attraverso la parola condivisa (Baur & Baur, 2024).

In conclusione, la riflessione sulle pratiche di attivismo visivo contemporaneo evidenzia il ruolo cruciale delle immagini come strumenti di denuncia e cambiamento sociale. I collettivi e i progetti analizzati – come *CHEAP*, *Guerrilla Girls*, *le Colleuses*, *Formes des Luttes* e *La poésie dans le tissu* – mostrano come l'immagine possa ancora essere un mezzo potente di attivismo politico, sociale e culturale.

CHEAP, utilizzando la carta come materiale effimero, ha creato interventi di *street art* impegnati politicamente, affrontando temi quali diritti, femminismo ed ecologia. I membri del collettivo, riprendendo le modalità operative delle *Guerrilla Girls*, hanno utilizzato il manifesto come strumento di critica sociale e politica. Le *Colleuses*, con la loro azione di denuncia contro i femminicidi, hanno trasformato lo spazio pubblico in un luogo di memoria e riflessione per le vittime di violenza. *Formes des Luttes* ha facilitato la partecipazione di attivisti nelle lotte collettive rendendo le immagini un veicolo per amplificare le rivendicazioni nelle manifestazioni e nelle proteste. Infine, *La poésie dans le tissu* ha integrato la parola nell'ambiente urbano, utilizzando la tipografia come strumento di coesione sociale e riflessione culturale.

Fig. 2

Guillaume Lanneau, *Manifeste retraite* 2019. Fonte *Formes Des Luttes*. <https://formesdesluttes.org/images-retraites/>

**TRAVAILLONS
TOUTES & TOUS

TRAVAILLONS
MOINS**

In un'epoca in cui la comunicazione visiva permea la vita quotidiana, l'attivismo visivo si configura come una forma di resistenza culturale e politica capace di stimolare consapevolezza, cambiamento e nuove modalità di partecipazione nello spazio urbano.

La dimensione etica delle immagini implica un impegno verso la collettività, invitando a riflettere sulle implicazioni sociali e politiche di ogni intervento visivo, contribuendo a un cambiamento condiviso. I collettivi analizzati mostrano come immagini e parole diventino strumenti di denuncia, memoria e riappropriazione degli spazi pubblici, andando oltre la semplice decorazione per incidere sul tessuto sociale. Il *visual activism* è quindi una strategia politica e comunicativa che mette in discussione lo *status quo*, rende visibili istanze marginalizzate e apre spazi di dialogo per una cittadinanza attiva. Ai grafici si rivolge un invito a coltivare la responsabilità etica della professione. In un contesto di sovrabbondanza di immagini, è essenziale riconoscere il *graphic design* come strumento di giustizia sociale ed *empowerment* collettivo. Integrando la riflessione etica nella pratica progettuale, i professionisti contribuiscono a una cultura visiva che rispetta e valorizza le comunità, promuovendo un cambiamento sociale positivo.

Bibliografia

Baur, S. V., & Baur, R. (2024, 12 settembre). La poésie dans le tissu ou le droit au sensible. *Observatoire-culture*. <https://www.observatoire-culture.net/blog/2024/09/12/poesie-tissu-droit-sensible/>

Bollini, L., & Branzaglia, C. (2003). *No brand more profit: Etica e comunicazione*. AIAP Edizioni.

Dupont Jacquemart, I. (2023, 17 marzo). Formes Des Luttes affiche la réforme des retraites. *Etapas*. <https://www.etapes.com/2023/03/17/formes-des-luttes-affiche-la-reforme-des-retraites/>

F*ck war. L'arte [del rifiuto] della guerra. (2024, 8 Settembre). *CHEAP Festival*. <https://www.cheapfestival.it/fck-war-larte-del-rifiuto-della-guerra/>

Garland, K. (1964, 29 gennaio). First Things First. In R. Poyner (2021, 12 agosto). The Evolving Legacy of Ken Garland's First Things First Manifesto: The original 1963 manifesto continues to find new life and relevance through new generations of designers. *AIGA Eye on Design*. <https://eyeondesign.aiga.org/why-ken-garlands-first-things-first-manifesto-keeps-getting-updated/>

Branding des mouvements sociaux: les collages Anti-Féminicides. (2020, 8 marzo). *Graphéine* <https://www.graphéine.com/divers/branding-mouvement-social-collages-anti-feminicides>

Guerrilla Girls (2020, 9 giugno). *CHEAP Festival*. <https://www.cheapfestival.it/guerrilla-girls/>

Le festival est mort, vive le festival! [2018, 27 marzo]. *CHEAP Festival*. <https://www.cheapfestival.it/le-festival-est-mort-vive-le-festival/>

Manifeste Retraite. [2019, 26 dicembre]. *Formes Des Luttes*. <https://formesdesluttes.org/images-retraites/>

Meer, J., & Beyerle, T. (2024). *The f*ck word - Guerrilla Girls and feminist graphic design*. Heidelberg University / Heidelberg University Library.

Reggiani, M. (2023, 29 ottobre). Arte che infesta: Cheap ci insegna a sabotare con grazia. *Arts Life*. <https://artslife.com/2023/10/29/arte-infesta-cheap-insegna-sabotare-grazia/>

Steiner, A. (1978). *Il mestiere del grafico* (2nd ed.). Giulio Einaudi Editore.

Willsher, K. (2021, 23 marzo). "No more shame": the French women breaking the law to highlight femicide. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/world/2021/mar/23/no-more-shame-the-french-women-breaking-the-law-to-highlight-femicide>

UNVEILED



«La Venere sempre nuda rappresenta ogni persona che si veste e si sveste incrementando il cumulo degli abiti-rifiuto. La Venere è la memoria mentre gli stracci sono il continuo passare delle cose. Gli stracci lasciati a se stessi non vorrebbero dire nulla, non significherebbero altro che inquinamento, mentre la Venere, apportando la memoria della bellezza nell'arte, li rigenera trasformandoli in colore, calore, emozione, sensazione. È il pensiero che fa rinascere.»

Michelangelo Pistoletto

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

Abstract

Il progetto *Unveiled* è una campagna di informazione volta a sensibilizzare i consumatori sull'importanza di fare scelte d'acquisto consapevoli. Attraverso la lettura critica delle etichette, mira a svelare ciò che spesso viene nascosto, promuovendo trasparenza, responsabilità e consumo critico. La *Venere degli stracci* come simbolo della campagna rappresenta il connubio tra arte e impegno sociale, invitando a riflettere sul fenomeno del *fast fashion* e sulle sue implicazioni nella società.

Parole chiave

scelte consapevoli, trasparenza, cambiamento sociale, svelamento, consumo critico

Abstract

The *Unveiled* project is an awareness campaign designed to inform consumers about the importance of making conscious purchasing choices. By encouraging critical reading of labels, it seeks to uncover what is often hidden, promoting transparency, responsibility, and critical consumption. The *Venus of the Rags*, as the symbol of the campaign, represents the union between art and social engagement, inviting reflection on the fast fashion phenomenon and its impact on society.

Keywords

conscious choices, transparency, social change, unveiling, critical consumption

Introduzione

“Gli abitanti di Valdrada sanno che tutti i loro atti sono insieme quell’atto e la sua immagine speculare, cui appartiene la speciale dignità delle immagini, e questa loro coscienza vieta loro di abbandonarsi per un solo istante al caso e all’oblio” (Calvino, 1972, p. 25).

Con questo passo de *Le città invisibili* viene descritta una società che vive nella costante consapevolezza del proprio riflesso, in cui ogni gesto è al contempo azione e sua immagine. La società descritta metaforicamente nel racconto restituisce in modo efficace il senso della contemporaneità, in cui le immagini rivestono un ruolo centrale: danno un livello di lettura sulla realtà, filtrano l’esperienza e soprattutto influenzano la percezione del mondo. La democratizzazione della produzione e condivisione delle stesse, apre a possibilità espressive immense, ma allo stesso tempo espone a forme sempre più sofisticate di manipolazione, disinformazione e distorsione.

In questo contesto, emerge l’urgenza di una riflessione critica sul ruolo etico delle immagini, come linguaggio e come strumento: progettisti, designer, artisti e comunicatori, sono chiamati ad interrogarsi su significati ed implicazioni di tale urgenza. Appare evidente che nel progetto di comunicazione visiva può trovarsi una sede di riflessione su questi temi, laddove quest’ultimo “si pone come agente che suggerisce un cambiamento” (Piscitelli, 2019, p. 52).

Il fenomeno di riflessione rispetto al ruolo sociale ed etico del progettista grafico affonda le proprie radici nella sottoscrizione del manifesto programmatico *First Thing First* avvenuta nel 1964. Promosso da Ken Garland, il manifesto rappresentò per la prima volta una presa di posizione sul ruolo pubblico e sociale del progettista della comunicazione visiva: ponendosi in una posizione di rottura rispetto alla visione prettamente commerciale del grafico, definito infatti ‘artista pubblicitario’, il manifesto invitava a guardare ‘prima le priorità’, rivendicando il ruolo e la responsabilità del progettista di occuparsi di temi sociali, etici e pubblicamente utili. Da questi presupposti seguì poi in Italia la stagione della ‘Grafica di Pubblica Utilità’, che trovò con Albe Steiner nel 1978 la teorizzazione del mestiere del grafico come un mestiere fortemente imperniato su una dimensione etica. (Steiner, 1978)

Il progetto grafico che si interroga sul proprio ruolo etico, quindi, può essere ‘utile’ “per costruire percorsi di consapevolezza, essere luogo dove tenere traccia e mappare le urgenze e crisi del nostro tempo altrimenti inaccessibili, provocare dissensi, informare, rendere consapevoli e anche suggerire possibili buone pratiche d’azione. Un ‘far emergere’ dall’anonimato o dal luogo comune che, oggi, nell’era della comunicazione pervasiva, è anche uno ‘smascherare’” (Piscitelli, 2016, p. 52).

Il fenomeno del *fast fashion*

Il *fast fashion*, detto anche ‘moda veloce’ o ‘pronto moda’, viene definito come “la capacità di alcune aziende di immettere nel mercato un prodotto in tempi molto brevi” (Treccani, 2012). L’obiettivo del *fast fashion* è quello di realizzare prodotti all’ultima

Copertina

Elaborato grafico per la campagna di sensibilizzazione *Unveiled – L’informazione non ha veli*.

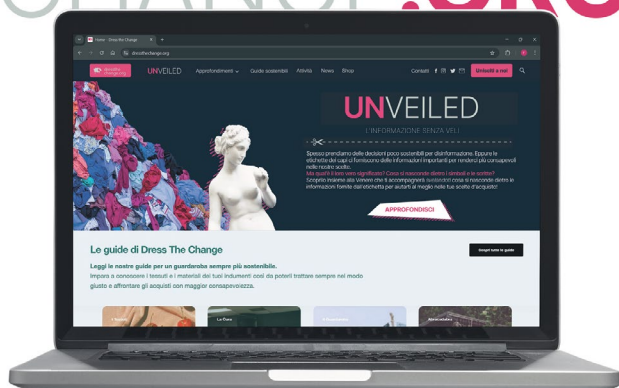
Fig. 1

Simulazione dell’inserimento di *Unveiled* nella già esistente campagna di informazione dressthechange.org. Elaborazione grafica di Maria Catapano, Flavia Fallani e Martina Tagliaferri.

Fig. 2

Sintesi grafica degli obiettivi della campagna *Unveiled*, estratto dalle pagine del *booklet* informativo. Elaborazione grafica di Maria Catapano, Flavia Fallani e Martina Tagliaferri.

DRESS THE CHANGE.ORG



COSA NASCONDE?



moda che si adattino ai gusti dei clienti e ai cambiamenti di questi nel minor tempo possibile, minimizzando i costi e arrivando a produrre fino a 52 'microcollezioni' all'anno, in forte contrasto con i tradizionali 24 mesi richiesti per la progettazione e commercializzazione di una collezione (Cietta, 2008).

L'evoluzione di questo modello ha generato effetti significativi: da un lato, filiere produttive sempre più inquinanti; dall'altro, consumatori spesso inconsapevoli dell'impatto ambientale e sociale dei propri acquisti. Le origini del sistema risalgono all'epoca della Rivoluzione Industriale, quando iniziarono a essere prodotti i primi abiti in serie: "non c'era una vera e propria delocalizzazione, ma i lavoratori sfruttati esistevano già" (*Il Post*, 2016). A partire dagli anni '50, l'acquisto dei capi di abbigliamento prodotti in fabbrica divenne sempre più frequente; questo portò ad una crescita delle industrie tessili e ad un dislocamento di alcune fasi della produzione verso paesi con minor costo della forza lavoro. Nel 1947 viene aperto il primo negozio *Hennes* in Svezia da Erling Persson dal quale nascerà successivamente il brand *H&M*. In seguito, furono fondati altri grandi marchi *fast fashion* come *Zara*, *Benetton* e *Primark*. Il *New York Times* utilizzò l'espressione '*fast fashion*' per la prima volta alla fine del 1989, quando *Zara* aprì un negozio a New York: secondo l'articolo bastavano 15 giorni perché un capo di *Zara* passasse dalla mente di uno stilista alla vendita (Schiro, 1989).

Oggi si parla di una nuova evoluzione del fenomeno: l'*ultra fast fashion*. Promosso in particolare dal marchio cinese di moda online *Shein*, questo modello "ha portato l'impattante sistema di business del *fast fashion* oltre l'estremo" (Greenpeace, 2022) in cui i fornitori sono costretti a consegnare prodotti nel giro di pochi giorni. Si tratta di un *business* incentrato sullo sfruttamento delle persone e con gravi impatti ambientali, basato sulla mancata applicazione delle normative per proteggere l'ambiente, la salute e la sicurezza dei lavoratori e dei consumatori.

L'etica nella comunicazione della moda

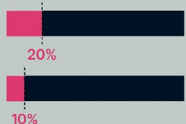
Come già osservato, uno degli aspetti più critici del *fast fashion* riguarda le condizioni di lavoro degli operai nelle fabbriche. I grandi marchi tendono a delocalizzare la produzione spostando le grandi industrie tessili – note come *sweatshops* – in paesi come India, Bangladesh o Pakistan, dove vengono adottate logiche di massimizzazione della produttività che si traducono in condizioni di sfruttamento del lavoro che, valutate alla luce degli standard internazionali minimi, risultano illegali. L'evento che portò all'attenzione globale queste dinamiche fu la tragedia del crollo dell'edificio di otto piani Rana Plaza in Bangladesh che ospitava al suo interno cinque fabbriche di abbigliamento. Questa struttura il 24 aprile 2013 collassò su se stessa: i pilastri interni cedettero a causa del peso dei piani dell'edificio sovraffollato di macchinari, balle di stoffa, operai, provocando la morte di 1129 persone e migliaia di feriti. I sindacati internazionali definirono l'evento un 'genocidio industriale', riconoscendo il crollo del Rana Plaza come il più letale crollo non intenzionale di un edificio in epoca moderna (Hoskins, 2024). Questa tragedia mise in evidenza un settore industriale fuori controllo e fece emergere per la prima volta davanti agli occhi del mondo le ombre del *fast fashion*. La tragedia del Rana Plaza

Fig. 3

Linguaggio grafico utilizzato per la campagna *Unveiled*. Elaborazione grafica di Maria Catapano, Flavia Fallani e Martina Tagliaferri.

LINGUAGGIO GRAFICO

Gli impatti del fast fashion sul mondo:



INQUINAMENTO DELLE ACQUE

EMISSIONI DI CO₂

COLLAGE

+

ILLUSTRAZIONE

+

INFOGRAFICA



ha rappresentato uno spartiacque comunicativo per l'industria della moda, spingendo molte aziende ad adottare strategie orientate alla responsabilità sociale, sebbene queste furono adottate soltanto in modo reattivo e temporaneo (Aaseby, 2016). Già dagli anni Sessanta, con la nascita dei primi movimenti ambientalisti, pubblicitari e commercianti avevano intuito l'importanza di rispondere alle crescenti preoccupazioni dei consumatori per l'ambiente: compresero che l'impatto ambientale sarebbe diventato determinante nelle scelte di acquisto. Tuttavia, molte di queste campagne di marketing ambientale si rivelarono false e fuorvianti. Tutto ciò alimentò uno scetticismo ecologico che ebbe una vasta risonanza sull'opinione pubblica, al punto da indurre l'ambientalista Jay Westervelt a coniare nel 1986 il neologismo *greenwashing* per denunciare la pratica delle aziende di promuovere falsamente impegni ecologici al fine di apparire più sostenibili agli occhi dei consumatori (Letizi, 2024). Oggi, nonostante l'aumento di iniziative 'responsabili', come le linee '*conscious*', molte aziende continuano a trasmettere informazioni distorte sulla filiera, perpetuando il *greenwashing*. In conclusione, è utile richiamare la teoria del "capitalismo comunicativo" sviluppata dalla docente Jodi Dean, che evidenzia un importante paradosso: se da un lato la rivoluzione digitale ha ampliato l'accessibilità all'informazione e la possibilità di esprimere opinioni in tempo reale, dall'altro i progressi in termini di cambiamento sociale e politico restano limitati. Secondo Dean, l'infrastruttura comunicativa contemporanea, pur permettendo democrazia e trasparenza, finisce per rafforzare questo sistema capitalistico piuttosto metterlo in discussione. A supporto di questa visione, Hoskins individua proprio nel *fast fashion* un caso emblematico: nonostante la crescente consapevolezza dei consumatori riguardo le condizioni di lavoro e l'impatto sull'ambiente dell'industria tessile, continuano a mancare azioni concrete da parte delle aziende (Hoskins, 2024). Da queste considerazioni emerge dunque una domanda cruciale: come può la comunicazione etica evolversi in modo che non si limiti a generare un effetto di engagement superficiale, diventando uno strumento concreto di cambiamento sociale e politico?

Unveiled: l'importanza di fare scelte consapevoli

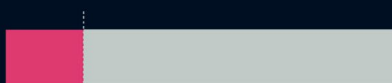
L'acquisto di ogni capo di abbigliamento implica una scelta che può essere consapevole solo se supportata da informazioni chiare e veritiere, in un contesto segnato da *greenwashing* e scarsa trasparenza. La consapevolezza nasce dalla conoscenza: solo un'informazione corretta permette di sviluppare un pensiero critico e orientare i consumatori verso decisioni etiche e sostenibili. In questa direzione si muove *Dressthechange*, associazione di promozione sociale che "non vuole cambiare la moda, ma vuole aiutare i consumatori a cambiare modo. È la voce unita di tutti i consumatori che hanno deciso di abbandonare la strada del fast fashion per una via sostenibile e la guida per chi ancora non valuta le conseguenze dei propri acquisti. La moda è una questione sociale ma anche ambientale. Quindi lo è anche il tuo guardaroba" (Dress the Change, 2017). Come sottolinea il movimento globale *Fashion Revolution*, "Chiunque, ovunque, dovrebbe poter scoprire come, dove, da chi e a quali costi sociali e ambientali vengono realizzati i propri abiti. Ciò richiede una maggiore

Fig. 4

Composizione dei contenuti informativi delle infografiche per la campagna *Unveiled*. Elaborazione grafica di Maria Catapano, Flavia Fallani e Martina Tagliaferri.

COMPOSIZIONE CONTENUTI

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcor



20%

LOREM
IPSUM

■ Text1

■ Text2

TESTIMONIAL + SPIEGAZIONE

INFOGRAFICA

+

LEGENDA

trasparenza lungo tutta la catena del valore globale della moda” (Fashion Revolution, 2023). Le etichette dei capi di abbigliamento sono spesso l’unico strumento per ottenere informazioni sul prodotto, poiché offrono – o almeno dovrebbero – dati essenziali per compiere scelte consapevoli al momento dell’acquisto. Tuttavia, queste informazioni non sono sempre complete né del tutto trasparenti: le normative vigenti sull’etichettatura lasciano spazio ad ambiguità che possono trarre in inganno chi acquista. In risposta a queste criticità è stata ideata *Unveiled – L’informazione non ha veli*, una campagna di informazione inserita all’interno di *Dress-thechange* dedicata alla corretta lettura e interpretazione delle etichette: per spiegare e comprendere cosa viene comunicato, in che modo, e soprattutto cosa viene omesso e perché. Come affermato anche dal *Ministero dell’Ambiente e della Sicurezza* “leggere attentamente le etichette è un passo essenziale verso la moda sostenibile. Questa pratica consente di fare scelte informate, supportando marchi che si impegnano per un futuro più verde e responsabile” (MASE, 2023).

Unveiled: immagini per svelare

Questa ricerca si è aperta con una riflessione su come la produzione di immagini possa essere uno strumento utile per far emergere questioni su cui portare l’attenzione del pubblico ma anche “smascherare” (Piscitelli, 2016), nel significato di “svelare” qualcosa che ad una visione più superficiale sembrerebbe camuffato o nascosto. *Unveiled* trova ispirazione nella filosofia di Michelangelo Pistoletto, in particolare nell’opera *La Venere degli stracci* (1967), fulcro concettuale del progetto. Pistoletto va oltre il ruolo dell’artista tradizionale, assumendo un impegno sociale: “Sento come se la società umana fosse mia committente e mi chiedesse di pensare qualcosa per cambiare la situazione” (Pistoletto, 2013). Da questa affermazione emerge il senso della ricerca artistica di Pistoletto, volta a riflettere sulle tematiche della società moderna, spesso con un tono di denuncia. Emblematica in tal senso è *La Venere degli stracci*: una copia in cemento della *Venere con pomo di Thorvaldsen*, ispirata all’*Afrodite cnidia di Prassitele* (360 a.C. ca), accostata a un cumulo di stracci presenti nello studio dell’artista. L’opera crea un cortocircuito di senso e una stratificazione di messaggi, in cui convergono passato, presente e futuro, arte e vita, proponendosi come momento progettuale (Poli, 2016). In essa si legge una critica alla società dei consumi, contrapposta a un ideale di classicità, ma anche una riflessione sul *fast fashion*, che attraverso meccanismi produttivi fuori controllo ha generato un’eccedenza di capi ben superiore al reale fabbisogno. L’opera di Pistoletto allo stesso tempo è portatrice di un messaggio di rigenerazione e rinascita attraverso l’arte e la bellezza. Come afferma infatti lo stesso artista, quest’opera si configura anche come un’opera interattiva, “nel senso che è attivata dal pubblico che, mentre consuma moda produce stracci. *La Venere* sempre nuda rappresenta ogni persona che si veste e si sveste incrementando il cumulo degli abiti-rifiuti. *La Venere* è la memoria mentre gli stracci sono il continuo passare delle cose. Gli stracci lasciati a sé stessi non vorrebbero dire nulla, non significherebbero altro che inquinamento, mentre *La Venere*, apportando la memoria della bellezza nell’arte, li rigenera trasformandoli in

Fig. 5

Artefatti grafici *online* e *offline* realizzati per la campagna *Unveiled*. Elaborazione grafica di Maria Catapano, Flavia Fallani e Martina Tagliaferri.

ARTEFATTI GRAFICI



colore, calore, emozione, sensazione. È il pensiero che fa rinascere” (Pistoletto, cit. in Monico, 2021).

Conclusioni

Da queste riflessioni si sviluppano gli intenti progettuali di *Unveiled – L'informazione non ha veli*, campagna di comunicazione che individua ne *La Venere degli stracci* un testimonial ideale. Le immagini prodotte nell'ambito del progetto si configurano come portatrici di una nuova etica del consumo, orientata alla rigenerazione e al cambiamento. In questa prospettiva, la *Venere* di *Unveiled*, spogliata di ogni ornamento, incarna il concetto di 'nudità' intesa come metafora di chiarezza e onestà comunicativa: essa guida il consumatore all'interno della campagna, svelando in modo diretto e leggibile dati essenziali relativi alla provenienza dei capi, alla loro composizione, alle modalità di cura e alle possibili alternative al loro smaltimento.

Il nome stesso del progetto, *Unveiled*, e il relativo *payoff* 'L'informazione non ha veli', sottolineano l'obiettivo primario dell'intervento: promuovere un modello comunicativo trasparente, attraverso la progettazione grafica di strumenti visivi capaci di restituire contenuti complessi con chiarezza e immediatezza. L'utilizzo dell'infografica, in particolare, risponde ai principi dell'*information design*, sintetizzando dati e informazioni in forme accessibili, intuitive e *user-friendly*. In questo quadro, l'immagine assume una funzione etica: rendere accessibili le informazioni significa infatti dotare il consumatore degli strumenti necessari per costruire una coscienza critica e operare scelte più consapevoli e responsabili.

Bibliografia

Aaseby, C. (2016). *Crisis communication on social media: A content analysis of fast-fashion companies' response to the Rana Plaza factory collapse*. Copenhagen Business School. https://research-api.cbs.dk/ws/portalfiles/portal/58412637/Charlotte_Aaseby.pdf.

Calvino, I. (1972). *Le città invisibili*. Einaudi.

Cietta, E. (2008). *La rivoluzione del fast fashion: Strategie e modelli organizzativi per competere nelle industrie ibride*. Franco Angeli.

Dress The Change. (n.d.). *Il manifesto*. <https://dressthechange.org/manifesto/>.

Fashion Revolution. (2023, July 12). Final thoughts and recommendations. In *Fashion Transparency Index 2023* (p. 142). Fashion Revolution. https://issuu.com/fashionrevolution/docs/fashion_transparency_index_2023_pages

Greenpeace. (2022, November 23). *Introduction & summary of key findings*. In *Taking the shine off SHEIN: A business model based on hazardous chemicals and environmental*

destruction. Greenpeace. https://www.greenpeace.de/publikationen/S04261_Konsumwende_StudieEN_Mehr%20Schein_v9.pdf.

Hoskins, T. E. (2020). *Il libro della moda anticapitalista*. Il Saggiatore.

Il Post. [9 Giugno 2016]. Storia della “fast fashion”. <https://www.ilpost.it/2016/06/09/fast-fashion/>.

Letizi, M. (2024). *Greenwashing: Strategie di contrasto e casi italiani e internazionali*. Egea.

Ministero dell'Ambiente e della Sicurezza. [2023, November 2]. *L'importanza di leggere le etichette nell'acquisto di abbigliamento sostenibile. Dipende da noi*. <https://culturaeconsapevolezza.mase.gov.it/index.php/news/limportanza-di-leggere-le-etichette-nellacquisto-di-abbigliamento-sostenibile>.

Monico, F. [3 Settembre 2021]. *Cover d'artista: Intervista a Michelangelo Pistoletto*. Vogue Italia. <https://www.vogue.it/moda/article/venere-degli-stracci-significato-michelangelo-pistoletto-intervista-esclusiva-cover-settembre>.

Piscitelli, D. (2019). *First things first: Comunicare le emergenze. Il design per una contemporaneità fragile*. ListLab.

Pistoletto, M. [2 Luglio 2013]. Michelangelo Pistoletto in conversazione con Alain Elkann: “La voce di Pistoletto”. *Doppiozero*. <https://www.doppiozero.com/materiali/michelangelo-pistoletto-la-voce-di-pistoletto>.

Poli, F. (1991). *Arte contemporanea: Le ricerche internazionali dalla fine degli anni '50 a oggi*. Mondadori Electa.

Schiro, A.-M. [31 Dicembre 1989]. Fashion: Two new stores that cruise fashion's fast lane. *The New York Times*, 1, 46.

Steiner, A. (1978). *Il mestiere di grafico*. Einaudi.

Treccani. (2012). *Fast fashion*. In Vocabolario Treccani online. <http://www.treccani.it/vocabolario/>.



**operaio non costruire più armi
ogni arma che fai sono moltitudini
di poveri e di operai ad essere uccisi
con la tua stessa arma**

**Come fai a lavorare per la pace
se costruisci armi?**

**... e andate sotto le "Case Bianche"
di tutte le capitali
e urlate tutti insieme,
operai d'ogni specie**

Murales di Orgosolo - Sardegna

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

Abstract

A partire dal film *La classe operaia va in paradiso* del 1971, il contributo riflette sul potenziale etico, simbolico e critico delle immagini nella rappresentazione di un'identità collettiva. Un elaborato grafico sperimentale si fa pretesto per interrogarsi sullo statuto visivo della classe operaia nel passato quanto nel presente. Il contributo esplora come un'immagine possa ancora oggi parlare con forza simbolica e critica, evitando nostalgia e spettacolarizzazione.

Parole chiave

etica delle immagini, identità collettiva, classe operaia, auto-produzione, poster

Abstract

In this contribution, the ethical, symbolic, and critical potential of images in representing a collective identity is reflected, beginning with the 1971 film *La classe operaia va in paradiso*. A pretext for challenging the visual status of the working class, both historically and currently, is an experimental graphic design project. The study examines how, without resorting to either nostalgia or spectacularization, a picture can nevertheless have a significant symbolic and critical impact in the modern era.

Keywords

image ethics, collective identity, working class, self-production, poster

Introduzione

Copertina

Composizione grafica ispirata a fotografie documentarie di Uliano Lucas e testo del murales di Orgosolo (Sardegna). L'immagine complessiva richiama i temi del lavoro, della responsabilità collettiva e della costruzione della pace. (Autore: G. Spinelli).

Fig. 1

In alto, da sinistra a destra: interno della fabbrica di mobili in metallo della ditta Pietro Crespi di Sommariva, Emilio, 1920; Biblioteca Nazionale Braidense, Italy; operaio al lavoro all'interno dello stabilimento della Fabbrica italiana proiettili di Dall'Armi, Giancarlo, Internet Culturale, Italy. In basso da sinistra a destra: operaia al lavoro su un macchinario all'interno dello stabilimento della Fabbrica italiana proiettili di Dall'Armi, Giancarlo, Internet Culturale, Italy; Fabbrica d'armi Castelli 1931 - Associazione culturale GoTellGo, Italy.

Fig. 2

Da sinistra a destra: *We will change the Soviet Republic of Azerbaijan into a republic of abundant literacy*, Dors, 1936; *Cultivate vegetables!*, A. Kuznetsova, A. Magitson, ca. 1930; *Naar de 30.000!*, J. Rot, 1928; *Transportarbeiders het betrouwbare baken*, Albert Hahn jr., c. 1930.

Nel presente, segnato da una crescente fluidità sociale e dalla frammentazione delle appartenenze identitarie (Bauman, 2000), la nozione di 'classe sociale' può apparire anacronistica. L'immaginario dominante, fondato sull'individualismo e sulla figura del soggetto performante-consumatore, tende a oscurare le strutture classiste (Boltanski & Chiapello, 1999). Eppure, le disuguaglianze materiali e culturali non solo persistono, ma si fanno più sottili e pervasive, innestandosi nei corpi, nei linguaggi, nei gesti e nelle immagini.

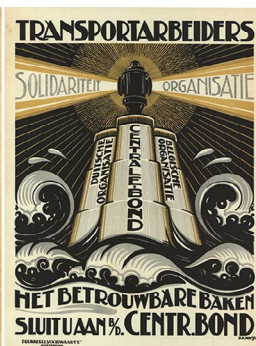
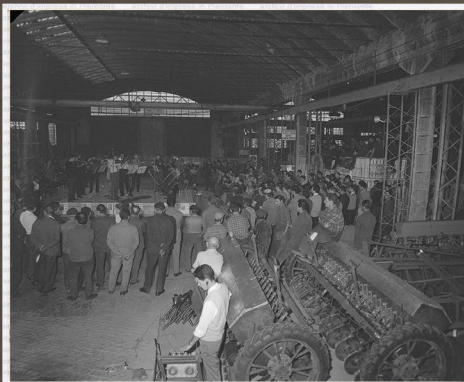
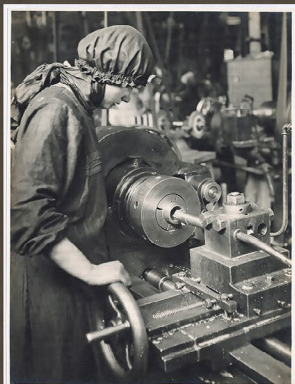
In questo contesto, l'immagine non riflette semplicemente il mondo, ma diventa un dispositivo selettivo ed attivo nella costruzione della realtà sociale. Essa gerarchizza, rende visibile o invisibile, legittima o marginalizza. Per questo, la rappresentazione visiva delle classi sociali diventa un campo strategico della riflessione sul riconoscimento (Fraser & Honneth, 2003). A partire da ciò, si apre una riflessione sul potenziale etico delle immagini nel rappresentare, difendere, e talvolta rivendicare un'identità collettiva come quella operaia. Oltremodo, rappresentare un soggetto collettivo implica una responsabilità: scegliere cosa mostrare, come e a chi. All'interno della genealogia iconografica della modernità, la figura della classe operaia ha rappresentato un punto di snodo fondamentale, seppur oscillando costantemente tra visibilità e oblio. Un'identità spesso evocata nelle iconografie del lavoro, ma altrettante volte ridotta a stereotipo ideologico, folklorico o propagandistico.

Così, attraverso fotografie (Fig. 1), manifesti, cinegiornali, locandine cinematografiche, videoclip, ma anche oggetti e media quotidiani (spille, abiti da lavoro, graffiti), si è costruito, o negato, un archivio visivo diseguale, dove la classe operaia è stata alternativamente celebrata, stereotipata o rimossa.

Stato dell'arte

La rappresentazione visiva della classe operaia si è costruita nel tempo attraverso codici, dispositivi e linguaggi diversi, intrecciando estetica e comunicazione. Nel corso del Novecento, soprattutto nei suoi decenni centrali, si è formato un repertorio eterogeneo che ha cercato, in modi diversi, di dare forma a una soggettività collettiva (Fig. 2). Dalle avanguardie storiche al realismo socialista, fino alle estetiche più sperimentali del secondo dopoguerra, la figura dell'operaio è rimasta punto fermo del discorso visivo moderno. La storiografia delle immagini legate al lavoro industriale si intreccia con la storia del movimento operaio e delle sue forme di auto-rappresentazione. In ambito europeo, emblematici sono i manifesti della propaganda sindacale e politica del primo Novecento, in cui l'operaio veniva spesso idealizzato: corpo virile, gesto forte, sguardo fiero. Questa figura, pensata per generare coesione, risultava però stereotipata, incapace di restituire contraddizioni o vulnerabilità.

All'opposto, a partire dagli anni Settanta, con l'affermarsi delle estetiche postmoderne e la crisi del paradigma produttivista, la presenza visiva dell'operaio comincia a diradarsi, fino a diventare quasi invisibile nello spazio pubblico iconografico. All'interno di questo percorso, il manifesto o poster ha assunto un ruolo complesso e ambivalente. Come mostra Guffey (2015), solo da fine Ottocento comincia ad



acquisire un'efficacia visiva autonoma, capace di 'far parlare i muri'. Inizialmente ricchi di testo e poveri di immagini, i primi manifesti tendenzialmente politici erano più letterari che iconici. Solo con artisti come Steinlen o Grandjouan il poster diventa invece capace di sintetizzare concetti complessi in segni rapidi, accessibili anche a un pubblico non alfabetizzato (Fig. 3). Questa capacità di 'condensare' significati ha alimentato sia le sue potenzialità critiche sia il rischio di non riuscire a rappresentare un'identità fuori dagli stereotipi.

A ciò è seguita, in tempi più recenti, una trasformazione strutturale dei media visivi con l'avvento del digitale e la smaterializzata delle immagini, che ha reso più difficile costruire rappresentazioni stabili e condivise a causa dell'accelerazione che ha subito la circolazione visiva. Se prima la televisione, e oggi i social media, hanno moltiplicato l'esposizione pubblica del sé, lo hanno fatto secondo logiche individualizzanti, spesso incompatibili con l'idea di soggettività collettiva (Couldry, 2010; Illouz, 2007).

In ambito teorico, diversi studi hanno esplorato le ambiguità della rappresentazione delle classi sociali, seppur non esplicitamente di quelle subalterne. Autori come Rancière (2000) e di Azoulay (2008) hanno evidenziato come ogni immagine non solo narri qualcosa sul mondo, ma implicitamente definisca chi ha diritto a essere visto e chi no, oltre definirne il modo. Analogamente, l'approccio della *visual culture* contemporanea, da Mirzoeff (2011) in poi, insiste sul fatto che le immagini sono sempre relazionali: ciò che essa mostra è inseparabile da chi la produce, da chi la riceve e dal contesto in cui viene fruita. In questa direzione, le riflessioni di Tagg (1988) hanno messo a fuoco il ruolo della fotografia documentaria nella costruzione di soggettività normate, sottolineando come ogni atto visivo implichi un rapporto di forza e un dispositivo di controllo. Allo stesso modo, Elkins (2003) invita a diffidare ogni approccio ingenuo alla 'leggibilità' immediata delle immagini, sottolineando l'importanza di uno sguardo critico.

Nella specificità italiana, la rappresentazione visiva della classe operaia ha trovato un punto di massima intensità tra gli anni Sessanta e Settanta, nell'intreccio tra cinema politico, editoria militante e grafica di movimento. Fotografi come Lucas, D'Amico o Dondero, registi come Petri, Olmi, i fratelli Taviani e poi Amelio, hanno costruito un'immagine della classe operaia che oscillava tra testimonianza e simbolo [1]. Tuttavia, anche questo patrimonio visivo, spesso innovativo sul piano estetico, ha conosciuto un lento processo di archiviazione culturale e raramente riattivato nel presente con intento progettuale. A oggi, pochi studi hanno tentato una sistematizzazione critica delle immagini della classe operaia nel contesto dei media visivi contemporanei, e ancor meno si sono interrogati sul loro potenziale etico. La maggior parte degli studi si concentra su narrazioni filmiche o fotografiche, trascurando il ruolo specifico delle immagini composite e progettate, come locandine, manifesti, grafiche promozionali. È in questo spazio interstiziale che si colloca il presente lavoro: lì dove l'immagine non è né pura rappresentazione artistica, né semplice veicolo informativo, ma strumento critico di costruzione dell'immaginario.

Poster sperimentale

Fig. 3
Le petite sou, T. A.
Steinlen, 1900.

Lo studio dei manifesti cinematografici ha portato alla definizione di codici visivi ricorrenti, distinti per genere di appartenenza. Alcuni di questi, grazie alla forza evocativa della settima arte,

5 CENTIMES 5
5 CENTIMES 5

LE 4 SEPTEMBRE PARAÎTRA

Le Petit Sou



JOURNAL DE DÉFENSE SOCIALE

ET D'INFORMATIONS RAPIDES

PARAISANT À 3 HEURES

DIRECTEUR : ALFRED EDWARDS

LEADERS : J. ALLEMANE P. BROUSSE JULES GUESDE L. DE GRAMONT

P. LAFARGUE - LAURENT TAILHADE VAILLANT RENE VIVIANI

RÉDACTION 42 RUE NOTRE-DAME DES VICTOIRES, PARIS

sono diventati icone visive, modificandosi da elementi promozionali dei film ad entità in grado di rappresentare epoche, generi o identità collettiva, specialmente quando il film a cui sono associate diventa un cult.

Inoltre, il desiderio di esibire immagini che richiamano tali riferimenti nello spazio domestico spiega il successo delle ristampe o delle versioni rielaborate da artisti e designer indipendenti (Cerutti, 2023). In questi contesti, il manifesto diventa un oggetto da collezione, capace di dire qualcosa su chi lo sceglie. Il poster, prodotto con un approccio compositivo autoriale consapevole, attinge dai riferimenti compositivi della Gestalt e dagli stilemi del manifesto cinematografico. Esso propone una lettura attuale e interpretativa del carattere profetico del film *La classe operaia va in paradiso*, a cinquant'anni dalla sua uscita (Fig. 4). Come accadeva nelle locandine originali di Ballester [2], anche oggi una grafica legata al film di Petri non può ignorare il linguaggio del corpo. Le mani, già protagoniste nelle riprese ravvicinate e negli ambienti della fabbrica, diventano il fulcro visivo della composizione. Sono lo strumento del lavoro operaio, ma anche veicolo di un significato che va oltre il gesto, grazie al forte peso che la gestualità ha ricoperto nella comunicazione ideologica. In questo contesto, la biomeccanica del discorso è associata al parlato come elemento retorico enfaticizzante. Tale codice persuasivo di comunicazione, spesso forzato o retorico, è stato oggetto di riflessione, parodia o critica da parte di chi ne ha riconosciuto i meccanismi (Bianciardi, 1956).

Il fotomontaggio, secondo Berger (1970), è uno strumento capace di demistificare, ma anche una composizione grafica può avere la stessa forza. Infatti, più è chiara la volontà di svelare, meno spazio resta per l'inganno retorico e, con consapevolezza dei propri limiti, un'immagine può dire molto; anche circa una realtà complessa come il rapporto tra la moltitudine e il potere, superando i limiti imposti dalla sintesi iconografica.

L'uso di simboli gestuali riconoscibili, come il pugno chiuso, insieme al blu che richiama le tute da lavoro, riporta al mondo della fabbrica e alle sue lotte. Otto pugni identici, fotografati su sfondo bianco, costruiscono una sequenza ripetuta e regolare. È un gesto forte, ma svuotato nel suo ripetersi: la stessa immagine che torna, come una richiesta che si rinnova ma resta inevasa. Poi arriva il nono scatto, che rompe lo schema. Il gesto cambia, come una risposta inaspettata. Questa rottura visiva introduce un nuovo senso, aprendo un dialogo. Il poster diventa così una narrazione per immagini. La lettura dell'immagine, da sinistra a destra, costruisce un ritmo visivo che culmina nella rottura dell'ultimo scatto. Lì, il cambio di gesto dice ciò che le immagini precedenti non potevano dire da sole. È una risposta simbolica, quasi una presa di parola, che rende visibile la distanza tra chi rivendica e chi può rispondere. La richiesta di riconoscimento, di dignità e di voce, non viene più solo ripetuta: trova finalmente un gesto che la intercetta. A livello compositivo, il poster lavora su contrasti forti: il bianco e nero centrale, più documentario, si oppone al blu, colore-simbolo del lavoro manuale. La Gestalt viene evocata e sovvertita: la simmetria si spezza, la ripetizione si incrina e proprio in questa rottura si crea tensione visiva e significato. Il risultato è un'immagine aperta, che non chiude il discorso ma lo rilancia, lasciando spazio all'interpretazione. È in questo slittamento che il poster

Fig. 4

Poster sperimentale, elaborazione a cura di G. Spinelli.



LA CLASSE OPERAIA VA IN PARADISO

trova la sua voce. Tecnicamente, il contrasto nelle foto è dosato con un micro-sfuocato che attenua l'impatto delle mani. Le luci che investono i soggetti sono diffuse sui tre quarti, l'aggiunta di una retroilluminazione abbagliante inghiotte la tridimensionalità della mano. Anche l'uso della tipografia contribuisce al discorso visivo. Il titolo del film sul nuovo poster riprende i caratteri dei crediti cinematografici industriali, appropriandosi di un codice istituzionale per inserirlo in un contesto ad essi estraneo.

In conclusione, l'uso consapevole delle tecniche e della composizione, insieme a un processo produttivo calibrato, ha permesso di costruire un prodotto visivo capace di dialogare con un pubblico trasversale, restituendo complessità e stratificazione. Le tecnologie digitali, oggi facilmente accessibili, offrono strumenti che rendono possibile una comunicazione visiva di qualità. Però, la questione non è solo tecnica: questa operazione si configura come un tentativo di costruzione di senso, in grado di attivare una memoria collettiva e ridare forma a una rappresentazione possibile dell'identità operaia.

In un contesto in cui le immagini circolano in modo rapido e spesso superficiale, riflettere sull'etica della rappresentazione diventa necessario. Recuperare e reinterpretare un immaginario con strumenti contemporanei non significa solo produrre nuovi poster, ma anche interrogarsi sul potere delle immagini di influenzare il discorso pubblico, tra memoria, ironia e responsabilità.

Conclusioni

Il percorso sviluppato ha mostrato quanto sia complesso rappresentare univocamente un'identità collettiva. Le immagini, spesso, si trovano ad essere strumenti funzionali a narrazioni già definite, capaci di rafforzare l'adesione a un immaginario comune, ma meno attente alla molteplicità reale delle esperienze, dei corpi e delle storie. Il rischio, ancora oggi, è quello di oscillare tra la celebrazione iconica e la totale invisibilità. In questo contesto, il lavoro condotto non intende sostituire un modello rappresentativo con un altro, ma piuttosto indagare il modo stesso in cui produciamo e leggiamo le immagini. Non si tratta solo di scegliere nuovi soggetti o nuovi segni, ma di mettere in discussione la posizione da cui guardiamo e rappresentiamo. L'immagine, ogni immagine, implica infatti una scelta: non solo cosa mostrare, ma anche cosa lasciare fuori campo, chi riconoscere come parte di una collettività e chi no. La questione centrale non è quella di elaborare un'estetica più inclusiva, ma di assumere una postura di attenzione e responsabilità: un'immagine è etica quando sa rendere visibile anche il proprio limite, quando rinuncia a parlare per altri e si pone invece come spazio di domanda. Come possiamo rappresentare chi lavora senza semplificare, senza parlare sopra, senza tradurre tutto in slogan?

Le immagini possono modificare il modo in cui percepiamo, ricordiamo e condividiamo ciò che ci circonda. Possono aprire spazi di risonanza, suggerire connessioni inattese e generare condizioni di ascolto. Questo è forse il compito più urgente oggi: non tanto rappresentare una classe sociale invece di un'altra, quanto fare in modo che possa emergere un nuovo modo di vedere, che non separi chi guarda da chi è guardato.

Note

1. <https://fondazioneartecrt.it/en/artwork/operai-dell-alfa-romeo-durante-uno-sciopero-milano-uliano-lucas/>
2. www.europeana.eu/it/item/446/FOG421043

Crediti

Il progetto è frutto di uno studio didattico elaborato all'interno del Corso di Fondamenti di Comunicazione Visiva a.a. 2024-2025, Corso di Laurea in Design e Comunicazione, DADI – Unicampania, professoressa Ornella Zerlenga e Roberta Angari. Tutor scientifico-didattico: Rosina Iaderosa. Studente: Gabriele Spinelli.

Pur condividendo lo studio e la struttura complessiva del contributo è possibile attribuire singole parti agli autori: paragrafi *Introduzione*, *Stato dell'arte* e *Conclusioni* sono a cura di Rosina Iaderosa, il paragrafo *Poster sperimentale* è a cura di Gabriele Spinelli.

Bibliografia

- Azoulay, A. (2008). *The Civil Contract of Photography*. Zone Books.
- Bauman, Z. (2000). *Liquid Modernity*. Polity Press.
- Berger, J. (1970). *Capire una fotografia*. Contrasto edizioni.
- Bianciardi, L. (1956). *Il Lavoro Culturale*. Feltrinelli Edizioni.
- Boltanski, L., & Chiapello, E. (1999). *Le nouvel esprit du capitalisme*. Gallimard.
- Cerutti, M. (2023). Collecting Movie posters. *Punctum International Journal of Semiotics*, 09[01], 31-51.
- Couldry, N. (2010). *Why Voice Matters: Culture and Politics After Neoliberalism*. SAGE Publications Ltd.
- Elkins, J. (2003). *Visual Studies: A Skeptical Introduction*. Routledge.
- Fraser, N., & Honneth, A. (2003). *Redistribution or Recognition? A Political-Philosophical Exchange*. Verso.
- Guffey, E. (2015). *Posters a global history*. Reaktion Books Ltd.
- Illouz, E. (2007). *Cold Intimacies: The Making of Emotional Capitalism*. Polity Press.
- Mirzoeff, N. (2011). *The Right to Look: A Counterhistory of Visuality*. Duke University Press.
- Rancière, J. (2000). *Le partage du sensible: Esthétique et politique*. La Fabrique éditions.
- Tagg, J. (1988). *The Burden of Representation: Essays on Photographies and Histories*. Amherst: University of Massachusetts Press.



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

Abstract

Il contributo analizza la nascita e lo sviluppo delle capitali nei nuovi Stati del Sud-est europeo sorti dalla dissoluzione dell'Impero ottomano. Atene, Belgrado, Bucarest e Sofia furono scelte e costruite come strumenti di legittimazione politica e identitaria. Attraverso architettura, urbanistica e simboli monumentali, le élite statali plasmarono città che riflettessero l'identità nazionale e le direttrici culturali e geopolitiche di ciascun Paese.

Parole chiave

capitali, Stati nazionali, architettura, identità nazionale

Abstract

This paper analyzes the creation and development of capital cities in the newly formed Southeast European states after the fall of the Ottoman Empire. Athens, Belgrade, Bucharest, and Sofia were chosen and built as instruments of political legitimacy and national identity. Through architecture, urban planning, and monumental symbolism, ruling elites shaped cities that reflected national ideals and geopolitical orientations.

Keywords

capital cities, Nation States, architecture, national identity

Introduzione: quale capitale?

La scelta della capitale è conseguenza di una valutazione da parte della classe politica di uno Stato, una scelta nella quale si tiene conto di vari aspetti: la collocazione geografica, la tradizione storica, il patrimonio architettonico, la densità demografica, la centralità sul piano economico.

I Paesi europei che si sono evoluti da Stati dinastici a moderni hanno spesso mantenuto come città sede delle nuove istituzioni rappresentative l'antica sede del potere regio. Quelli sorti nel corso del lungo Ottocento da processi di unificazione di Stati regionali o separazione da imperi multiculturali, invece, hanno dovuto individuare la città in cui concentrare gli edifici destinati a ospitare gli organi di potere, a volte modificando il tessuto urbano e architettonico per adattarli al nuovo contesto, a volte costruendone uno.

Il caso qui preso in esame dei Paesi del Sud Est europeo, nati dalla dissoluzione dell'Impero ottomano, è particolare, perché in questi territori le capitali non dovettero solo essere scelte, ma anche costruite. Le ragioni sono legate alle peculiarità del dominio ottomano, che non era organizzato a livello territoriale in distretti con un capoluogo, ma ancora di più al fatto che i centri urbani dell'impero avevano una conformazione profondamente diversa da quelli dell'Europa occidentale e centrale, caratterizzata da una struttura policentrica e con pochi edifici monumentali in pietra (Cerasi, 1986). Le antiche città preottomane restarono in piedi, ma spesso videro ridimensionato il loro ruolo e non si espansero o consolidarono.

Così, quando nell'Ottocento la classe dirigente dei nuovi Stati nazionali dovette designare la capitale, operò, più che in altri territori europei, una scelta politica, che poté essere basata su considerazioni diverse: Atene, un piccolo villaggio di qualche decina di migliaia di persone, per lo più di origine albanese, fu scelta per il suo patrimonio archeologico e il suo significato storico; Sofia perché vicina ai territori macedoni che il nuovo Stato bulgaro rivendicava; Belgrado perché in posizione strategica sulle vie di comunicazione e vicino al confine con l'Impero asburgico; Bucarest per la posizione sulle vie commerciali e la sua importanza economica. Rispetto agli altri Stati sorti in Europa le capitali di questi territori dovettero essere 'costruite', sia sul piano edilizio che, e in questa sede è l'aspetto più rilevante, sul piano monumentale (Dogo & Pitassio, 2008). Gli stili utilizzati, i monumenti eretti, la loro collocazione furono espressione del modo in cui la classe politica volle rappresentare l'identità della comunità nazionale. In un mondo ancora privo di mezzi di comunicazione di massa, l'arte era ancora un efficace strumento di trasmissione di valori e aveva un valore pedagogico. Fu così che le capitali del Sud Est europeo divennero 'specchi delle loro nazioni'. In questo breve intervento saranno brevemente presentati i casi di Atene, Belgrado, Bucarest e Sofia.

Copertina

Immagine generata con AI, 10 luglio 2025.

Fig. 1

Parlamento di Atene. Immagine di Leonhard_Niederwimmer da Pixabay (<https://pixabay.com/it/photos/camera-del-parlamento-grecia-atene-7402132/>).

La costruzione delle capitali

Una volta designate le capitali, nei nuovi Stati balcanici nel corso del XIX secolo si rese necessario procedere alla loro costruzione materiale e alla definizione del loro impianto urbano. Questo processo richiese l'impiego di figure tecniche altamente qualificate



– architetti, ingegneri, urbanisti – in grado di pianificare e realizzare non soltanto edifici rappresentativi, ma anche infrastrutture pubbliche e tessuti urbani funzionali. Tuttavia, a causa della tardiva istituzione di centri di formazione tecnica nei contesti nazionali balcanici, tali professionalità non erano immediatamente disponibili a livello locale. La conseguente necessità di ricorrere a esperti stranieri divenne dunque una componente strutturale nella fase iniziale di edificazione delle capitali.

La provenienza geografica e culturale di questi tecnici costituisce un indicatore rilevante delle scelte politiche operate dalle élite statali, mostrando tanto le influenze culturali egemoniche quanto la collocazione sul piano internazionale degli Stati stessi. Soprattutto, essa è indice dei contenuti culturali che ogni classe politica intendeva ‘riprodurre in pietra’. Gli Stati nazionali post-ottomani erano infatti diventati indipendenti a seguito della debolezza dell’Impero ottomano e di crisi internazionali gestite dalle Potenze europee, ma le loro élite politiche, come nei territori italiani e tedeschi, avevano sviluppato dei ‘Risorgimenti culturali’ all’interno dei quali avevano individuati gli elementi identitari della comunità nazionale di riferimento.

In Grecia, anche sulla scia della spinta del neoclassicismo, un gruppo di uomini di cultura e amministratori dell’Impero ottomano avevano richiamato la continuità degli ellenofoni con il mondo classico. Tra coloro che parlavano romeno si cominciò a discutere già alla fine del Settecento della specificità di una lingua che sarebbe stata espressione della discendenza dagli antichi romani conquistatori delle terre dei Daci. Serbi e bulgari ricordavano l’esistenza di potenti regni medievali sottomessi dagli ottomani, ma la cui cultura specifica era rimasta propria delle popolazioni insediate negli antichi territori di quegli Stati, come dimostravano lingua, religione e tradizioni locali.

Non è quindi un caso che nella Grecia indipendente dal 1830, sotto il primo sovrano Ottone di Wittelsbach, si osserva una marcata influenza germanica, dovuta sia alle origini bavaresi del re che all’orientamento neoclassico dei tecnici e degli artisti. I primi urbanisti incaricati del piano di Atene nel 1832, Stamatios Kleanthis ed Eduard Schaubert, erano allievi di Karl Friedrich Schinkel, mentre la revisione del piano urbanistico, nel 1834, fu affidata al bavarese Leo von Klenze. Anche Friedrich von Gärtner, progettista del palazzo reale prospiciente piazza Syntagma, era bavarese. Il palazzo, attuale sede del parlamento, si poneva in armonia con la sovrastante acropoli, a tramettere l’idea di una continuità con il passato classico, di cui la nuova Grecia era l’erede. Coerentemente con questa impostazione, architetti provenienti dall’area viennese, danese e mitteleuropea contribuirono alla costruzione di edifici simbolici (università, biblioteca, accademia), prevalentemente in stile neoclassico (Hall, 2005).

Nel contesto serbo, la linea adottata fu differente: pur coinvolgendo tecnici formati in ambito austro-ungarico, si preferì valorizzare elementi della tradizione architettonica locale, integrati con modelli neorinascimentali europei. Emilijan Josimović, di formazione viennese, fu incaricato della riorganizzazione urbanistica di Belgrado, mentre l’ingegnere slovacco Franz Janke introdusse nella capitale serba stili architettonici europei, realizzando opere quali la dogana e la cattedrale. In questo caso, il processo di modernizzazione urbana fu strettamente legato all’iniziativa individuale dei protagonisti, piuttosto che a un’esplicita strategia di allineamento

Fig. 2

Museo Nazionale di Belgrado. Immagine di falco da Pixabay (<https://pixabay.com/it/photos/belgrado-serbia-capitale-storico-2515034/>).



internazionale (Blagojevic, 2008). L'idea di esplicitare un distacco dalla presenza ottomana è comunque evidente al di là della commistione degli stili, come dimostrano edifici monumentali quali la sede del Museo nazionale.

La Romania si contraddistinse per una netta preferenza nei confronti della cultura francese. Ciò fu determinato, da un lato, dall'influenza esercitata dalla Francia – in particolare da Napoleone III – nella costituzione del principato autonomo romeno dopo la guerra di Crimea, e, dall'altro, dalla costruzione ideologica di un'identità nazionale di matrice neolatina. Di formazione francese erano Xavier Villacrosse, primo architetto municipale di Bucarest, e Paul Gottereau, autore di numerosi edifici istituzionali della capitale. Lo stesso assetto urbanistico di Bucarest fu concepito secondo una maglia viaria ispirata ai boulevards parigini. Le principali sedi del potere politico (ad esempio il palazzo reale), culturale (l'università, Ateneul) ed economico (la sede della Banca nazionale) sono in stile neoclassico e vogliono rappresentare plasticamente l'appartenenza della Romania al mondo latino.

In Bulgaria, le scelte furono inizialmente orientate verso la Russia, alla quale il Paese era politicamente legato. I primi tecnici giunsero infatti al seguito dell'esercito zarista nel biennio 1877-1878. Successivamente, i monarchi Alessandro di Battenberg e Ferdinando si rivolsero a professionisti provenienti dall'Impero austro-ungarico, in particolare dall'area boema e viennese. Tra questi si distinguono Viktor Rumpelmayer, progettista del palazzo reale, Lubor Bayer, autore del piano regolatore di Sofia, e Adolf Kolar, responsabile della progettazione di numerosi edifici pubblici (Pitassio, 2008). L'identità bizantina e ortodossa, anche in questo caso in funzione antiottomana e filorussa, si esplicita in strutture che ancora oggi sono tra le più caratteristiche a Sofia, prima tra tutte la basilica di Aleksandar Nevski.

Le scelte artistiche avevano, dunque, una evidente idea politica alla loro base, legata alla volontà di esprimere visivamente il modo in cui era interpretata l'identità nazionale. In un momento storico in cui l'alfabetizzazione interessava una minoranza della popolazione, il patrimonio architettonico diventava un mezzo per "nazionalizzare le masse", secondo la definizione di George L. Mosse (Mosse, 1975).

L'identità nazionale non era qualcosa di predeterminato, ma il frutto di una elaborazione intellettuale, di come la classe politica "immaginava" la propria comunità (Anderson, 1983) e allo stesso tempo di scelte legate alla politica estera e alle alleanze con Grandi potenze in grado di proteggere questi giovani Stati ancora in fase di consolidamento. Così, la Grecia si legò all'area tedesca per via dell'origine bavarese della dinastia regnante e della volontà di legittimazione attraverso la classicità. La Romania, pur avendo un sovrano di origine tedesca (*Hohenzollern*), guardò alla Francia per rafforzare la propria identità latina. La Bulgaria si orientò dapprima verso la Russia e successivamente verso l'Europa centrale, sulla base sia di vincoli politici sia di affinità culturali, come la diffusione del panslavismo in ambito boemo. Il caso serbo, infine, si distingue per una maggiore autonomia strategica: il processo di modernizzazione urbana di Belgrado fu il risultato delle scelte personali e culturali di figure come Josipović, che individuò in Vienna un modello alternativo all'eredità ottomana da cui la Serbia intendeva emanciparsi (Cinà, 2005; Mucenic, 2007; Costantini, 2016).

Fig. 3

Palazzo reale di Bucarest. Immagine di falco da Pixabay (<https://pixabay.com/it/photos/bucarest-romania-capitale-storico-2525936/>).



Le sedi del potere: l'architettura al servizio della nazione

La trasformazione urbana e architettonica intrapresa nei nuovi Stati del Sud-est europeo rispondeva all'esigenza di consolidare l'identità nazionale attraverso la creazione di capitali simbolicamente e funzionalmente rappresentative del potere statale. L'intervento su scala urbana e architettonica mirava a conferire alle città, in particolare alle capitali, il ruolo di centri nevralgici della vita politica, economica e culturale, capaci di incarnare i valori fondanti della nuova nazione e di promuovere il senso di appartenenza alla comunità statale.

Le residenze sovrane, in quanto sedi del potere monarchico, costituivano manifestazioni tangibili dell'autorità centrale e dell'ideologia nazionale. Ad Atene, ad esempio, il palazzo reale fu eretto in piazza Syntagma in stile neoclassico, opera dell'architetto bavarese Friedrich von Gärtner, con una collocazione che richiamava idealmente il glorioso passato greco, trovandosi sotto l'acropoli (Bastea, 1989). A Sofia, il Konak ottomano venne trasformato in residenza reale da architetti di origine austriaca e boema, in stile neorinascimentale e del Secondo Impero francese, in linea con il tentativo di legittimare la nuova dinastia bulgara (Stanoeva, 2013). Simili scelte stilistiche si riscontrano a Bucarest, dove il palazzo reale e altri edifici culturali furono affidati a professionisti francesi e mantennero uno stile monumentale (Mucenic, 2007), e a Belgrado, dove però la prima residenza principesca, in stile balcanico, fu costruita in posizione periferica (Blagojevic, 2008). Parallelamente all'architettura del potere, si affermarono nuove istituzioni culturali con una funzione strategica nella costruzione del consenso. In molti di questi territori non esistevano precedenti strutture universitarie o scolastiche di rilievo; di conseguenza, la fondazione di licei, biblioteche, musei e università rappresentava un elemento di modernizzazione e centralizzazione. A Belgrado, il trasferimento del liceo di Kragujevac e la creazione del Teatro Nazionale e dell'università sancirono la nuova centralità della città. Ad Atene, le donazioni della diaspora greca permisero la costruzione della cosiddetta 'trilogia' (università, accademia e biblioteca), mentre a Sofia e Bucarest l'influenza viennese e francese si manifestò nella progettazione di teatri e sedi accademiche da parte di architetti stranieri.

Anche sul piano economico le capitali consolidarono il loro ruolo di snodo strategico. Belgrado e Bucarest, già importanti centri commerciali per la loro posizione tra l'Impero ottomano e le terre asburgiche, ospitarono la nascita di istituzioni come le banche nazionali e le scuole di commercio. A Bucarest, la Banca Nazionale fu costruita nel cuore del quartiere mercantile di Lipscani, mentre ad Atene le attività economiche si concentrarono nel porto del Pireo, storicamente vocato al commercio. Sofia, pur partendo da una condizione di marginalità, assunse un nuovo ruolo economico e amministrativo, testimoniato dalla costruzione del mercato centrale e della sede della banca nazionale, simboli della volontà di modernizzazione e centralizzazione economica.

Fig. 3

Basilica di Aleksandar Nevski di Sofia.
Immagine di smarkov2
da Pixabay (<https://pixabay.com/it/photos/alexander-nevski-sofia-bulgaria-2108607/>).

Conclusioni

La costruzione delle capitali nei nuovi Stati del Sud-est europeo rappresenta un caso emblematico di come l'architettura



e l'urbanistica possano diventare strumenti di affermazione identitaria e politica. A differenza dei Paesi dell'Europa occidentale e centrale, dove le capitali si sono spesso sviluppate in continuità con un passato dinastico, le città balcaniche dovettero essere progettate *ex novo* o profondamente trasformate, non solo sul piano edilizio ma soprattutto su quello simbolico e monumentale. Le scelte stilistiche, la provenienza degli architetti, la disposizione degli edifici istituzionali e culturali riflettono con chiarezza le direttrici culturali e geopolitiche dei singoli Stati, così come le narrazioni nazionali che le élite politiche intesero promuovere.

Atene, Belgrado, Bucarest e Sofia divennero veri e propri 'teatri della nazione', in cui l'identità collettiva veniva scolpita nella pietra e resa visibile attraverso monumenti, palazzi, piazze e viali. Queste capitali non furono semplicemente centri amministrativi, ma furono pensate e realizzate come sintesi di valori storici, aspirazioni moderne e legittimazioni politiche. L'edificazione delle loro sedi del potere e delle principali istituzioni culturali ed economiche fu funzionale a rafforzare l'autorità dello Stato e a trasmettere un messaggio di coesione e continuità storica alla popolazione. In un'epoca priva di mezzi di comunicazione di massa, la città stessa divenne strumento di educazione civica e patriottica.

La loro analisi comparativa consente dunque non solo di ricostruire i percorsi di modernizzazione urbana nei Balcani, ma anche di comprendere il ruolo fondativo che le capitali ebbero nella costruzione delle identità nazionali post-ottomane.

Bibliografia

Anderson, B. (1983). *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. Verso.

Bastéa, E. (1989). *The Rebirth of Athens: Planning and Architecture in the 19th century*. University of California Press.

Blagojević, L. (2008). La regolazione urbana di Belgrado nel 1867: traccia contro cancellazione. In M. Dogo, A. Pitassio, *Città dei Balcani, città d'Europa. Studi sullo sviluppo urbano delle capitali post-ottomane* (pp. 161-180). Argo.

Cerasi, M. (1986). *La città del Levante. Civiltà urbana e architettura sotto gli Ottomani nei secoli XVIII-XIX*. Jaca Book.

Cinà, G. (2005). *Bucarest dal villaggio alla metropoli. Identità urbana e nuove tendenze*. Unicopli.

Costantini, E. (2016). *La capitale immaginata. L'evoluzione di Bucarest nella fase di costruzione e consolidamento dello Stato nazionale romeno (1830-1940)*. Rubbettino.

Dogo, M., & Pitassio, A. (2008). *Città dei Balcani, città d'Europa. Studi sullo sviluppo urbano delle capitali post-ottomane*. Argo.

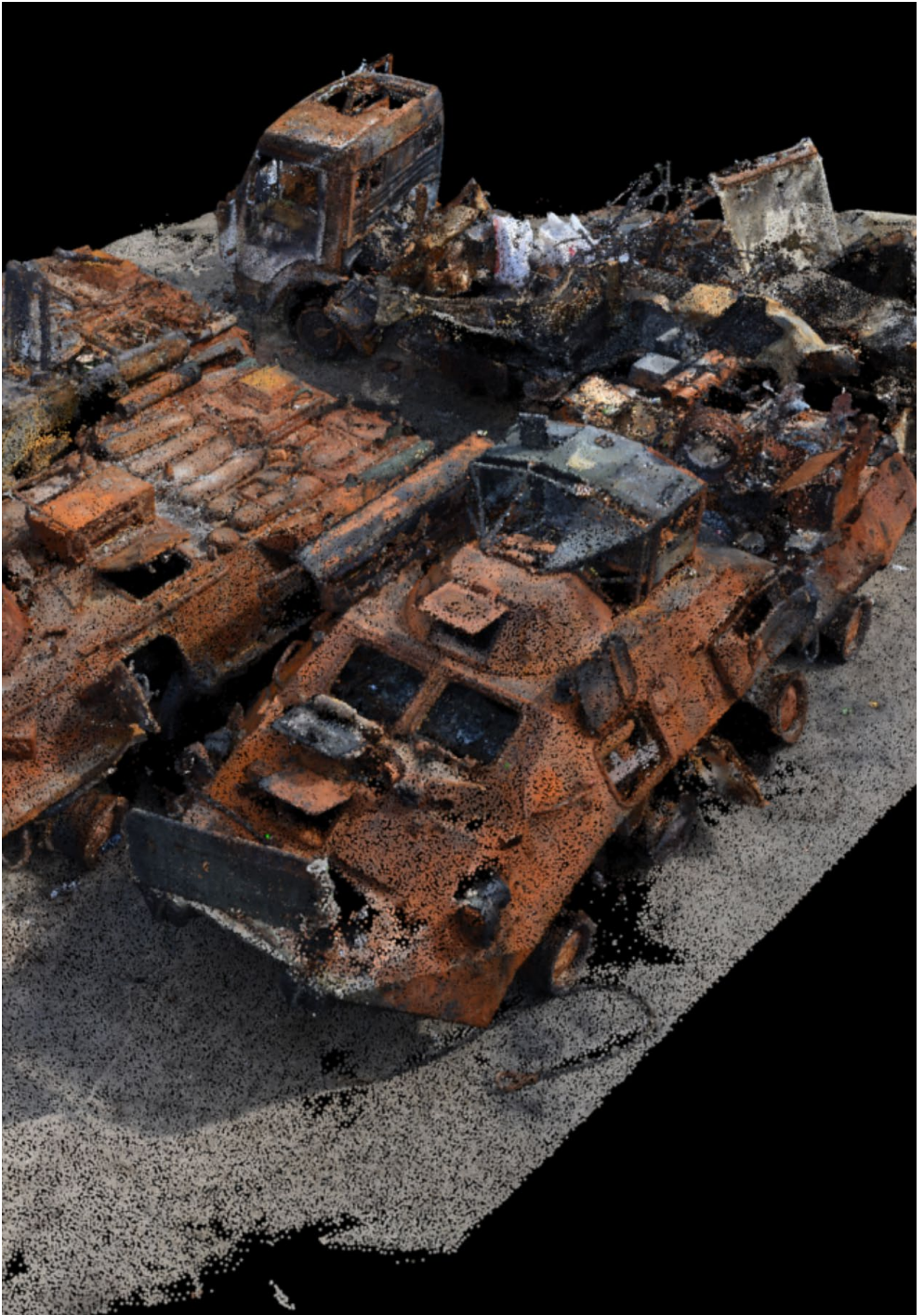
Hall, T. (2005). *Planning Europe's Capital Cities: Aspects of Nineteenth Century Urban Development*. E & FN Spon.

Mosse, G.M. (1975). *The Nationalization of the Masses: Political Symbolism and Mass Movements in Germany from the Napoleonic Wars through the Third Reich*. H. Fertig.

Mucenic, C. (2007). *București. Un veac de arhitectură civilă*. Silex.

Pitassio, A. (2008). Sofia capitale e i suoi architetti. In M. Dogo, A. Pitassio, *Città dei Balcani, città d'Europa. Studi sullo sviluppo urbano delle capitali post-ottomane* (pp. 125-159). Argo.

Stanoeva, E. (2013). Interpretations of the Ottoman Urban Legacy in the National Capital Building of Sofia (1878-1940). In E. Ginyo, K. Kaser, *Ottoman Legacies in the Contemporary Mediterranean: The Balkans and the Middle East Compared* (pp. 209-230). The European Forum at the Hebrew University.



Rappresentare il conflitto: tecnologie digitali per un'etica della documentazione

Representing Conflict: Digital Technologies and Ethics of Documentation

Abstract

L'uso delle tecnologie digitali ha ampliato il ruolo del disegno e della documentazione, favorendo nuove modalità di conoscenza e valorizzazione del patrimonio materiale e immateriale. Grazie ai progressi hardware e software, la digitalizzazione è divenuta un efficace strumento di memoria culturale. La sua applicazione in scenari di crisi e conflitto apre oggi a nuove responsabilità e prospettive di ricerca: la ricostruzione 3D, oltre la dimensione tecnica, assume valenze politiche, sociali ed etiche, divenendo mezzo di testimonianza e giustizia.

Parole chiave

conflitto e patrimonio culturale, memoria collettiva e giustizia, etica della rappresentazione, documentazione digitale del patrimonio, resilienza e conservazione culturale

Abstract

The use of digital technologies has expanded the role of drawing and documentation, fostering new approaches to the understanding and enhancement of tangible and intangible heritage. Supported by advances in hardware and software, digitisation has become an effective tool for preserving cultural memory. Its application in contexts of crisis and conflict introduces new responsibilities and research perspectives: 3D reconstruction, beyond its technical dimension, carries political, social, and ethical significance, serving as a means of testimony and justice.

Keywords

conflict and cultural heritage, collective memory and justice, ethics of representation, digital heritage documentation, resilience and cultural preservation

Prologo

A partire dagli anni Novanta, diversi studiosi hanno sottolineato come i conflitti contemporanei non si disputino soltanto sul terreno militare, ma anche su quello della rappresentazione e della comunicazione. Jean Baudrillard (1991) definì la Guerra del Golfo “la prima guerra mediatica”, sostenendo che essa non ha avuto luogo se non attraverso il filtro delle immagini televisive che riportavano immagini satellitari, inquadrature notturne delle bombe ‘intelligenti’, etc., trasformandosi in un evento percepito principalmente attraverso la sua rappresentazione visiva, il suo simulacro. Da allora, il legame tra conflitto e immagine si è progressivamente intensificato, fino a rendere la dimensione visuale non solo uno strumento di informazione e propaganda, ma anche un campo di contesa politica e simbolica. La rappresentazione grafica – cartografica, fotografica o tridimensionale – assume dunque un valore che va oltre il mero documento tecnico: diventa un dispositivo di costruzione e interpretazione della realtà (Mitchell, 1994), in sostanza non solo un simulacro ma parte integrante del conflitto stesso.

In questo scenario, il tema della post-verità e della manipolazione visiva acquisiscono un rilievo centrale. Nell’epoca dei *deep fake*, delle immagini generate dall’intelligenza artificiale e delle narrazioni digitali controllate, nonostante sia noto come la manipolazione delle immagini a tali fini sia radicata nella storia [1], il problema dell’autenticità della rappresentazione è quando mai al cuore del dibattito etico. Secondo Keyes (2004), la post-verità si configura come una condizione in cui la distinzione tra vero e falso diventa secondaria rispetto all’impatto emotivo e narrativo delle informazioni; McIntyre (2018) ha successivamente sottolineato come questa condizione sia aggravata dalla circolazione incontrollata di immagini e notizie sui social media. In tale contesto, la possibilità di ottenere rilievi tridimensionali in tempo quasi reale tramite *laser scanning* e fotogrammetria terrestre o aerea non offre soltanto una potenzialità tecnica, ma rappresenta un baluardo epistemologico: dati metrici, replicabili e verificabili che possono fungere da testimonianze documentali aderenti alla realtà materiale. In scenari di conflitto, dove la produzione di immagini è soggetta a manipolazioni e strumentalizzazioni, la generazione di modelli 3D accurati diventa un atto etico e politico, capace di sostenere la memoria collettiva ma anche la giustizia internazionale.

Metodologia

Il quadro metodologico adottato si fonda su un approccio interdisciplinare e multiscalare, ispirato alle linee guida e ai principi stabiliti da UNESCO, ICOMOS e ICCROM in materia di documentazione, tutela e comunicazione del patrimonio culturale nei contesti di conflitto e post-conflitto.

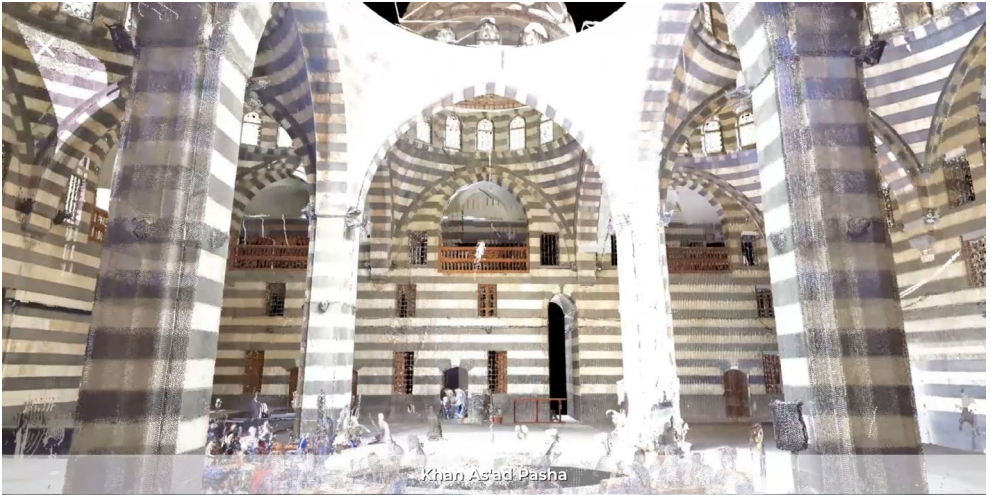
In particolare, il riferimento principale è costituito dallo *Unite for Heritage Programme* (UNESCO, 2015) e dallo *Strategy for Reducing Risks from Disasters at World Heritage Properties* (UNESCO, 2017), che sottolineano la necessità di integrare metodologie digitali per garantire la resilienza e la salvaguardia del patrimonio materiale e immateriale.

Copertina

Wrecked vehicle cemetery a Bucha, Ucraina. Nuvola di punti di Serhii Revenko, disponibile con licenza common su https://scanua.com/vehicle_cemetery/.

Fig. 1

Khan As'ad Pasha, e (in basso) *Al Azem Palace*, Damasco, Siria, schermate del sito web del *Progetto Anqa* <https://anqaproject.org/>.



Khan As'ad Pasha



Khan As'ad Pasha



Parallelamente, la *ICOMOS Charter for the Interpretation and Presentation of Cultural Heritage Sites* (ICOMOS, 2008) e i *Principles for the Recording of Monuments, Groups of Buildings and Sites* (ICOMOS, 1996) delineano un quadro operativo per la documentazione e rappresentazione digitale del patrimonio, con particolare attenzione alla trasparenza dei dati, alla tracciabilità delle fonti e alla conservazione a lungo termine.

L'ICCROM, infine, con il programma *First Aid to Cultural Heritage in Times of Crisis* (2018), fornisce strumenti e protocolli metodologici per la risposta rapida e la registrazione d'emergenza, includendo l'uso di rilievi digitali, fotogrammetria e modellazione 3D come pratiche di prima necessità per la protezione e la futura ricostruzione.

I casi studio selezionati comprendono esempi di patrimonio tangibile e intangibile, mobile e immobile, e analizzano come le tecnologie digitali di rappresentazione – fotogrammetria, *laser scanning*, GIS e modellazione 3D – possano contribuire alla resilienza culturale, alla ricostruzione dei monumenti – anche grazie a ulteriori rappresentazioni – al mantenimento della memoria collettiva e alla sensibilizzazione pubblica nei contesti di conflitto. L'analisi ha identificato cinque principali ambiti applicativi, anche se i casi studio selezionati in questa sede – per ragioni di sintesi espositiva – verranno presentati secondo un criterio prevalentemente geografico e in ordine cronologico:

1. *Comunicazione generalista*. In questo ambito, le tecnologie digitali vengono impiegate come strumenti di testimonianza visiva e di *advocacy*. Progetti come *The Enemy* (2017) o le ricostruzioni tridimensionali di siti conflitto pubblicate da testate internazionali come *The Times* (2021) – che conia il neologismo di *Spatial Journalism* – mostrano come la rappresentazione grafica possa assumere una funzione etica e politica, contribuendo alla creazione di una memoria pubblica del conflitto.
2. *Mappatura*. L'uso di piattaforme GIS e di cartografie interattive – spesso basate su contributi *crowd-sourced* – permette la geolocalizzazione, il monitoraggio e l'analisi comparativa dei danni ai beni culturali (Stone, 2013). Questi strumenti si configurano non solo come mezzi di documentazione scientifica, ma anche come dispositivi di responsabilità collettiva, capaci di rendere trasparente la distruzione del patrimonio e di favorire processi di ricostruzione partecipata.
3. *Documentazione*. In alcuni casi sono state sviluppate piattaforme *crowd-sourced* – come *Rekrei* (ex *Project Mosul*), *Backup Ukraine* o *SCAN UA* – che raccolgono modelli tridimensionali ottenuti attraverso fotogrammetria terrestre o aerea, scansioni realizzate con dispositivi mobili o, più raramente, tramite strumentazioni specialistiche. Questi sistemi hanno lo scopo di documentare in modo tridimensionale il patrimonio culturale materiale a rischio, gli edifici danneggiati, oppure – come accade in alcuni casi – ambienti, oggetti e talvolta persone che costituiscono testimonianze di patrimonio culturale immateriale.
4. *Ricostruzione digitale*. Attraverso ologrammi, realtà aumentata e *virtual tour*, la rappresentazione digitale consente di restituire in forma immersiva siti compromessi o perduti (Champion, 2015). Queste pratiche superano la mera riproduzione dell'oggetto e si configurano come strumenti di

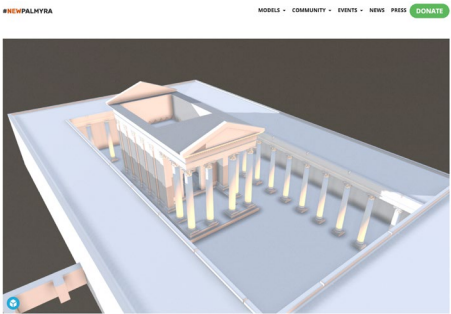
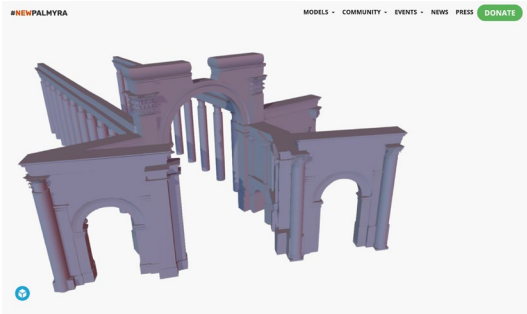
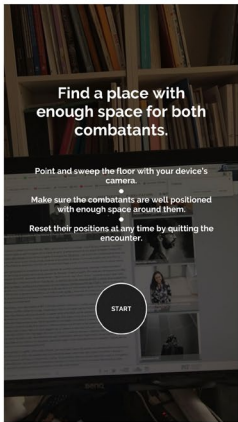
Fig. 2

The Enemy, Progetto di Ben Kerim Khelifa.

Alcune schermate della app AR in cui (da destra verso sinistra) si può 1) selezionare i due 'nemici' da incontrare, e 2) una volta stabilizzata l'applicazione AR si può iniziare l'esperienza, ad esempio, con 3) un militare israeliano e un militante della striscia di Gaza o 4) due combattenti di fazioni opposte in El Salvador.

Fig. 3

Schermate della pagina web del progetto #NEWPALMIRA che contiene ricostruzioni a posteriori di edifici danneggiati dal conflitto e modellati su dati crowd-sourced.



mediazione culturale, capaci di generare conoscenza e coinvolgimento emotivo, in linea con le strategie UNESCO per l'educazione al patrimonio.

5. *Ricostruzione tangibile*. Anche la ricostruzione fisica beneficia dell'integrazione con i modelli digitali, che garantiscono precisione, reversibilità e interoperabilità tra archivi. La documentazione digitale diviene, in questo senso, una base condivisa tra ricerca, restauro e governance del patrimonio, coerentemente con i principi dell'*Open Science* e dell'*FAIR Data Management* (Wilkinson et al., 2016).

L'insieme di queste pratiche contribuisce alla definizione di un modello di resilienza del patrimonio culturale nei contesti di conflitto, fondato sulla sinergia tra rappresentazione digitale, comunicazione visiva e partecipazione sociale. Tale modello affronta inoltre le questioni etiche e giuridiche connesse alla proprietà, sicurezza e privacy dei dati, al consenso informato e alla responsabilità nella diffusione delle informazioni (UNESCO, 2021).

Cinque casi studio

Durante la fase di analisi dei progetti relativi al contesto di ricerca che abbiamo delineato, sono stati raccolti numerosi progetti organizzati poi nelle categorie tassonomiche precedentemente esposte. Per ragioni di sintesi espositiva se ne sono selezionati 5 che presentano un quadro ampio, lungi dall'essere esaustivo, delle possibili applicazioni delle diverse tecnologie digitali, dando maggiore attenzione ai conflitti più recenti (ultimi 10 anni) fino a quelli mediaticamente più coperti come i conflitti ancora in corso, alla data di redazione del paper, in Ucraina e Gaza.

Fig. 4

Schermate della pagina web *Scan Ucraina* (<https://scanua.com/>) dove si possono osservare nuvole di punti di edifici, monumenti e veicoli danneggiati dal conflitto.

Fig. 5

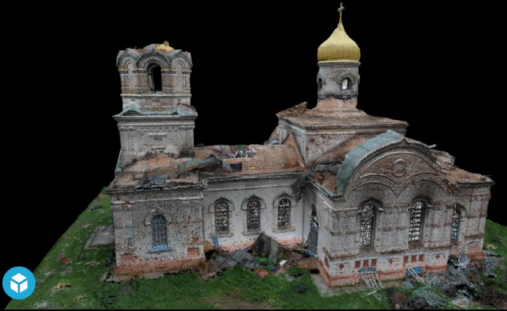
A Cartography of Genocide. Israel's Conduct in Gaza Since October 2023 of Forensic Architecture. In questa schermata sono visibili gli attacchi alle postazioni di stoccaggio, trasformazione e distribuzione degli aiuti umanitari da parte dell'esercito israeliano (<https://gaza.forensic-architecture.org/database>).

Progetti Anqa (Damasco) e altre iniziative CyArk/ICOMOS (2015-19)

Il *Project Anqa* [2015-18] e altre iniziative promosse da CyArk e ICOMOS hanno definito un modello operativo per la documentazione d'emergenza del patrimonio culturale a rischio (Fig. 1). Questi interventi hanno previsto la selezione di siti prioritari, la formazione di professionisti locali e l'impiego di strumenti modulari che spaziano dalle fotocamere digitali agli UAV fino ai laser scanner portatili (CyArk, 2019). L'approccio si caratterizza per la standardizzazione dei formati di output e per la gestione controllata dell'accesso ai dataset, bilanciando trasparenza scientifica e protezione dei siti sensibili. Le esperienze maturate hanno sottolineato il valore della rappresentazione grafica non solo come strumento tecnico, ma anche come dispositivo politico e sociale, capace di preservare la memoria collettiva e rafforzare le competenze locali.

The Enemy: ambienti immersivi e scansione 3D per la narrazione dei conflitti (2017)

Il progetto *The Enemy*, ideato dal fotogiornalista Karim Ben Khelifa – che si concentra prevalentemente su questioni politiche, sociologiche e antropologiche ma possiamo considerarlo alla stregua di un progetto sul patrimonio immateriale – rappresenta un esempio innovativo di applicazione della realtà virtuale e aumentata nei contesti di conflitto. L'installazione *site specific* in VR del 2017 mette il pubblico a confronto diretto con combattenti provenienti da conflitti reali – Israele/



Voznesens`ka Church

The first wooden church was built in 1781 and renovated in 1800. At the beginning of the 20th century, the old church was demolished to make a brick church.

The Voznesenska church was sanctified in 1913. The church was constructed in the style of diocesan architecture typical at that time. The church has a cruciform plan, with a 2-tier bell tower built over the entrance.

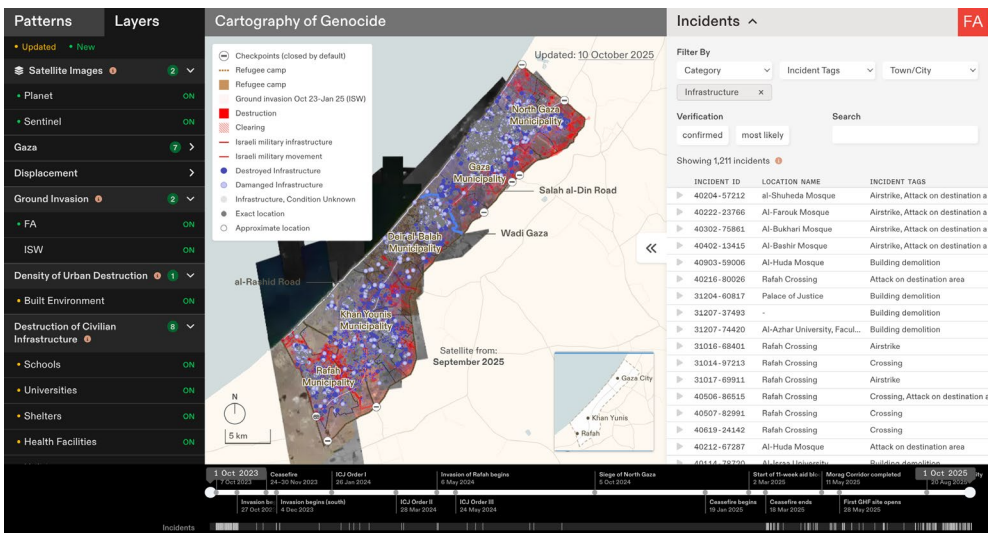
In Soviet times, the temple was closed and used as a warehouse. Church services resumed in 1988.

The Voznesens'ka church was seriously damaged during the hostilities during the Russian invasion of Ukraine. The occupying troops arranged a warehouse of ammunition and fuel in the temple. As a result of shelling and fire, the walls and roof were damaged, and windows were broken.



Destroyed Cinema

The Russians covered Chernihiv with mortar and rocket fire. The villages surrounding Chernihiv became the front line. Locals say Russian troops have repeatedly used cluster munitions and committed extreme atrocities. During another shelling of the city, a movie theater in the city center was damaged.



Palestina, Repubblica Democratica del Congo ed El Salvador – attraverso modelli tridimensionali realizzati scannerizzando combattenti reali e testimonianze audiovisive. L'esperienza, sviluppata in collaborazione con il MIT e il National Film Board of Canada, utilizza tecniche di imaging 360°, digitalizzazione e di interazione comportamentale per adattare dinamicamente il contenuto alle reazioni dello spettatore. L'obiettivo principale è stimolare empatia e riflessione critica, superando stereotipi e polarizzazioni attraverso l'incontro 'virtuale' con il nemico. Pur affrontando sfide legate alla complessità tecnica e alla selezione eticamente sensibile dei partecipanti, il progetto mostra come la rappresentazione grafica immersiva possa costituire un potente strumento narrativo e politico, capace di connettere testimonianze individuali e percezione collettiva del conflitto. Il progetto è stato accessibile anche tramite una applicazione mobile in AR (Fig. 2) che alla data di redazione del presente paper non risulta più disponibile nei principali app store. Anche il sito web ufficiale è attualmente offline.

#NEWPALMYRA: ricostruzione digitale e fotogrammetria collaborativa (2018)

Il caso di Palmyra rappresenta uno degli esempi più significativi di ricostruzione digitale di un sito distrutto dal conflitto. Il progetto #NEWPALMYRA ha utilizzato la fotogrammetria a partire da fotografie storiche e contemporanee, raccolte tramite archivi e contributi crowd-sourced, per generare modelli 3D accessibili pubblicamente (*NewPalmyra Project*, s.d.). (Fig. 3) Queste ricostruzioni hanno consentito di superare l'impossibilità di accesso diretto al sito, offrendo strumenti di preservazione della memoria e basi potenziali per futuri interventi di restauro. La metodologia ha evidenziato limiti legati alla mancanza di punti di controllo a terra e alla disomogeneità del corpus fotografico, ma ha dimostrato l'efficacia delle pratiche collaborative nel salvaguardare il patrimonio in situazioni di emergenza.

Ucraina: mappatura collaborativa e damage assessment (2022-in corso)

Durante l'invasione russa dell'Ucraina, la rappresentazione grafica ha assunto un ruolo centrale nella pianificazione degli aiuti umanitari. La *Humanitarian OpenStreetMap Team* (HOT) ha mobilitato volontari per la mappatura collaborativa di infrastrutture e aree colpite, basandosi su immagini satellitari ad alta risoluzione (*Humanitarian OpenStreetMap Team*, 2022). L'integrazione di queste pratiche ha dimostrato come la cartografia digitale e collaborativa possa fornire strumenti concreti di resilienza, pur affrontando sfide legate alla protezione dei dati sensibili. Infine, alcuni progetti collaborativi per lo più autosostenute – ad esempio *Backup Ukraine* o *SCAN UA* – (Fig. 4), raccolgono nuvole di punti di siti danneggiati dalle azioni belliche sul territorio ucraino, dimostrando come la rappresentazione tridimensionale reality based possa essere un efficace metodo di documentazione degli effetti delle guerre sul patrimonio culturale materiale.

Gaza: ricostruzioni forensi e visual investigation (Forensic Architecture) (2023-in corso)

L'approccio di *Forensic Architecture* nelle indagini sul conflitto a Gaza si distingue sia per l'uso della rappresentazione grafica

a fini probatori (*The Killing of Hind Rajab*) sia per la mappatura delle distruzioni e degli attacchi ai civili nel conflitto in corso (*A Cartography of Genocide. Israel's Conduct in Gaza Since October 2023*) (Fig. 5) che anche per singoli eventi militari. L'organizzazione ricorre a tecniche di fotogrammetria, modellazione 3D e sincronizzazione temporale di immagini e video open source, con lo scopo di ricostruire scene di attacchi e bombardamenti. Questi modelli consentono di testare ipotesi di traiettoria, impatto e sequenza degli eventi, offrendo uno strumento di verifica indipendente a supporto di indagini legali e rapporti sui diritti umani. Le ricostruzioni prodotte hanno contribuito a rendere pubbliche e verificabili evidenze visive difficilmente contestabili, pur mantenendo trasparenza riguardo alle ipotesi formulate e alle incertezze dei dati.

Conclusioni

Il nostro ruolo di disegnatori si configura come una pratica articolata che non si limita a tradurre il reale in segni, geometrie e informazioni, ma si pone come atto interpretativo e critico nei confronti del mondo. Disegnare significa, da un lato, esercitare la capacità di descrivere con precisione ed esattezza, restituendo profondità e articolazione ai fenomeni osservati siano essi materiali o immateriali; dall'altro, implica la necessità di confrontarsi con il come rappresentare, ovvero con le metodologie, le tecniche e i dispositivi più adeguati a rendere visibile ciò che si intende descrivere. Tuttavia, la dimensione più rilevante ai fini della valutazione dell'impatto del nostro lavoro risiede forse nella responsabilità del cosa rappresentare: il disegno diventa qui una scelta etica e selettiva, un orientamento dello sguardo che stabilisce cosa meriti di essere osservato, riconosciuto e trasmesso come parte del nostro patrimonio di conoscenza e di valori condivisi.

L'analisi condotta evidenzia come le tecnologie digitali di rappresentazione – dal rilievo tridimensionale alla fotogrammetria, dalla modellazione 3D alla realtà virtuale – abbiano assunto un ruolo cruciale non solo nella conservazione del patrimonio culturale, ma anche nella costruzione di una nuova forma di testimonianza nei contesti di crisi e conflitto. La rappresentazione, tradizionalmente intesa come strumento di conoscenza e comunicazione, si configura oggi come un dispositivo etico e politico capace di documentare, restituire e in alcuni casi persino contrastare la distruzione materiale e simbolica del patrimonio.

I casi studio analizzati mostrano come la rappresentazione grafica tridimensionale possa assumere forme e finalità differenti: dalla documentazione tecnica alla ricostruzione virtuale, dalla mappatura partecipativa alla produzione di prove documentali metricamente esatte per indagini giudiziarie. In ciascuna di queste dimensioni, il disegno e il modello tridimensionale si rivelano strumenti di resilienza culturale e civile, in grado di tradurre la memoria in dati verificabili e di restituire visibilità a ciò che è stato danneggiato o distrutto.

Parallelamente, il riferimento ai protocolli internazionali di UNESCO, ICOMOS e ICCROM pone le basi per una cornice metodologica condivisa che integri etica, trasparenza e interoperabilità. Le pratiche di digitalizzazione emergono così come azioni di *'first aid'* culturale, fondate su standard di accesso, sicurezza e

tracciabilità dei dati, ma anche su un principio di responsabilità condivisa nella gestione dell'eredità culturale. Infine, l'intersezione tra rappresentazione e conflitto sollecita una riflessione più ampia sul rapporto tra verità, immagine e potere. In un'epoca segnata dalla manipolazione visiva e dalla crisi dell'autenticità, il rilievo digitale e la modellazione tridimensionale si impongono come strumenti epistemologici di resistenza, capaci di riaffermare il valore documentale e civile dell'immagine. Il disegno, in questo senso, torna ad essere un linguaggio universale di comprensione e testimonianza: una pratica di verità in un mondo di simulacri.

Note

1. Dalla celebre eliminazione di Nikolai Yezhov dalla fotografia con Stalin nel 1937, fino a ritroso alla *damnatio memoriae* dell'età romana, la storia documenta pratiche sistematiche di manipolazione dell'immagine, volte a controllare la memoria collettiva. Questi interventi rivelano come il valore simbolico dell'immagine non risieda soltanto nella sua capacità di attestare la verità, ma anche nella sua potenzialità di falsificarla e orientare le coscienze, sia dei contemporanei sia dei posteri.

Bibliografia

ANQA Project. (n.d.). ANQA Database. Retrieved from <https://anqaproject.org/database.html> (ultimo accesso 15 settembre 2025).

Baudrillard, J. (1991). *The Gulf War did not take place*. Éditions Galilée.

CyArk. (n.d.). *Project ANQA*. <https://cyark.org/collections/project-anqa> (ultimo accesso 15 settembre 2025).

Forensic Architecture. (n.d.). *A cartography of genocide*. <https://forensic-architecture.org/investigation/a-cartography-of-genocide> (ultimo accesso 15 settembre 2025).

Forensic Architecture. (n.d.). *The killing of Hind Rajab*. <https://forensic-architecture.org/investigation/the-killing-of-hind-rajab> (ultimo accesso 15 settembre 2025).

Humanitarian OpenStreetMap Team. (n.d.). *HOTOSM*. <https://www.hotosm.org/> (ultimo accesso 15 settembre 2025).

ICCROM. (2018). *First aid to cultural heritage in times of crisis: Handbook and toolkit*. ICCROM.

ICOMOS. (1996). *Principles for the recording of monuments, groups of buildings and sites*. ICOMOS.

ICOMOS. (2008). *Charter for the interpretation and presentation of cultural heritage sites*. ICOMOS.

Keyes, R. (2004). *The post-truth era: Dishonesty and deception in contemporary life*. St. Martin's Press.

MIT Arts. (n.d.). The Enemy. <https://arts.mit.edu/the-enemy/> (ultimo accesso 15 settembre 2025).

Mitchell, W. J. T. (2005). *What do pictures want? The lives and loves of images*. University of Chicago Press.

NEWPALMYRA. (n.d.). *New Palmyra Project*. <https://newpalmyra.org/> (ultimo accesso 15 settembre 2025).

Polycam. (n.d.). *Ukraine 3D documentation*. <https://poly.cam/ukraine> (ultimo accesso 15 settembre 2025).

ScanUA. (n.d.). *ScanUA project*. <https://scanua.com/> (ultimo accesso 15 settembre 2025).

Stone, P. G. (Ed.). (2011). *Cultural heritage, ethics, and the military* (vol. 4). Boydell & Brewer. <http://www.jstor.org/stable/10.7722/j.ctt81qd4>

The New York Times. (n.d.). *Spatial journalism*. <https://rd.nytimes.com/research/spatial-journalism/> (ultimo accesso 15 settembre 2025).

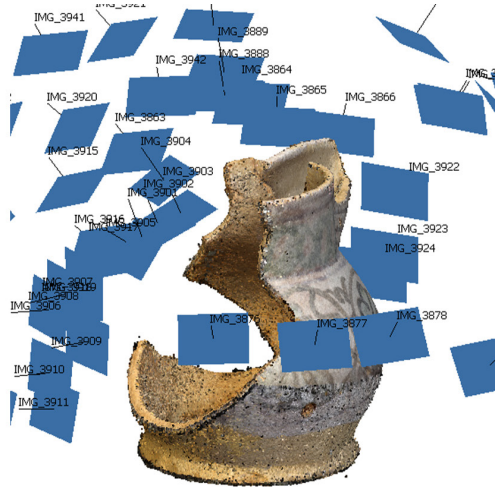
UNESCO. (2015). *Unite for Heritage Programme*. UNESCO.

UNESCO. (2017). *Strategy for reducing risks from disasters at World Heritage properties*. UNESCO.

Wilkinson, M. D., et al. (2016). The FAIR guiding principles for scientific data management and stewardship. *Scientific Data*, 3, 160018. <https://doi.org/10.1038/sdata.2016.18>



MEMORIA E PATRIMONIO
MEMORY AND HERITAGE



Modelli 3D per la fruizione online del patrimonio museale

3D Models for the Online Access to Museum Heritage

Abstract

Il contributo presenta le attività di digitalizzazione 3D della collezione di ceramiche di San Domenico conservate presso il museo PoMAq dell'Università degli Studi dell'Aquila, condotta nell'ambito del progetto *Depositi* del Centro di Ricerca interateneo CeDiPa, al fine della loro comunicazione e valorizzazione online. Prendendo avvio da scansioni a luce strutturata e quindi fotogrammetria, l'obiettivo è sperimentare una procedura per la definizione di adeguate caratteristiche dei modelli digitali del patrimonio in oggetto.

Parole chiave

patrimonio digitale, patrimonio phygital, scansione 3d, replica digitale, conservazione e valorizzazione, divulgazione

Abstract

The paper presents the 3D digitization activities of the San Domenico ceramics collection preserved at the PoMAq Museum of the University of L'Aquila, carried out within the framework of the *Depositi* project of the interuniversity research center CeDiPa, with the aim of communicating and enhancing them online. Starting from structured light scans and subsequently photogrammetry, the goal is to test a procedure for defining suitable characteristics of the digital models of the heritage under study.

Keywords

digital heritage, phygital heritage, 3D scanning, digital replica, conservation and valorization, dissemination

Introduzione

La crescente attenzione verso il patrimonio culturale, in particolare in situazioni di fragilità come in caso di emergenze naturali, contesti marginali o depositi temporanei, richiede una riflessione sulle pratiche di documentazione, conservazione e valorizzazione. In questo scenario, la digitalizzazione dei beni si configura come un potente strumento non solo tecnico, ma anche narrativo e comunicativo, capace di rispondere a esigenze diverse: tutela, accessibilità, studio e diffusione.

L'adozione di metodologie avanzate per il rilievo 3D consente infatti di costruire repliche digitali ad alta fedeltà che rendono i beni culturali fruibili oltre i limiti imposti dalla loro fisicità o conservazione, promuovendo nuove forme di interazione. Il modello digitale non è una semplice trasposizione dell'oggetto, ma un veicolo attraverso cui si attivano pratiche di conoscenza e di racconto, diventando un'interfaccia tra il reperto e il pubblico.

Questa prospettiva si allinea con i principi della Convenzione di Faro (Consiglio d'Europa, 2005), che valorizza il ruolo attivo delle comunità nella gestione del patrimonio, incoraggiando la costruzione di significati condivisi attraverso l'esperienza culturale. In tale quadro, la digitalizzazione assume una duplice valenza: è al tempo stesso azione scientifica rigorosa e strategia comunicativa, capace di coinvolgere pubblici diversi e ampliare l'impatto della ricerca.

In questo contesto i siti e i cataloghi on line dei musei possono svolgere un ruolo importante per supportare la ricerca scientifica e per diffondere la conoscenza di opere, in particolare quando in condizioni di criticità, difficilmente accessibili, messe in sicurezza in depositi temporanei.

Copertina

Reperto ceramico della collezione di San Domenico oggetto di studio e principali fasi del processo di digitalizzazione 3D: fotografia inventariale del reperto; visualizzazione della nuvola di punti ottenuta tramite fotogrammetria; modello 3D texturizzato; modello pubblicato nel visualizzatore online per l'esplorazione interattiva (elaborazione grafica degli autori).

Fig. 1

Vetrina espositiva presso il PoMAq con i reperti della collezione delle ceramiche di San Domenico (foto degli autori).

Il CeDiPa e il progetto *Deposit*

All'interno del panorama nazionale di trasformazione digitale del patrimonio culturale, il Centro di Ricerca per innovazione, digitalizzazione, valorizzazione e fruizione del patrimonio culturale e ambientale (CeDiPa) (CeDiPa, 2025) istituito nel 2023 con una collaborazione tra le Università di Perugia, L'Aquila, Teramo e Politecnica delle Marche, propone un modello interdisciplinare e innovativo. Finanziato con fondi complementari del PNRR e dotato di infrastrutture tecnologiche avanzate, il CeDiPa ha tra le molteplici iniziative quella di sviluppare attività e progetti per la documentazione e valorizzazione di beni culturali messi a rischio da eventi catastrofici.

All'interno di questo ambito si colloca il progetto *Deposit* – *Digitalizzazione e Promozione delle Opere Salvate in Territori Interssati da calamità naturali*, finalizzato allo sviluppo di strumenti di documentazione e valorizzazione dei beni culturali temporaneamente conservati in depositi post-emergenza, a seguito dei terremoti che hanno colpito il Centro Italia tra il 2009 e il 2016. I reperti coinvolti, attualmente conservati nei depositi di Spoleto, L'Aquila, Camerino e Rieti, costituiscono una risorsa preziosa non solo per la tutela, ma anche per la costruzione di nuovi percorsi di conoscenza e condivisione.

Nel contesto del progetto *Deposit* viene sviluppata la sperimentazione condotta dal gruppo di ricerca dell'Università degli



Studi dell'Aquila presso il PoMAq, Polo Museale dell'Ateneo Aquilano (Fig. 1).

Il PoMAq è caratterizzato da una struttura policentrica e distribuita sul territorio, per la quale le collezioni non sono concentrate in un'unica sede ma presenti in edifici storici collegati al contesto identitario dell'Aquila. L'obiettivo è valorizzare il patrimonio universitario in modo dinamico, creando sinergie tra didattica, ricerca e fruizione culturale. Dal punto di vista comunicativo, il PoMAq è corredato da un sito web che funge da vetrina digitale centrale delle collezioni universitarie (PoMAq, n.d. b). Le sezioni dedicate consentono la consultazione online di schede informative dei reperti, permettendo una fruizione remota che supera le barriere spaziali.

La sperimentazione ha riguardato la collezione archeologica, e in particolare la serie di ceramiche provenienti dal complesso conventuale di San Domenico dell'Aquila (PoMAq, n.d. a), per le quali è stata avviata una campagna di digitalizzazione finalizzata alla pubblicazione online dei modelli, con l'obiettivo di favorirne la valorizzazione e la fruizione da parte del pubblico.

Stato dell'arte

Negli ultimi anni, l'integrazione tra digitalizzazione e comunicazione culturale ha trasformato profondamente il ruolo delle istituzioni museali e delle pratiche di valorizzazione del patrimonio. La modellazione 3D, in particolare, si è affermata come una tecnologia chiave non solo per la conservazione, ma anche per la costruzione di narrazioni accessibili e coinvolgenti, capaci di superare i limiti fisici dell'esposizione e raggiungere pubblici diversificati.

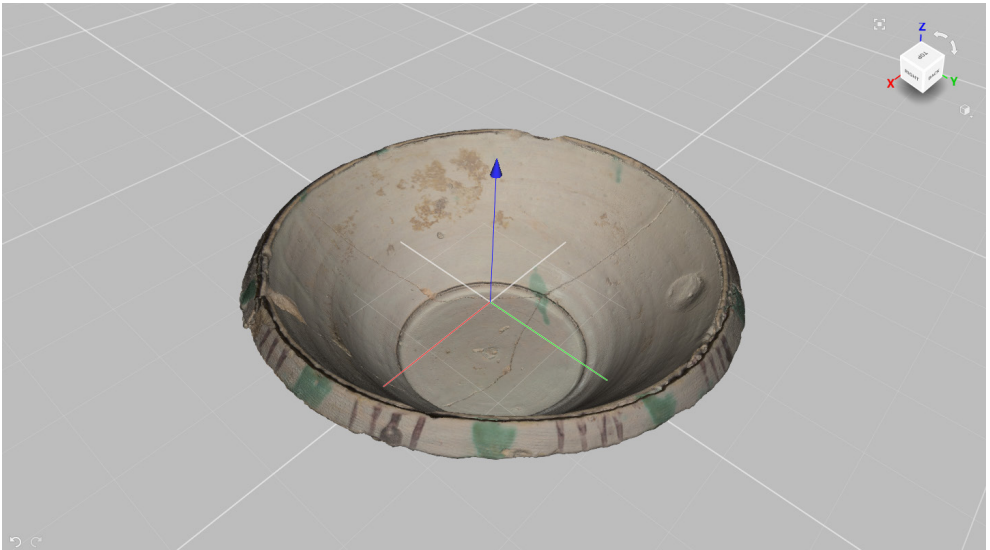
A livello europeo la Raccomandazione (UE) 2021/1970 ha delineato la creazione di uno spazio comune di dati per il patrimonio culturale, con l'obiettivo di digitalizzare entro il 2030 tutti i beni a rischio e almeno metà dei siti turistici più visitati (European Commission, 2021). La Commissione ha individuato nella piattaforma Europeana (Europeana, n.d.) l'infrastruttura centrale per la raccolta e condivisione dei contenuti digitalizzati, rafforzando l'interoperabilità dei dati e promuovendo il riuso nei settori educativi, culturali e creativi. Questo orientamento normativo conferma come la digitalizzazione non sia solo una risposta contingente, ma una strategia strutturale per la tutela e la valorizzazione del patrimonio in Europa.

A livello nazionale, queste indicazioni trovano un corrispettivo nel Piano Nazionale di Digitalizzazione del Patrimonio Culturale (PND) (Ministero della Cultura, 2022), promosso dal MiC, che fornisce linee guida operative per la digitalizzazione, la conservazione e la condivisione dei contenuti culturali digitali in Italia. Il PND si inserisce così nel quadro delineato dalle raccomandazioni europee, adattandone gli obiettivi al contesto istituzionale e infrastrutturale nazionale.

In questa prospettiva, il progetto europeo HERIWELL (ESPON EGTC, 2022) ha messo in evidenza come il patrimonio culturale contribuisca al benessere sociale, grazie a strategie inclusive e digitali. Parallelamente, la task force di Europeana sul contenuto 3D ha aggiornato il suo Publishing Framework, promuovendo linee guida per la pubblicazione di asset 3D accessibili e

Fig. 2

Visualizzazione in Artec Studio del modello elaborato dalle scansioni eseguite con Artec Spider (foto degli autori).



interoperabili, raccomandando l'adozione di formati e strumenti condivisi, insieme a modalità di visualizzazione accessibili online e a sistemi di descrizione standardizzati, così da favorire un'esperienza utente più ricca e garantire la fruibilità e il riuso del patrimonio digitale (Europeana, 2019, 2020).

La crisi pandemica ha ulteriormente accelerato questa trasformazione, costringendo i musei e gli archivi a riformulare le proprie modalità di presenza pubblica. La fase post-Covid ha determinato un salto qualitativo nella gestione digitale delle collezioni, sottolineando la necessità di infrastrutture resilienti e pratiche narrative digitali capaci di generare interattività anche a distanza (Clini & Quattrini, 2021; Bollati et al., 2022).

Di interesse in questo senso è l'approccio del Museo Egizio di Torino, che ha impostato una strategia strutturata di *digital storytelling* basata sulla replica 3D e sulla narrazione immersiva, mirando a potenziare l'esperienza culturale in presenza e a distanza. In questo caso, il digitale non è solo un supporto, ma un dispositivo curatoriale in grado di estendere i significati del reperto e potenziarne l'impatto comunicativo (Greco et al., 2020). Allo stesso modo, il progetto di ricostruzione virtuale del Mausoleo di Augusto ha mostrato come la modellazione digitale possa diventare uno strumento per la risemantizzazione dello spazio storico, con ricadute sia scientifiche che divulgative. La dimensione immersiva e interattiva del modello ha consentito una fruizione ampliata del sito, mediando tra vincoli conservativi e desiderio di accessibilità (Mezzino, 2023).

Dal punto di vista tecnico, nel settore della documentazione del patrimonio culturale le tecnologie di ricostruzione 3D rappresentano oggi una pratica consolidata e in continua evoluzione. Questi processi si basano sulla generazione di nuvole di punti ad alta densità, ottenute attraverso sistemi di acquisizione che si distinguono principalmente in due approcci: da un lato, le tecniche *image-based*, fondate sulla fotogrammetria digitale, che sfruttano sequenze fotografiche per ricostruire la geometria dell'oggetto; dall'altro, le tecniche *range-based*, che utilizzano strumenti come scanner laser o dispositivi a luce strutturata per misurare la distanza tra strumento e superficie. La scelta tra le due dipende da diversi fattori, quali precisione richiesta, risorse disponibili, tempi di acquisizione e natura del reperto (Evgenikou & Georgopoulos, 2015).

In questo contesto, il modello digitale non è solo l'output finale della digitalizzazione, ma assume il ruolo di dispositivo interpretativo, in grado di restituire informazioni morfologiche, materiche e semantiche. La sua costruzione comporta una serie di decisioni operative che rispondono a obiettivi specifici: scientifici, comunicativi o conservativi. La rappresentazione non è mai neutra, ma implica una selezione e una rielaborazione dei dati finalizzata a rendere leggibili e fruibili gli elementi essenziali del bene documentato. La copia, nel contesto museale contemporaneo, non è quindi un semplice duplicato, ma può acquisire dignità autonoma come veicolo di conoscenza ed esperienza, configurandosi come risorsa strategica per la valorizzazione del patrimonio (Lo Turco et al., 2021).

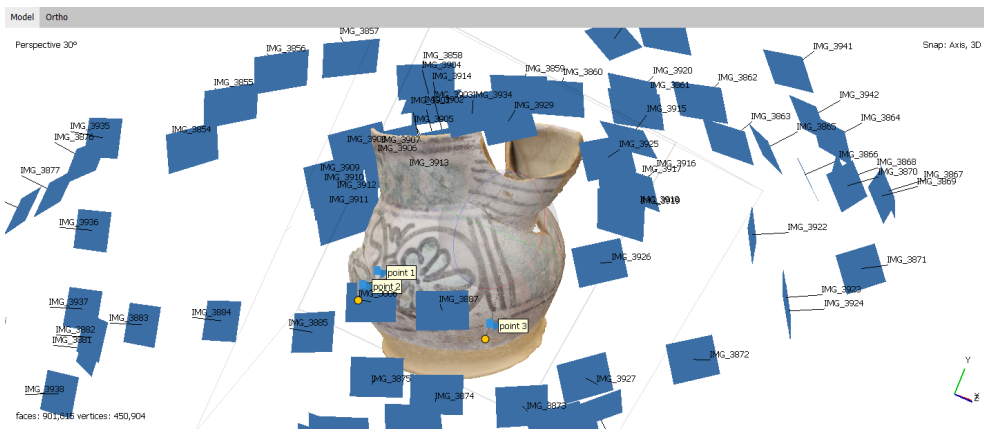
Non esiste, tuttavia, una tecnica universale applicabile a tutti i casi. Le esperienze più efficaci dimostrano l'utilità di approcci integrati e adattivi, che prevedono la combinazione di più strumenti e più tecniche di rilievo. La letteratura documenta

Fig. 3

Visualizzazione in *Agisoft Metashape* del modello texturizzato del reperto (foto degli autori).

Fig. 4

Visualizzazione della sezione dedicata al reperto sul sito del PoMAq (foto degli autori).





POLO MUSEALE DELL'ATENEO AUILANO


[ENRAME](#)
[Data](#)
[Protezione](#)

[TORNA ALLE SCHEDE](#)







13



DESCRIZIONE

Descrizione

CONDIZIONI ATTUALI

Località

[ENRAME](#)

[Data](#)

[Protezione](#)



numerosi casi studio in cui l'integrazione tra metodologie ha consentito di superare le criticità operative, ottenendo modelli di elevata qualità e significato documentale [Clini et al., 2012; Clini et al., 2013; Balzani & Maietti, 2017; Kontić et al., 2019; Mezzino, 2021; Cianci et al., 2023].

Il valore della digitalizzazione non risiede esclusivamente nell'efficacia tecnica dell'acquisizione, ma nella sua capacità di generare accesso, visibilità e riuso del patrimonio culturale, soprattutto in contesti con limitate risorse infrastrutturali. In questo senso, la sostenibilità, la scalabilità e la progettazione comunicativa dei modelli digitali devono diventare componenti strutturali dei processi di valorizzazione, poiché il modello 3D rappresenta un oggetto narrativo in grado di attivare relazioni significative tra il patrimonio e le sue comunità di riferimento.

Digitalizzazione 3D per la comunicazione e la fruizione

Nel progetto in corso presso il PoMAq, la digitalizzazione tridimensionale è stata concepita sin dall'inizio come strumento strategico per la valorizzazione e la comunicazione del patrimonio, e non come mera attività documentativa. Dopo una prima fase sperimentale con scanner a luce strutturata, impiegata per testare l'efficacia del rilievo ad alta risoluzione in ambiente museale, le attività si sono orientate verso l'uso della fotogrammetria digitale, più adatta alla produzione di modelli ottimizzati per la consultazione online.

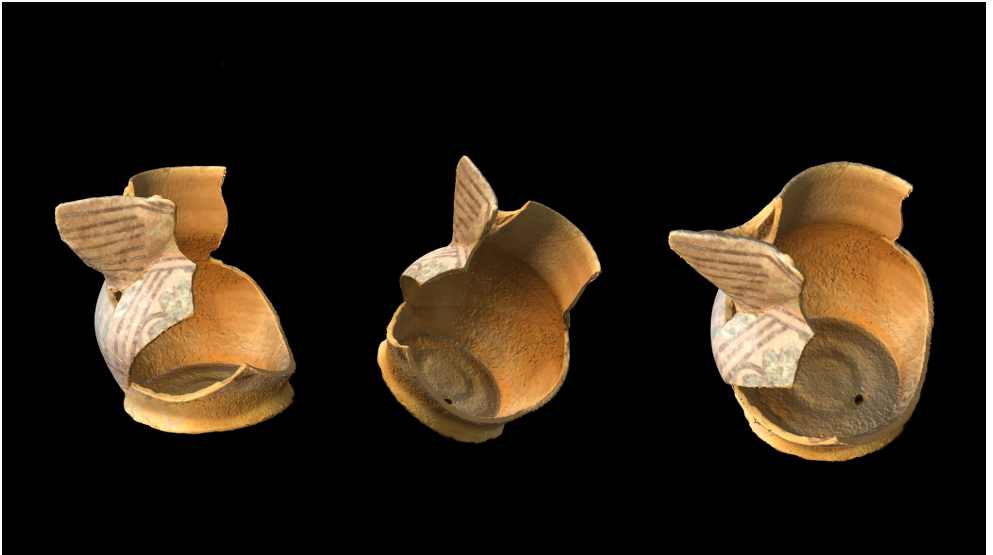
Le scansioni a luce strutturata sono state eseguite su una selezione di ceramiche della collezione [1] mediante due dispositivi Artec, Spider ed Eva. Il primo, con accuratezza fino a 0,05 mm, si è dimostrato particolarmente adatto a oggetti di piccole dimensioni e superfici complesse; il secondo, caratterizzato da un campo di acquisizione più ampio ma meno dettagliato, si presta meglio alla scansione di reperti di dimensioni medie, fornendo comunque buoni risultati anche su oggetti di piccole dimensioni [Artec Eva portable 3D scanner, s.d.; Artec Spider portable 3D scanner, s.d.]. I dati acquisiti sono stati elaborati con il software *Artec Studio*, seguendo un workflow articolato in pulizia delle nuvole di punti, allineamento delle scansioni, fusione e texturing del modello.

Un esempio è rappresentato da un bacile in maiolica arcaica, per il quale sono stati realizzati modelli ad alta densità poligonale da scansioni con entrambi gli scanner (Fig. 2). Questa fase ha consentito di verificare prestazioni e limiti degli strumenti, costituendo un passaggio utile per la definizione delle metodologie di digitalizzazione adottate nel progetto.

Sulla base di questa esperienza, le attività si sono quindi orientate verso l'uso della fotogrammetria digitale, applicata a un gruppo selezionato di reperti della collezione [2]. Dopo la fase di acquisizione ed elaborazione dei fotogrammi all'interno del software *Agisoft Metashape* (Fig. 3), è stato costruito il modello 3D mediante allineamento delle immagini, generazione della nuvola densa, creazione della mesh e applicazione delle texture [3]. I modelli così ottenuti sono stati esportati in formato OBJ, accompagnato dal relativo file MTL contenente le informazioni sui materiali e dalle texture in JPG, e successivamente compressi in un file ZIP per il caricamento sulla piattaforma online del PoMAq (Fig. 4). Il

Fig. 5

Visualizzazione del modello sul sito del PoMAq (foto degli autori).



caricamento avviene in un visualizzatore dedicato, dotato di controlli per rotazione, zoom e visualizzazione dei dettagli, permettendo all'utente un'esplorazione e navigazione libera e intuitiva del reperto (Fig. 5).

Questa implementazione trasforma il sito del PoMAq da semplice contenitore informativo a spazio di interazione e partecipazione culturale: le repliche digitali, consultabili da remoto, rendono i reperti accessibili a pubblici diversi, studiosi e non, anche al di fuori dello spazio museale fisico. Tale approccio è in linea con pratiche consolidate in altre istituzioni museali impegnate nella documentazione e condivisione online del patrimonio.

In prospettiva, la pubblicazione come risorsa aperta permette di ampliare le opportunità di ricerca: i modelli 3D, derivando anche da reperti fisicamente non disponibili, potranno essere analizzati, misurati e confrontati da studiosi di tutto il mondo, inaugurando nuove modalità di studio e cooperazione scientifica.

Conclusioni

L'attività di digitalizzazione condotta presso il PoMAq si inserisce in un quadro metodologico rigoroso, orientato oltre che alla documentazione e condivisione delle caratteristiche dei reperti, alla comunicazione e alla fruizione pubblica. L'integrazione dei modelli 3D all'interno del sito istituzionale rappresenta un primo passo verso una piattaforma partecipativa, in cui il patrimonio archeologico non è soltanto documentato, ma restituito come bene condiviso, in linea con i principi promossi dalla Convenzione di Faro. Rendere i modelli disponibili online non significa soltanto ampliarli ai pubblici remoti, ma ridefinire i confini dell'accessibilità: non più legata a una visita fisica, ma costruita attraverso interfacce digitali narrative, informative e aperte.

Dal punto di vista scientifico, l'adozione di standard interoperabili e la pubblicazione in formati compatibili con ambienti accademici e divulgativi apre alla possibilità di utilizzare i modelli per la ricerca e l'analisi comparativa da parte di studiosi e restauratori, ma anche per finalità educative e museali. In questo senso, la replica digitale diventa uno strumento di studio, potenzialmente arricchibile con metadata, collegamenti e schede descrittive, in una prospettiva integrata tra conservazione, narrazione e conoscenza. La digitalizzazione, quindi, non viene intesa come un obiettivo in sé, ma come mezzo abilitante per una trasformazione culturale e sociale del museo: da luogo della conservazione a spazio pubblico connesso, capace di attivare processi di coinvolgimento, partecipazione e riappropriazione. In definitiva, l'esperienza del PoMAq dimostra che è possibile coniugare rigore tecnico e sensibilità comunicativa, orientando la digitalizzazione del patrimonio verso modelli di fruizione aperti, accessibili e sostenibili.

In un momento in cui numerosi beni culturali sono conservati in depositi temporanei o collocati in contesti poco accessibili, le tecnologie digitali offrono strumenti concreti per ampliarne la visibilità, favorirne la comprensione e supportarne la valorizzazione. A condizione, però, che tali strumenti siano progettati non solo per acquisire dati, ma anche per strutturare contenuti fruibili, condividere conoscenza e generare relazioni, con l'obiettivo di favorire un'etica della fruizione e della condivisione delle conoscenze

(Consiglio d'Europa, 2005). In questo senso, la digitalizzazione può essere intesa come una forma di educazione al patrimonio, che non si limita a trasmettere informazioni (*education about heritage*), ma utilizza il patrimonio come strumento per l'apprendimento interdisciplinare (*education through heritage*) e come occasione di coinvolgimento attivo e responsabile (*education for heritage*) (Copeland, 2006).

Crediti

Questa ricerca è stata sviluppata nell'ambito del progetto *Depositi* del Centro di Ricerca interateneo CeDiPa, finanziato con fondi complementari del PNRR. Ringraziamo il Polo Museale dell'Ate-neo Aquilano (PoMAq) per il supporto nelle attività di digitalizzazione. Gli autori dichiarano di non avere conflitti di interesse. Il lavoro è stato concepito e discusso congiuntamente dagli autori. L'Introduzione e le Conclusioni sono state redatte da Stefano Brusaporci; lo Stato dell'arte, la discussione metodologica, la sezione sul caso studio e la digitalizzazione 3D da Elena Simeoni. Tutti gli autori hanno rivisto e approvato la versione finale del manoscritto. Corrispondenza relativa a questo articolo può essere indirizzata a Elena Simeoni, CeDiPa, Università degli Studi di Perugia, Piazza dell'Università, Perugia, Italy, e-mail: elena.simeoni@col-laboratori.unipg.it.

Note

1. Nella collezione è stata considerata la vetrina "01 L'Aquila sveva e la rifondazione angioina (XIII-XIV secolo)", composta da 32 reperti. Di questi, 5 sono stati scansionati con laser scanner, ottenendo 4 modelli di qualità soddisfacente. La selezione ha privilegiato i reperti più significativi e meglio conservati, evitando di sottoporre a scansione quelli più fragili per ridurre il rischio di danneggiamenti.
2. Nella stessa vetrina, 10 reperti sono stati acquisiti tramite fotogrammetria; di questi, 4 modelli risultano già pubblicati online.
3. Il reperto n. 13, utilizzato come caso studio, è stato elaborato in medium quality con filtro mild. La nuvola densa conta 4.510.107 punti e la mesh risultante 901.615 facce.

Bibliografia

Artec Eva portable 3D scanner. [s.d.]. *Artec3D*. <https://www.artec3d.com/it/portable-3d-scanners/artec-eva>

Artec Spider portable 3D scanner. [n.d.]. *Artec3D*. <https://www.artec3d.com/it/portable-3d-scanners/artec-spider>

Balzani, M., & Maietti, F. (2017). Lo spazio architettonico in un protocollo per il rilievo 3D integrato finalizzato alla documentazione, rappresentazione e conservazione del patrimonio culturale. *diségno*, 1, 113–122. <https://doi.org/10.26375/disegno.1.2017.13>

Bollati, I., Morea, V., Antonucci, F., & Spanevello, M. [2022]. Italian cultural institutions across and beyond Covid-19: Challenges and opportunities in a digitally transformed world. In M. Mortara, M. Pantano, & L. Ricci (Eds.), *Digital transformation and cultural heritage* (pp. 537–548). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-49811-4_49

CeDiPa. (2025). Centro di Digitalizzazione del Patrimonio Culturale e Ambientale. Università degli Studi di Perugia. <https://cedipa.unipg.it/>

Cianci, M.G., Calisi, D., Botta, S., Colaceci, S., Pontisso, M., Quilici, S., & Spallino, C. [2023]. Integrated 3D methodologies for the survey of archaeological heritage. *Disegnarecon*, 30, 4.1–4.12. <https://doi.org/10.20365/disegnarecon.30.2023.4>

Clini, P., & Quattrini, R. [2021]. Digital cultural heritage, arts reproduction and museums systems: Languages and techniques in a Covid and post-Covid scenario for new forms of heritage against the silence of a fragile culture. *SCientific RESearch and Information Technology (SCIRES-IT)*, 11(1), 1–10. <https://doi.org/10.2423/i22394303v11n1p1>

Clini, P., Quattrini, R., Fiori, F., & Nespeca, R. [2013]. Integrated technologies for surveying artefacts damaged by earthquakes: Application of all-in-one LiDAR techniques in the city of L'Aquila. *ISPRS Annals of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, II-5/W1, 79–84. <https://doi.org/10.5194/isprsannals-II-5-W1-79-2013>

Clini, P., Quattrini, R., Valazzi, M. R., Razionale, A. V., Plescia, G., & Sagone, L. [2012]. Tecniche speditive per la realtà aumentata nell'analisi, comunicazione e musealizzazione del patrimonio storico-artistico. In M. Rossi, & A. Siniscalco (a cura di), *Colore e colorimetria: Contributi multidisciplinari* (pp. 23–30). Maggioli.

Consiglio d'Europa. [2005]. *Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore del patrimonio culturale per la società (Convenzione di Faro)*. <https://rm.coe.int/1680083746>

Copeland, T. (2006). *European democratic citizenship, heritage education and identity*. Consiglio d'Europa. <https://rm.coe.int/0900001680927395>

ESPON EGTC. (2022). Synthesis report – HERIWELL: Cultural Heritage as a Source of Societal Well-being in European Regions.

European Commission. (2021a, November 10). Commission proposes a common European data space for cultural heritage. *Digital Strategy*. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/news/commission-proposes-common-european-data-space-cultural-heritage>

Europeana Foundation. (2020). 3D content in Europeana project. *Europeana Pro*. https://pro.europeana.eu/files/Europeana_Professional/Europeana_Network/Europeana_Network_Task_Forces/Final_reports/3D-TF-final%20report.pdf

Europeana Foundation. [n.d.]. Discovering Europe. *Europeana*. <https://www.europeana.eu/en/discovering-europe>

Europeana Network Association Task Force. (2019). *Final report: 3D content in Europeana*. Europeana Foundation. <https://pro.europeana.eu/project/3d-content-in-europeana>

Evgenikou, V., & Georgopoulos, A. (2015). Investigating 3D reconstruction methods for small artifacts. *The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, XL-5/W4, 101–108. <https://doi.org/10.5194/isprsarchives-XL-5-W4-101-2015>

Greco, C., Rossi, C., & Della Torre, S. (2020). Digitalizzazione e patrimonio culturale tra crisi e opportunità: L'esperienza del Museo Egizio di Torino. Il capitale culturale. *Studies on the Value of Cultural Heritage, Supplementi*[11], 197–212. <https://doi.org/10.13138/2039-2362/2532>

Kontić, A., Jadresin-Milić, R., & Mrlješ, R. (2019). Defining the methodology of integrated research in the process of digital documentation of architectural heritage: Case study Lizori, Italy. *Disegnarecon*, 12[23], 2.1–2.11. <https://doi.org/10.20365/disegnarecon.23.2019.2>

Lo Turco, M., Giovannini, E. C., & Tomalini, A. (2021). The cultural value of the copy in the museum domain. *img journal*, 4, 156–179. <https://doi.org/10.6092/issn.2724-2463/12725>

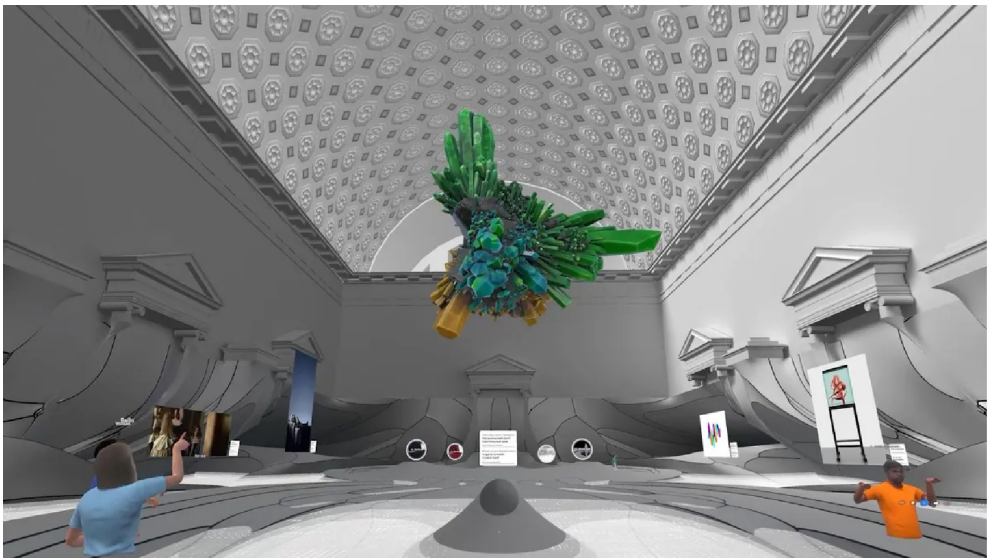
Mezzino, D. (2021). Metodologie integrate di rilevamento per gli interventi conservativi post-sisma: Il caso del sito di Bagan in Myanmar. *Disegnare Idee Immagini*, 62, 50–63.

Mezzino, D. (2023). Digital visualization for cultural dissemination: Designing an interactive experience for the Mausoleum of Augustus. *SCientific RESearch and Information Technology*, 13[1], 135–152. <https://doi.org/10.2423/i22394303v13n1p135>

Ministero della Cultura. (2022). *Piano nazionale di digitalizzazione del patrimonio culturale (2022–2026)*. Istituto Centrale per la Digitalizzazione del Patrimonio Culturale – Digital Library. <https://digitallibrary.cultura.gov.it/linee-guida/>

PoMAq. [n.d. a]. Collezione delle ceramiche di San Domenico. Università degli Studi dell'Aquila. <https://www.pomaq.it/index.php?op=collezione&id=6>

PoMAq. [n.d. b]. Polo Museale dell'Ateneo Aquilano. Università degli Studi dell'Aquila. <https://www.pomaq.it/>



Museums After Shock: Tattiche di reazione per la tutela dei beni culturali

Museums After Shock: Reaction Tactics for the Protection of Cultural Heritage

Abstract

I musei, custodi del patrimonio culturale e dell'identità collettiva, hanno da sempre affrontato crisi storiche sviluppando strategie di resilienza. Dalla protezione fisica dei beni durante i conflitti alla necessità di mantenere il dialogo con il pubblico durante la pandemia, tali istituzioni hanno adattato la loro missione. Questo contributo analizza emergenze chiave della storia moderna, evidenziando come i musei abbiano trasformato le sfide in opportunità di innovazione e ridefinizione del loro ruolo sociale.

Parole chiave

musei, resilienza, patrimonio culturale, emergenza, innovazione

Abstract

Museums, as custodians of cultural heritage and collective identity, have faced historical crises by developing resilience strategies. From the physical protection of assets during conflicts to maintaining dialogue with the public during the pandemic, these institutions have adapted their mission. This paper examines key emergencies in modern history, highlighting how museums have turned challenges into opportunities for innovation and redefinition of their social role.

Keywords

museums, resilience, cultural heritage, emergency, innovation

Introduzione

I musei rappresentano una infrastruttura essenziale per la conservazione del patrimonio culturale e dell'identità collettiva attraverso il tempo. Dalla loro nascita fino ai giorni nostri, queste istituzioni hanno dovuto confrontarsi con molteplici crisi, sviluppando diverse strategie di resilienza. Durante i conflitti bellici, la priorità è stata la protezione fisica dei beni culturali attraverso evacuazioni e occultamenti per prevenire distruzione e saccheggi.

La recente pandemia ha posto invece una sfida diversa: mantenere vivo il dialogo con il pubblico nonostante l'impossibilità dell'incontro fisico. I musei si sono trovati a dover ripensare la propria missione, adottando linguaggi e metodi alternativi per superare i confini fisici e continuare a svolgere la propria funzione sociale. Questa necessità di adattamento ha stimolato un'innovazione che, pur nata dall'emergenza, sta ridefinendo il ruolo stesso delle istituzioni museali nel tessuto sociale contemporaneo.

Il presente contributo analizza alcune delle principali emergenze che hanno investito l'intero settore museale, esaminando come la dimensione etica delle immagini abbia svolto un ruolo cruciale nella salvaguardia e trasmissione della memoria culturale.

L'analisi qui proposta si concentra sugli eventi paradigmatici della storia moderna e contemporanea che hanno rappresentato significative minacce per le istituzioni museali a livello internazionale. L'indagine intende dimostrare come tali organismi culturali abbiano elaborato strategie di resilienza innovative, convertendo frequentemente le situazioni di emergenza in opportunità di evoluzione istituzionale e di ridefinizione delle modalità di interazione con i propri pubblici di riferimento.

Tali emergenze rappresentano però occasioni significative per l'elaborazione di nuove strategie operative che superino i vincoli imposti dalle situazioni di crisi. In questo percorso evolutivo, le immagini – considerate sia come patrimonio da proteggere che come strumenti di documentazione e comunicazione – hanno assunto un ruolo determinante, arricchendosi di valenze etiche e sociali che trascendono la loro funzione puramente estetica. Il sistema iconografico diviene così non soltanto testimonianza delle emergenze affrontate, ma anche efficace dispositivo di resilienza culturale, capace di conservare e rivitalizzare il patrimonio anche nei contesti di maggiore difficoltà istituzionale.

Crisi politiche: protezione e documentazione

Il patrimonio culturale è da sempre stato bersaglio privilegiato durante i conflitti armati. La distruzione o l'appropriazione del patrimonio culturale di un popolo è un modo per minarne l'identità e attaccarne la memoria collettiva. Se la Prima Guerra Mondiale rappresentò un momento di svolta nella consapevolezza del rischio che correavano i beni culturali, è però con la Seconda Guerra Mondiale che si sviluppano strategie più sofisticate di protezione, documentazione e recupero (Nicholas, 1995). Nel 1939, alla vigilia del conflitto, il Museo del Louvre mise in atto un piano di evacuazione che rappresenta una delle più

Copertina

La galleria d'arte *NFT* dell'Ermitage di San Pietroburgo su *Spatial* (Stein, 2021).

impressionanti operazioni di salvataggio artistico mai realizzate. Il personale del museo, guidato dal direttore Jacques Jaujard, iniziò a smantellare sistematicamente la collezione, catalogando e imballando migliaia di opere. Le più preziose, come la Gioconda, furono trasportate attraverso la Francia in una serie di castelli e depositi segreti. Questo straordinario sforzo, documentato con foto meticolose di ogni fase, ci ha tramandato immagini di enorme valore storico ed etico: dipinti avvolti in tela, sculture in casse, corridoi vuoti del museo, che testimoniano la determinazione nel proteggere la memoria culturale di fronte alla barbarie (Fig. 1).

In Italia, analogamente, i sovrintendenti organizzarono il trasferimento delle opere d'arte in luoghi protetti come la Rocca di Sassocorvaro, piccola fortificazione nelle Marche che ospitò oltre 10.000 opere provenienti da vari musei italiani, tra cui gli Uffizi. Le foto che documentano questa 'Arca dell'Arte' mostrano una particolare attenzione a riprendere ogni fase del processo: dall'imballaggio al trasporto su mezzi di fortuna, fino alla collocazione nelle sale della Rocca. La documentazione visiva di questa operazione ha un profondo valore etico: rappresenta non solo la cronaca di un salvataggio, ma afferma l'importanza della cultura come bene supremo da proteggere anche in tempi di guerre. Questa tradizione di documentazione e protezione prosegue nei conflitti contemporanei. La guerra in Ucraina rappresenta oggi un caso emblematico. Dopo l'invasione russa del febbraio 2022, il museo di Ivankiv, a nord di Kiev, è stato bombardato e distrutto insieme a oltre 20 opere dell'artista ucraina Maria Prymachenko. L'iniziativa *Backup Cultural Ukraine*, implementata attraverso la collaborazione tra Polycam [1] e UNESCO, impiega metodologie avanzate di fotogrammetria tridimensionale per la digitalizzazione e documentazione sistematica dei beni culturali soggetti a rischio di danneggiamento o distruzione. I cittadini ucraini sono stati invitati a scansionare monumenti, sculture e opere d'arte utilizzando semplici smartphone, creando così un archivio digitale di emergenza che costituisce una forma di protezione virtuale contro la distruzione fisica. Tali scansioni rappresentano una documentazione completa che potrebbe permettere in futuro la ricostruzione degli oggetti perduti.

I conflitti armati non rappresentano tuttavia l'unica minaccia antropica al patrimonio culturale museale nell'epoca contemporanea. Di rilevante impatto risulta anche il fenomeno del terrorismo. Nel contesto italiano si ricordi ad esempio l'attentato di via dei Georgofili a Firenze del 1993, che oltre a causare vittime, danneggiò gravemente la Galleria degli Uffizi e diverse opere d'arte. Le fotografie dei dipinti lacerati, come l'Adorazione dei pastori di Gherardo delle Notti, già messa in salvo durante l'alluvione del 1966, hanno assunto un valore che trascende la semplice documentazione: sono diventate simbolo della vulnerabilità del patrimonio e della necessità di sviluppare strategie di prevenzione e protezione più efficaci.

Su scala internazionale, le azioni terroristiche hanno assunto dimensioni ancora più devastanti come la deliberata distruzione del patrimonio culturale da parte dei talebani e dei membri dell'ISIS, come i Buddha di Bamiyan nel 2001 o il tempio di Bel a Palmira nel 2015. A seguito di tali eventi sono state avviate operazioni di ricostruzione sia fisica che virtuale. Da una parte, l'UNESCO in collaborazione con il governo afgano e diverse

organizzazioni internazionali come il *World Monuments Fund* ha promosso iniziative di conservazione virtuale, tra cui la proiezione volumetrica delle immagini dei giganteschi Buddha nella valle di Bamiyan, permettendo così una forma di permanenza simbolica dei monumenti distrutti. Dall'altra, l'*Institute for Digital Archaeology* ha implementato metodologie avanzate di documentazione digitale e riproduzione materiale in scala di monumenti perduti, come l'arco di Palmira, consentendo alle comunità colpite di preservare un legame tangibile con la propria eredità culturale

Crisi sanitarie: dall'informazione alla digitalizzazione

Se le crisi politiche hanno da sempre minacciato il patrimonio culturale, le crisi sanitarie hanno messo a rischio la funzione sociale e relazionale delle istituzioni museali. Nel corso del tempo i musei hanno dovuto reinventare il proprio ruolo, trasformandosi da spazi fisici di contemplazione a vettori di informazione e, più recentemente, a hub digitali di connessione culturale e sociale.

La tubercolosi, che imperversò tra la fine dell'Ottocento e gli inizi del Novecento, vide i musei assumere un ruolo inedito: quello di centri di informazione ed educazione sanitaria (Fig. 2). Il *Deutsches Hygiene-Museum* di Dresda, fondato nel 1912, rappresenta un caso emblematico. Nato per educare la popolazione sulla prevenzione della tubercolosi attraverso l'igiene, il museo utilizzava modelli anatomici, fotografie e illustrazioni per rendere comprensibili concetti medici complessi. Le immagini divennero così non solo strumenti di documentazione, ma mezzi di educazione pubblica, caricandosi di una responsabilità etica legata alla salute collettiva. Le fotografie di polmoni malati e le illustrazioni delle pratiche igieniche corrette acquisivano un valore che andava oltre la dimensione scientifica: erano strumenti di sopravvivenza sociale.

Un altro momento emblematico nell'intersezione tra salute pubblica e istituzioni museali si manifestò durante l'epidemia di AIDS degli anni '80 e '90. In tale contesto, i musei si trasformarono in spazi di commemorazione collettiva e sensibilizzazione sociale, accogliendo esposizioni che documentavano l'impatto devastante della malattia sulla comunità. Particolarmente significativo fu il progetto *AIDS Memorial Quilt*, presentato pubblicamente nel 1987 sul National Mall di Washington D.C. Questa opera collaborativa, composta da migliaia di pannelli tessili decorati con elementi personali, nomi e date in memoria delle vittime, rappresenta un esempio potente di iconografia carica di valenza etica. Le istituzioni museali che hanno successivamente esposto sezioni di questo artefatto commemorativo hanno contribuito in modo determinante sia alla preservazione della memoria delle persone decedute, sia alla lotta contro lo stigma sociale associato alla malattia.

Più recentemente, la pandemia da COVID-19, ha costituito una sfida di portata inedita per il sistema museale internazionale. La necessità di chiudere gli spazi espositivi fisici durante il lockdown della primavera 2020 ha posto le istituzioni culturali davanti ad un bivio: sospendere completamente le proprie attività in attesa della normalizzazione sanitaria oppure reinventare

Fig. 1

A sinistra: cornici vuote in attesa del ritorno dei capolavori al Museo del Louvre nel 1945. Al centro e a destra: apertura della teca contenente la Gioconda un anno dopo il suo ritorno al Museo nel 1946. Fotografie di Pierre Jahan. (Return of the works, s.d.).

Fig. 2

A sinistra: un operatore della American Red Cross spiega la campagna anti-tubercolosi durante la Mostra per il Benessere dell'Infanzia, 1909. Saint-Étienne, Francia. Fotografia di Hine Lewis Wickes. (Hine, 1918). Al centro: le esposizioni dello Stato di New York alla Mostra Internazionale sulla Tubercolosi. Gennaio 1909. (Sweimler & Baione, n.d.) A destra: un angolo della sezione sulla tubercolosi alla Mostra per il Benessere dell'Infanzia di Saint-Étienne. 1909. Archivio fotografico dell'American Museum of Natural History.



radicalmente la propria presenza attraverso i canali digitali. La maggioranza dei musei ha intrapreso questa seconda direzione, catalizzando e intensificando significativamente il processo di digitalizzazione che già da tempo caratterizzava l'evoluzione del settore culturale (Burke et al., 2020; Giannini & Bowen, 2022). Già prima del periodo pandemico, iniziative come *#MuseumFromHome* e *#MetAnywhere* del Metropolitan Museum hanno trasformato la fruizione passiva delle collezioni online in esperienze interattive. Il *Getty Museum Challenge*, che durante il lockdown invitava il pubblico a ricreare opere d'arte famose con oggetti domestici, è diventato un fenomeno virale sui social media, dimostrando come le immagini possano creare connessioni significative anche a distanza (Fisher, 2022).

Crisi climatiche

Le catastrofi naturali rappresentano una minaccia persistente per il patrimonio culturale, richiedendo strategie di protezione immediate e piani di recupero a lungo termine. Al contempo, il perpetrarsi di tali eventi hanno stimolato risposte artistiche significative che trasformano il trauma collettivo in memoria visiva. L'alluvione di Firenze del 1966 rappresenta un momento cruciale nella storia della conservazione museale. Il 4 novembre, l'Arno straripò, sommergendo la città sotto sei metri d'acqua e fango. Numerosi capolavori conservati negli Uffizi, nella Biblioteca Nazionale e in altre istituzioni subirono danni gravissimi. Il Crocifisso di Cimabue di Santa Croce perse il 60% della sua superficie pittorica (Batini, 1967). Le immagini di questa catastrofe – libri antichi impilati e ricoperti di fango, dipinti danneggiati, volontari internazionali all'opera per salvare il patrimonio – sono diventate iconiche, non solo come documento di un disastro, ma come testimonianza della mobilitazione internazionale per la salvaguardia del patrimonio culturale.

Le crisi ambientali e geologiche, caratterizzate dall'intensificarsi di eventi estremi come inondazioni, incendi, uragani e terremoti, hanno spinto i musei a sviluppare strategie di adattamento sempre più sofisticate. Il Getty Center di Los Angeles, costruito in una zona ad alto rischio di incendi, ha integrato nel suo stesso edificio dei sistemi di protezione avanzati, tra cui un impianto antincendio a ricircolo d'acqua e utilizzo di materiali ignifughi. Durante gli incendi del 2019 in California, mentre le fiamme circondavano la struttura, il museo è diventato un'oasi sicura per le collezioni, dimostrando l'efficacia di strategie preventive di lungo termine (Gelt, 2025).

In risposta al sisma del Centro Italia del 2016, che ha duramente colpito un territorio caratterizzato da uno straordinario patrimonio artistico diffuso, sono state attivate importanti misure di salvaguardia delle opere d'arte (Fig. 3). L'azione coordinata tra Carabinieri, Protezione Civile e MiBACT ha permesso il recupero d'emergenza e la messa in sicurezza di oltre 15.000 beni culturali attraverso i 'Cantieri di Pronto Intervento' (2). Parallelamente, sono state implementate soluzioni innovative come la documentazione digitale tridimensionale dei monumenti danneggiati e il Deposito attrezzato del Santo Chiodo a Spoleto, dove le opere recuperate sono state non solo conservate in condizioni controllate ma anche rese parzialmente

accessibili agli studiosi e al pubblico, trasformando un luogo di emergenza in uno spazio di memoria attiva.

Soluzioni tecnologiche per la continuità museale

Di fronte alle molteplici crisi che minacciano il patrimonio culturale, i musei hanno progressivamente integrato le nuove tecnologie nelle loro tattiche di reazione, trasformando gli strumenti digitali da semplici complementi dell'esperienza fisica a elementi fondamentali della conservazione e valorizzazione del patrimonio (Markopoulos et al, 2021; Li et al, 2024).

La digitalizzazione ad alta risoluzione delle collezioni, iniziata come progetto di documentazione e accessibilità, si è rivelata una strategia cruciale di preservazione preventiva. Il *Google Art Project*, lanciato nel 2011, ha utilizzato la tecnologia *Street View* per mappare virtualmente gli spazi museali e fotografare opere d'arte in gigapixel. Queste immagini ad altissima risoluzione non sono semplici riproduzioni, ma veri e propri 'gemelli digitali' che conservano dettagli invisibili all'occhio umano, consentendo analisi approfondite e costituendo un backup inestimabile in caso di danneggiamento degli originali.

Analogamente la scansione 3D ha ulteriormente ampliato le possibilità di documentazione e conservazione. Il Museo Egizio di Torino ha avviato un progetto per lo studio e raffronto dei sarcofagi della collezione mediante tecniche di modellazione 3D fotogrammetriche (Mainieri, 2024). Tale approccio dimostrerà il suo valore durante i progetti di restauro, permettendo di simulare virtualmente gli interventi prima di applicarli sugli originali, riducendone così i rischi di danneggiamento.

Particolarmente significativo è stato l'uso della realtà virtuale come contromisura efficace alle crisi di accessibilità. Durante la pandemia, numerosi musei internazionali (come il Louvre di Parigi e il Museo Nazionale del Prado di Madrid) hanno sviluppato esperienze virtuali basate principalmente su tour *image-based*, costruiti attraverso fotografie ad alta risoluzione interconnesse che permettono una navigazione panoramica degli spazi espositivi. Questi approcci hanno trasformato l'impossibilità fisica in opportunità di sperimentazione, offrendo esperienze immersive fruibili sia attraverso visori VR dedicati sia mediante semplici browser web. Le tecnologie di virtualizzazione hanno così creato modalità di fruizione innovative che, inizialmente concepite come soluzione temporanea, hanno poi integrato permanentemente l'offerta museale anche dopo la riapertura, ampliando le possibilità di accesso al patrimonio culturale e raggiungendo pubblici altrimenti esclusi dalla fruizione tradizionale.

La *blockchain* ha introdotto nuove possibilità per la certificazione dell'autenticità e provenienza delle opere d'arte digitali. Il Museo dell'Ermitage di San Pietroburgo ha sperimentato la creazione di *NFT* di alcune opere iconiche della collezione, non solo come strategia di finanziamento alternativo, ma anche come modalità per creare copie digitali certificate e immutabili, teoricamente immuni a manipolazioni o falsificazioni (Fig. 4).

L'intelligenza artificiale è altresì impiegata in progetti di conservazione predittiva, analizzando dati ambientali per prevedere potenziali rischi per le collezioni. Il Victoria and Albert

Museum di Londra utilizza sensori per monitorare costantemente temperatura, umidità e inquinanti, mentre algoritmi di machine learning elaborano questi dati per identificare pattern potenzialmente dannosi prima che causino deterioramenti visibili (V&A, n.d.).

Conclusioni

Il percorso delineato mostra una chiara evoluzione nelle tattiche di reazione dei musei alle crisi: da strategie prevalentemente fisiche e materiali – come l'evacuazione delle opere d'arte durante i conflitti o la protezione con sacchi di sabbia durante le alluvioni – a un approccio sempre più integrato che combina la salvaguardia fisica con la conservazione digitale. La digitalizzazione non rappresenta solo un backup di sicurezza, ma una nuova dimensione del patrimonio, capace di sopravvivere alle crisi e di raggiungere un pubblico globale anche in condizioni di emergenza.

Le immagini – siano esse documentarie, artistiche o digitali – hanno assunto un ruolo centrale in questo processo evolutivo, caricandosi di una dimensione etica profonda. Non più semplici riproduzioni di oggetti materiali, ma testimonianze attive di memoria culturale e collettiva. La documentazione visiva delle crisi affrontate dai musei, delle opere salvate o perdute, degli sforzi di conservazione e restauro, costituisce essa stessa un patrimonio da preservare e condividere. L'etica della memoria si intreccia così con l'etica della condivisione: le immagini del patrimonio culturale appartengono all'umanità e rappresentano una responsabilità condivisa.

Le crisi, come abbiamo visto, possono diventare catalizzatori di innovazione. I musei che hanno saputo trasformare le emergenze in opportunità di rinnovamento hanno non solo protetto il patrimonio, ma hanno anche ridefinito il proprio ruolo sociale e culturale. La vera resilienza museale risiede quindi non solo nella capacità di resistere alle crisi, ma nella volontà di reimmaginarsi continuamente, mantenendo salda la missione etica fondamentale: preservare e trasmettere la memoria culturale come bene comune dell'umanità, attraverso tattiche di reazione sempre più collaborative, inclusive e tecnologicamente avanzate.

Fig. 3

Un'immagine della Vergine Maria e del Bambino Gesù giace tra le macerie di una casa crollata dopo il terremoto ad Amatrice, nell'Italia centrale, il 24 agosto 2016. Fotografia di Massimo Percossi per Associated Press Photos.

Fig. 4

La galleria d'arte *NFT* dell'Ermitage di San Pietroburgo su *Spatial*. (Stein, 2021).

Note

1. Azienda leader nel settore della cattura 3D cross-platform. <https://poly.cam>.
2. L'azione coordinata tra Carabinieri, Protezione Civile e MiBACT riguarda la salvaguardia del patrimonio culturale in caso di calamità naturali. Questa collaborazione si realizza attraverso l'Unità di Coordinamento Regionale (UCCR-MiBACT), che si avvale del supporto delle articolazioni periferiche del Comando Carabinieri per la Tutela del patrimonio culturale, dei Vigili del Fuoco e della Protezione Civile. L'obiettivo è garantire la messa in sicurezza delle opere d'arte e degli edifici storici, anche attraverso lo spostamento dai luoghi a rischio.



Bibliografia

Batini, G. (1967). *4 Novembre, 1966: l'Arno in museo a Firenze: gallerie, monumenti, chiese, biblioteche, archivi e capolavori danneggiati dall'alluvione*. Bonechi.

Burke, V., Jørgensen, D., & Jørgensen, F. A. (2020). Museums at home: Digital initiatives in response to COVID-19. *Norsk museumstidsskrift*, 6(2), 117-123.

Fisher, R. (2022). *Learning through social media: A case study of the Getty Center* [Tesi di Master, University of Nebraska at Kearney]. OpenSPACES@UNK: Scholarship, Preservation, and Creative Endeavors. <https://openspaces.unk.edu/art-etd-895/7>

Gelt, J. (2025, 9 gennaio). Inside the dash to save the Getty Villa from the Palisades fire: A timeline. *Los Angeles Times*. <https://www.latimes.com/entertainment-arts/story/2025-01-09/getty-villa-palisades-fire-timeline>

Giannini, T., & Bowen, J. P. (2022). Museums and Digital Culture: From reality to digitality in the age of COVID-19. *Heritage*, 5(1), 192-214.

Hine, L. W. (1918, July). A corner in the Tuberculosis section, Child Welfare Exhibit, St. Etienne: American Red Cross worker explaining the anti-tuberculosis campaign at the American Red Cross Child Welfare Exhibition at St. Etienne [Photograph]. *American National Red Cross photograph collection*. Prints and Photographs Division, Library of Congress. <https://www.loc.gov/pictures/item/2017681873/>

Li, J., Zheng, X., Watanabe, I., & Ochiai, Y. (2024). A systematic review of digital transformation technologies in museum exhibition. *Computers in Human Behavior*, 108407.

Mainieri, S. (2024). Faces Revealed Project and ancient Egyptian yellow coffins: A new methodology step-by-step. *Open Research Europe*, 4, 193.

Markopoulos, E., Ye, C., Markopoulos, P., & Luimula, M. (2021). Digital museum transformation strategy against the Covid-19 pandemic crisis. In *Advances in Creativity, Innovation, Entrepreneurship and Communication of Design: Proceedings of the AHFE 2021 Virtual Conferences on Creativity, Innovation and Entrepreneurship, and Human Factors in Communication of Design, July 25-29, 2021, USA* (pp. 225-234). Springer International Publishing.

Nicholas, L. H. (1995). *The rape of Europa: the fate of Europe's treasures in the Third Reich and the Second World War* (No. 53). Vintage.

Return of the works at the Louvre Museum [s.d.]. <https://pierre-jahan.com/en/return-of-the-works-at-the-louvre-museum/> consultato il 17 aprile 2025.

Stein, S. (2021, December 14). Spatial shifts its metaverse focus to the web, and selling NFT real estate. *CNET*. Consultato il 17 aprile 2025 <https://www.cnet.com/tech/computing/spatial-is-shifting-its-metaverse-focus-to-the-web-and-selling-its-own-environment-nfts/>

Sweimler, J., & Baione, T. (n.d.). Albert Operti's "Swarm of Flies over AMNH". *The Future of Truth, Humanities Institute, University of Connecticut*. Consultato il 10 aprile 2025 da <https://futureoftruth.uconn.edu/>

V&A (n.d.). *Conservation Science at the V&A. Victoria and Albert Museum*. https://www.vam.ac.uk/info/conservation-science-at-the-va?srsltid=AfmB0or74zNCzGPeggg-pAoQefJSI7i-thhpz-lwSM6cuq4thxDoW_kAT



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

Abstract

Il contributo è incentrato sulla descrizione delle opere che contengono la rappresentazione di animali scolpiti o dipinti o presenti nella decorazione a parete o a mosaico: caso studio è il rilievo delle sculture che rappresentano i Leoni presenti sullo scalone d'onore della Reggia di Caserta. Sono immagini etiche le quali racchiudono disegni, scritti e trattati di illustri personaggi e l'essenza del filosofo Platone che descrive il concetto di natura dal lato della conoscenza.

Parole chiave

natura, patrimonio, animali, rappresentazione, immagini

Abstract

The contribution focuses on the description of works that contain the representation of animals sculpted or painted or present in wall or mosaic decoration: a case study is the survey of the sculptures representing the Lions on the grand staircase of the Royal Palace of Caserta. They are ethical images that contain drawings, writings and treatises by illustrious figures and the essence of the philosopher Platone describing the concept of nature from the side of knowledge.

Keywords

nature, heritage, animals, representation, images

Introduzione

La ricerca è incentrata sulla descrizione di immagini e di opere figurative quali collezioni di musei, dipinti su tela, aspetti architettonici con una riproposizione delle peculiarità relative all'etica dell'ordine geometrico, spaziale e cromatico, con comparazioni di figurazioni site in vari luoghi: caso studio è il rilievo delle sculture che rappresentano i Leoni presenti sullo scalone d'onore della Reggia di Caserta.

Le esperienze riguardano, in particolare, le opere che contengono la rappresentazione di animali scolpiti o dipinti o presenti nella decorazione a parete o a mosaico.

Attraverso le interpretazioni si intende evidenziare i diversi linguaggi e le primarie attribuzioni simboliche delle immagini di animali presenti in opere architettoniche, pittoriche e scultoreali. Costituiscono temi di ricerca per valutare la loro preminente funzione, le modalità di rappresentazione e i loro significati nel contesto storico e culturale dell'epoca passata e nelle attuali interpretazioni maggiormente evidenti nella raffigurazione della natura. Sono descrizioni di architetture poste in luoghi, spesso remoti, atti a proteggere, nascondere o narrare le vicende delle corti e delle casate europee. Sono immagini etiche che racchiudono l'essenza del filosofo Platone (Atene, 428/427 a.C. - 348/347 a.C.), ovvero il concetto che la natura dell'anima sia dal lato della conoscenza. L'indagine conoscitiva trova in Platone una più ampia fondazione nella teoria delle idee, immutabili oggetto di conoscenza e modelli di azione giusta. L'immagine, quindi, assume un ruolo di comunicazione dello stato dei luoghi, di conoscenza e rappresentazione di personaggi, paesaggi, belve e elementi dell'architettura che compongono lo spazio.

Gli animali nelle arti figurative e decorative

Numerosi sono gli esempi di sculture antropomorfe e fitomorfe che punteggiano le architetture del passato e costituiscono parte integrante del presente contributo. Si pensi alle colonne di spoglio che, con intrecci di tralci e foglie, caratterizzano i chiostri dei Monasteri e Conventi dell'Italia, dell'Europa e del vicino Oriente. Strutture verticali innescano percorsi narrativi di elementi della natura che raccontano l'evoluzione del seme dalla terra al frutto dai germogli alle foglie. Conformazioni di animali emergono dalle volute di capitelli e con sguardi persi osservano passanti e curiosi che transitano in spazi ideali: zampe di varie belve, con dettagliati particolari formali ed espressivi, sorreggono preziosi reperti di un'epoca passata da osservare e conservare con cura.

Le letture di opere rimandano a quanto scrisse Johann Joachim Winckelmann (1717-1768) il maggiore archeologo del Secolo, studioso d'arte antica e considerato il fondatore della moderna storia dell'arte. Egli scrive: "Quando non avessimo altri antichi cavalli che quelli di cui abbiamo parlato, potremmo stabilire qual fatto che gli statuari dell'antichità che avevano occasione di fabbricare mille statue equestri per una sola che si erige ai nostri giorni, conoscevano egualmente bene le qualità d'un cavallo quanto i loro scrittori e i loro poeti. Non possiamo dubitare che Calami non abbia avuto tanta sagacità, quanta Orazio e Virgilio a ben conoscere le qualità e le bellezze d'un cavallo. Sembrami

Copertina

Il leone in marmo dello scalone d'onore della Reggia di Caserta. Foto degli autori.

Fig. 1

Dipinto (olio su tela) raffigurante la caccia al cinghiale. Pinacoteca della Reggia di Caserta, sala delle pitture di genere. Foto degli autori.



anzi che i due cavalli del monte Quirinale a Roma, i quattro cavalli di bronzo anticamente dorati asportati da Costantinopoli al principio del decimo terzo secolo, sono tutto ciò che possiamo vedere di più bello in questo genere” (Winckelmann, 1763). Il pensiero dell’archeologo Winckelmann rimanda ad opere in cui sono raffigurate le quadrighe conservate nei musei italiani e dei paesi del Mediterraneo. Di grande interesse per l’icasticità della rappresentazione è il mosaico in cui sono rappresentate quattro quadrighe che svolgono una gara nell’ippodromo di Cartagine. È in prezioso pavimento che fa parte della più antica rappresentazione tematica su stesura musiva della fine del II sec. d. C., conservato nel museo del Bardo in Tunisia.

Tra i possibili esempi è utile citare il monumento funebre di Ilaria del Carretto, capolavoro scultoreo realizzato nel 1408 da Jacopo della Quercia nel Duomo di San Martino a Lucca che racconta una storia d’amore e fedeltà: il primo piano è caratterizzato da una giovane donna dormiente distesa con ai suoi piedi un piccolo cagnolino scolpito. Com’è noto, nel linguaggio simbolico dell’arte medievale e rinascimentale, il cane rappresentava la lealtà e la devozione coniugale. Infatti, il monumento funebre, commissionato dal marito dopo la prematura scomparsa, rappresenta l’amore che non finisce quando la vita si spegne. Il cucciolo, accomodato sul petto, con le zampe piegate osserva con sguardo attento in visitatore, segnalando all’ospite una presenza a guardia della tomba. L’espressione della scultura è ben visibile nelle rughe sulla fronte dell’animale e nei particolari del collo che emergono dalla regale decorazione di volute e ricci posta alla base del corpo.

Tra i ritratti del Tiziano (1488-1576) è notevole quello celebre che vede l’imperatore con accanto un levriero, esposto al Museo del Prado di Madrid nella sezione della Scuola Italiana (Argan, 1970). Il poeta Giovanni Darcio (vissuto nel XVI secolo), autore dell’opera *Canes* pubblicata a Parigi nel 1543, descrive il cane domestico e la sua stirpe, la razza e i meriti. Scrive che è un animale prezioso per l’uomo, il più fedele e il più servizievole, va dove il padrone comanda, condiziona il suo passo a quello del padrone e lo seguirebbe ovunque, fino ai confini del mondo. Se ha un dovere da compiere non lo dimentica mai. Una delle doti che contraddistingue il cane è senz’altro la memoria. Argo, infatti, fu l’unico a riconoscere Ulisse, dopo vent’anni di lontananza. Per questa dote si può fare riferimento alla presenza del cane nelle battute di caccia ad ogni tipo di animali anche di quelli feroci (Fig.1).

Tra le raffigurazioni sono disegnati cervi e volatili, rincorsi e ripresi da possenti e spietati cani da caccia (Fig. 2) che, in cambio di un premio del loro padrone, rincorrevano innocenti animali selvatici per alimentare le riserve delle cucine di facoltose e nobili famiglie.

La narrazione delle strutture reali minori, ovvero quelle residenze dedite all’ozio e allo svago oltre alla caccia e alla pesca è un tema che, da sempre, caratterizza l’uomo inteso come essere in grado di avere la supremazia sulla natura. Gli spazi poco antropizzati venivano utilizzati da ricche famiglie come luoghi da plasmare, da trasformare in spazi di corte dove trascorrere tempo libero alla ricerca del possibile allontanamento dalla caotica città. Tale tema è stato ampiamente affrontato nelle letture delle residenze reali di vacanza che caratterizzano l’Europa fino ai tempi nostri. Sono strutture architettoniche che rispecchiano le usanze, le forme e

Fig. 2

Dipinto (olio su tela) raffigurante possenti cani da caccia e da guardia. Pinacoteca della Reggia di Caserta, sala delle pitture di genere. Foto degli autori.

Fig. 3

Dipinto (olio su tela) raffigurante un’anatra in fuga. Pinacoteca della Reggia di Caserta, sala delle pitture di genere. Foto degli autori.



le geometrie dei secoli passati, costruite in luoghi remoti e con materiali del posto.

Nell'Ottocento il dipinto delle *Nozze di Cana* (Paolo Caliari detto il Veronese, 1563) è tra i quadri più celebri del mondo, tanto che numerosi illustri artisti ne copiarono gli aspetti particolari relativi alla figurazione degli animali presenti nella scena. Tra di essi il pittore francese Théodore Géricault (1791-1824) che per gli animali nutriva particolare interesse descrittivo e della rappresentazione delle figure. Al predetto si possono aggiungere i nomi di Édouard Manet (1832-1883) e dell'artista statunitense James Abbott McNeill Whistler (1834-1903) che, secondo le fonti, furono impegnati nella copia del capolavoro del Veronese. Come è stato già osservato da eminenti studiosi, la presenza di animali all'interno di quadri di soggetto religioso non va intesa come un'irriverenza nei riguardi dell'argomento sacro di quelle opere (Pavanello, 2007): il gatto che gioca nel primo piano delle *Nozze di Cana* allude all'indifferenza con la quale l'uomo accoglie i più grandi doni della divinità e anche i cani, nella fascia inferiore alla figura di Cristo, simboleggianti la ghiottoneria, hanno un valore analogo. Il significato complessivo del dipinto sarebbe quello di esprimere la magnificenza e i piaceri del mondo ricercati senza pensare alla presenza di Cristo. Le *Nozze di Cana* vengono esaltate non solo come un capolavoro di abilità tecnica, ma anche come un'opera dal profondo significato religioso, anche se con motivazioni di natura, in qualche modo, moralistica: la festosità e l'abbandono gioioso dei convitati, dei buffoni e degli animali presenti nel quadro sono l'espressione dell'indifferenza dell'uomo per la divinità incarnata (Yacoub, 1995).

I cani dipinti dal Veronese presentano interessanti forme e colori: il bracco, che appartiene a una razza antica di buona distinzione con aspetto robusto e maestoso; il levriero, è presente in numerosi monumenti egizi, assiri e tunisini, è di portamento aristocratico: il cocker come cane da caccia ma anche domestico, è molto legato all'uomo a cui esprime intelligenza e obbedienza.

A conseguenza di queste visioni è da precisare che le immagini selezionate a sostegno della narrazione, sono il risultato di indagini svolte con percorsi di ricerca ad incrocio su direzioni e contenuti diversi: dalle percezioni al rilievo fotografico, dalle immagini ritrovabili nelle fonti di archivio (Fig. 3), dalla storia dei luoghi nel paesaggio mediterraneo e soprattutto alle rappresentazioni di animali nelle decorazioni dei citati complessi monumentali della città italiane ed europee.

Il rilievo dei leoni sullo scalone d'onore della Reggia di Caserta

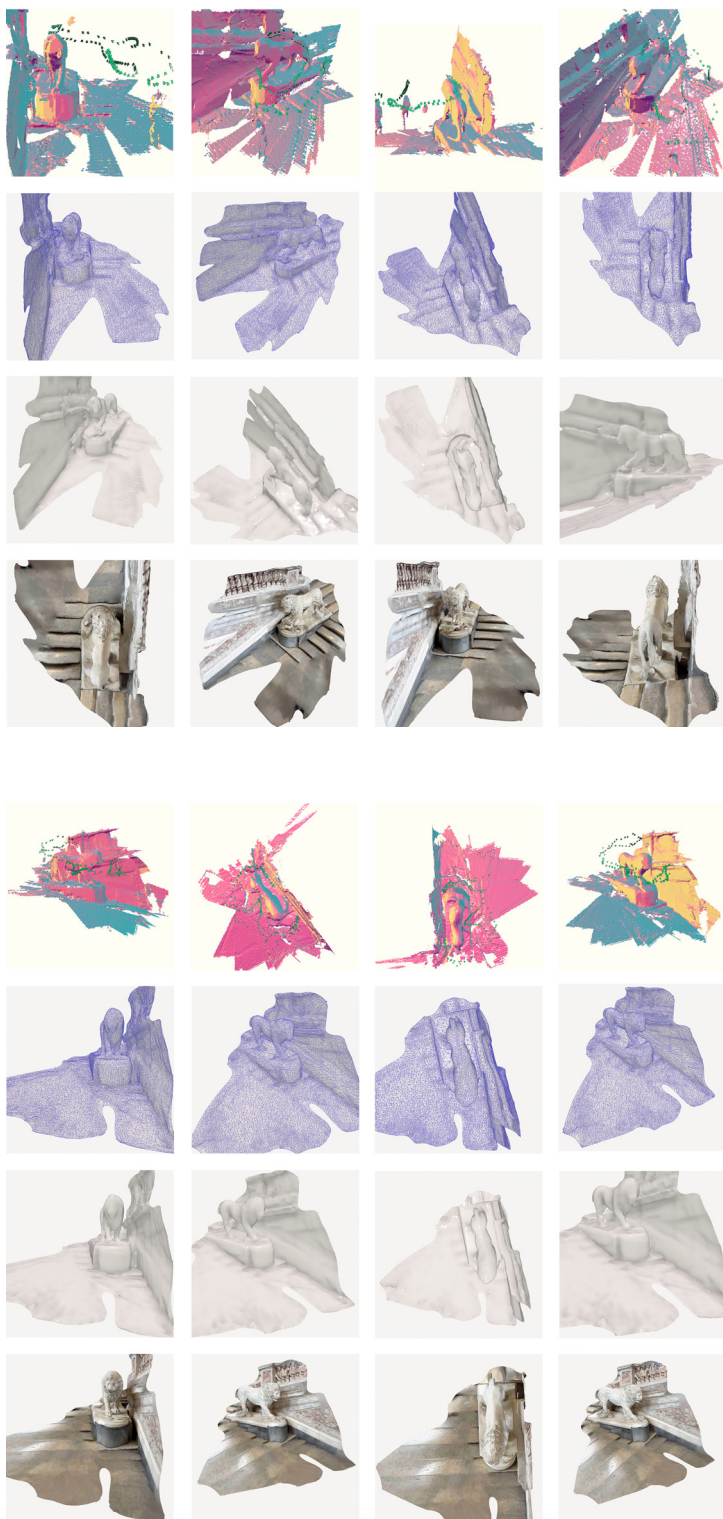
Per eseguire il rilievo delle sculture presenti ai lati dello scalone d'onore della Reggia di Caserta (Fig. 4) si è avanzato attraverso una consolidata procedura scientifica del settore disciplinare, ovvero con un preventivo sopralluogo fotografico ed una successiva scansione lidar per la creazione di nuvole dei punti e il processing dei dati con software *Agisoft Metashape* (Corniello & De Cicco, 2020). Tale progetto ha tenuto conto delle dimensioni effettive delle statue e dei possibili impedimenti derivanti dal passaggio continuo di turisti e curiosi. Si è preferito effettuare la ripresa in due fasi con supporti differenti al fine di ottenere il maggior numero possibile di informazione grafiche, fotografiche e numeriche. La

Fig. 4

Fasi del rilievo lidar del leone in marmo a sinistra dello scalone d'onore della Reggia di Caserta. Posizionamento delle prese, mesh triangolare, modello digitale e modello texturizzato. Immagini degli autori.

Fig. 5

Fasi del rilievo lidar del leone in marmo a destra dello scalone d'onore della Reggia di Caserta. Posizionamento delle prese, mesh triangolare, modello digitale e modello texturizzato. Immagini degli autori.



cattura è stata effettuata con sensore portatile dove è stato necessario apportare la correzione manuale del sensore in rapporto all'illuminazione artificiale che caratterizza gli spazi della Reggia di Caserta (Chias, 2020) (Fig. 5). A supporto è stata realizzata anche una campagna fotografica con camera Nikon D3100 per comparare il dato numerico raccolto dal sensore lidar (Corniello & Lento, 2021) con la nuvola elaborata dal software di fotogrammetria (Apollonio & Remondino, 2010). La forma della scultura ha costituito la difficoltà maggiore per le riprese di entrambi gli strumenti, infatti, non si è potuto procedere come consuetudine seguendo una griglia ortogonale ma attraverso le varie parti che compongono l'animale. Si è partiti dal basso con il rilievo delle zampe, per poi procedere alla scansione del corpo e delle parti sporgenti come la coda e la faccia. Successivamente sono stati indagati i particolari come le pieghe di marmo sulla pelle, i denti e i riccioli della criniera.

I risultati raggiunti evidenziano un percorso sistemico delle tecnologie integrate (Gioioso & Corniello, 2024a, 2024b) quali lidar e fotogrammetria terrestre in rapporto all'immagine finale che restituisce un processo di acquisizione di dati al fine di documentare e conoscere le forme della statuaria animale e vegetale.

Conclusioni

Le immagini prese a sostegno della narrazione fanno riferimento ad autori celebri, a opere letterarie specifiche e a fonti archeologiche, al fine di descrivere gli aspetti simbolici degli animali amici dell'uomo. Questi sono presenti nelle composizioni con immediata acquisizione da parte del fruitore anche se gli aspetti simbolici non sono altrettanto individuabili se non con riferimento a opere antiche e recenti.

Le fonti permettono letture dell'attività umana, degli aspetti naturalistici, del paesaggio in relazione all'amico dell'uomo ed alle possibili battaglie che l'animale compie per la propria sopravvivenza. L'immagine attuale sia disegnata, raffigurata, scolpita, assemblata costituisce un esempio di come l'uomo riconosce nell'animale l'etica della figura da compagnia, per la sopravvivenza, per la guardia, per il trasporto e per il lavoro (Zerlenga & Pascariello, 2014).

L'etica delle cose, non si basa solo sulla rappresentazione statica dell'immagine ma sulle possibili variazioni che la stessa possa trasmettere sia in termini di *utilitas* sia per le funzioni di comunicazione visiva le quali associano al mondo animale e vegetale la bellezza di tutte le cose, ovvero un mondo idilliaco dove l'uomo a contatto con la natura osserva, riflette, medita.

Bibliografia

Apollonio, F.I., & Remondino, F. (2010). *Modellazione 3D da sensori attivi – pipeline con laser scanner*. Edizioni della Normale.

Argan, C.G. (1970). *Storia dell'Arte italiana*. Sansoni.

Chías, P. (2020). *Apuntes del Guadarrama. Cuadernos del Monasterio de El Escorial*. Cuadernos de Alcalá.

Corniello, L., & De Cicco, A. (2020). Digital models and 3D visualization in archaeological contexts. The survey of the tombs of the kings in the city of Verghina in Macedonia. *The International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, XLIV-4/W3-2020, 181-188. <https://doi.org/10.5194/isprs-archives-XLIV-4-W3-2020-181-2020>

Corniello, L., & Lento, G.P. (2021). Remote sensing of city. digital databases for architecture. *Int. Arch. Photogramm. Remote Sens. Spatial Inf. Sci.*, XLVI-4/W5-2021, 167-174. <https://doi.org/10.5194/isprs-archives-XLVI-4-W5-2021-167-2021>

Gioioso, G., & Corniello, L. (2024a). Photogrammetric data analysis for fortified architecture. Survey of currently disused structures. *Int. Arch. Photogramm. Remote Sens. Spatial Inf. Sci.*, XLVIII-2/W5-2024, 55-59. <https://doi.org/10.5194/isprs-archives-XLVIII-2-W5-2024-55-2024>

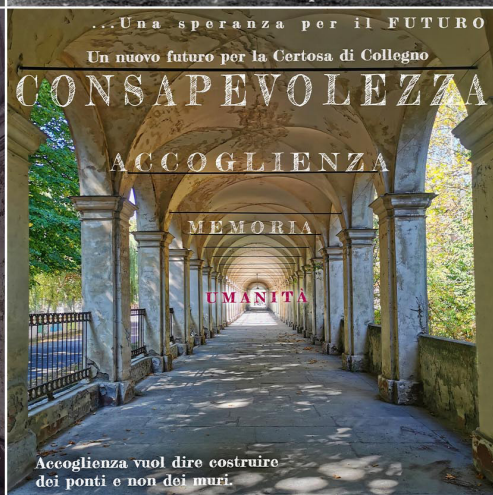
Gioioso, G., & Corniello, L. (2024b). The photogrammetric survey for the knowledge of religious spaces. Geometrical and dimensional analysis of the cloister. *Int. Arch. Photogramm. Remote Sens. Spatial Inf. Sci.*, XLVIII-2/W5-2024, 61-66. <https://doi.org/10.5194/isprs-archives-XLVIII-2-W5-2024-61-2024>

Pavanello, G. (2007). *Il miracolo di Cana. L'originalità della riproduzione*. Cierre Edizioni.

Yacoub, M. (1995). *Splendeurs del mosaïque de Tunisie*. Agence Nationale du Patrimoine.

Winckelmann, J.J. (1763). *Geschichte der Kunst des Alterthums*, Georg Conrad Walther.

Zerlenga, O., & Pascariello, M.I. (2014). *Rappresentazione e ricostruzione virtuale dell'immagine urbana*. Edizioni Scientifiche Italiane.



Sentire con le immagini

Feeling Images

Abstract

Il paper presenta lo studio per un allestimento nell'ex Ospedale Psichiatrico di Collegno (Torino), a partire dalle immagini di archivio, per creare un'esperienza di visita emozionale. Le immagini diventano spazi tridimensionali visitabili, dove 'sentire'. Alla base dello studio sono le teorie della comunicazione visiva e della percezione, nonché alcuni concetti di neuroestetica. Il paper descrive l'allestimento proposto, argomentando le scelte per connettere immagini, sensazioni ed emozioni.

Parole chiave

rappresentazione museale, responsabilità sociale, memoria dissonante, empatia, ospedale psichiatrico

Abstract

The paper presents a study for an exhibition in the former Psychiatric Hospital of Collegno (Turin), based on archive images, to create an emotional visiting experience. The images become three-dimensional spaces that can be visited, and where visitors can 'feel'. The study is based on theories of visual communication and perception, as well as some concepts of neuroaesthetics. The paper describes the proposed settings, arguing the choices made to connect images, sensations and emotions.

Keywords

museum representation, social responsibility, dissonant memory, empathy, psychiatric hospital

Introduzione

Le immagini sono un potente mezzo di comunicazione che attraverso figure, segni e colori, supera ogni barriera linguistica e culturale. Esse permettono di sentire rumori senza emettere suoni, di provare calore senza cambiare temperatura, di comprendere concetti senza pronunciare parole.

Come documentano i numerosi studi del passato su percezione e comunicazione visiva (Arnheim, 1962, 1972; Albers, 1963; Francavilla, 2019), nonché le conoscenze neuroscientifiche e le più recenti sperimentazioni di neuroestetica (Savino, 2020) [1], gli stimoli e le informazioni colte non solo dalla vista ma da tutti i sensi vengono elaborati dal cervello, che li inserisce in una complessa rete di relazioni, di associazioni e di informazioni già presenti negli archivi della memoria (Benente et al., 2023). Le immagini, prima di generare risposte a livello conscio, provocano immediate reazioni chimiche (le emozioni) che, elaborate a loro volta, originano sensazioni e stati d'animo: alla prima inconsapevole e involontaria reazione si affianca quindi un processo attivo, che la integra con idee, ricordi e stati emozionali soggettivi, determinando così in ciascuno di noi connessioni e risposte diverse.

Questo spiega il potere delle immagini: al contrario delle parole, esse coinvolgono prima il corpo e poi la mente, sfuggendo al totale controllo intellettuale e portando a 'vivere' fatti, persone, momenti di vita del passato così come del presente (Benente & Minucciani, 2023). Proprio a partire da queste considerazioni, viene qui proposto un approccio che amplia il potere delle immagini trasferendolo agli spazi. In particolare, è stata progettata un'esperienza in cui il connubio tra spazi, forme, immagini, luci e suoni diventa il linguaggio principale di un allestimento all'interno dell'ex Manicomio di Collegno, alle porte di Torino. L'obiettivo era quello di avvicinare i potenziali visitatori ai drammi umani vissuti in questo luogo e comprenderne le sfaccettature fisiche e psicologiche 'a pelle' (Bertolino et al., 2018; Lajolo & Tornabene, 2008). L'esperienza, più in generale, voleva mostrare il valore aggiunto di una progettazione che, proprio a partire dal potere delle immagini, mira a stimolare il coinvolgimento emotivo del fruitore, ponendo al centro di tutto le persone, le loro storie e i loro stati d'animo (Varutti, 2020; Bevilacqua et al., 2025).

Il valore della memoria

Come purtroppo ci dimostrano la storia e il presente, la condizione umana è segnata da grandi drammi che l'uomo a volte subisce a volte crea: dalla guerra all'odio razziale, dall'emarginazione alla dipendenza, dai disturbi mentali a tutti gli altri disagi della persona. Essi evocano in noi immagini un po' stereotipate e principi vaghi; chi li vive in prima persona, invece, è segnato in modo potente dal peso che opprime senza sollievo e dalla condizione che appare senza via di uscita. La prima cosa che tutti noi dobbiamo fare è prenderne coscienza: appropriarcene profondamente e individualmente, elaborando e interiorizzando un dolore che appartiene a tutti. Si tratta di un processo complesso che non coinvolge solo la mente, ma anche per così dire le viscere, ovvero la parte più emotiva e inconsapevole di ognuno di noi. Spesso si parla della necessità, quando non dell'urgenza, di una 'memoria storica'

Copertina

Manifesti progettati per introdurre i potenziali visitatori all'interno della realtà manicomiale. Elaborazioni grafiche di Marialucrezia Bevilacqua e Marta Bonfitto.

collettiva: essa va creata e salvaguardata per derivarne gli insegnamenti e la saggezza necessari per non ripetere gli errori già fatti. Ma la memoria, quella davvero impressa nella nostra parte più profonda, non può essere creata da qualche riga letta sui libri di storia, né da moniti generici o appelli alla pietà. La memoria che cambia la nostra vita e i nostri comportamenti è radicata nel corpo prima ancora che nel cervello, e non è mai separata dalle emozioni (Pallasmaa, 2005).

La memoria è infatti un meccanismo complesso che necessita di dispositivi di innesco sia per radicarsi sia per tornare alla superficie. Nel primo caso, quando la memoria va impressa, è stato dimostrato che noi ricordiamo più vividamente ciò che ci ha emozionato. Inoltre, la memoria è corporea, pertanto multisensoriale: non è semplicemente il nostro intelletto che ricorda, ma è il nostro intero corpo che reagisce a informazioni, situazioni e immagini. Per riemergere, un ricordo necessita di un vettore percepibile con i sensi, che ritrovano e riconoscono una condizione, un'atmosfera, un dettaglio (Canepa, 2022). Tali veicoli sono in grado di rendere materiale ciò che è immateriale, ed è per questo che per conservare storie e persone è importante conservare anche le cose, i fatti ed anche le sensazioni che gli sono appartenute.

Entrare nelle immagini, immergersi nel mondo dell'altro

La memoria di quanto è accaduto nei manicomi non è solo da ricercare nelle storie di chi vi era rinchiuso e nel loro isolamento, ma anche nelle conseguenze delle tante azioni reprimenti sui degenti che sono state esercitate in quei luoghi di sofferenza (Babini, 2011). Qui, sino a pochi decenni fa, non solo adulti ma anche bambini hanno conosciuto l'alienazione, la costrizione, la paura, e lo stesso sgretolarsi della persona e del suo 'essere'. Le varie sfaccettature della loro sofferenza sono il fondamento per comprendere la realtà manicomiale: ma se leggere i dettagli di queste vicende umane può essere un'esperienza forte, 'vedere le immagini' d'archivio diventa devastante; proprio queste immagini sono dunque il punto di partenza più appropriato per ricostruire una narrazione soprattutto visiva (Studio Azzurro, 2016; UOS Centro Studi e Ricerche ASL Roma e Studio Azzurro, 2010, 2012; UOSD Museo Laboratorio della Mente. Dipartimento di Salute Mentale ASL Roma, 2019).

Il progetto ha disegnato una visita all'ex manicomio in cui alcuni accorgimenti grafici e spaziali possano immergere il visitatore in un'esperienza emotiva e sensoriale forte, per avvicinarsi a quanto gli spazi da soli non possono raccontare.

Sono stati pertanto elaborati alcuni poster, in cui ogni scelta grafica è studiata con attenzione per definire illustrazioni fortemente comunicative, in cui le parole scritte riverberano come un'eco, amplificando i plurimi significati di immagini di repertorio trattate con colori freddi o lividi, per sottolineare visivamente le sensazioni di sofferenza provate dall'animo dei degenti (Copertina, in alto). Queste e altre immagini sono state pensate come manifesti per introdurre alla visita degli spazi dell'ex Ospedale Psichiatrico di Collegno: una sequenza che si conclude con due inquadrature del portico che caratterizza il nucleo antico del complesso. La prima immagine è rappresentativa del passato della realtà manicomiale, interpretata graficamente attraverso una figura umana

priva di connotati, che ha perso la sua identità, e che si dissolve e sparisce nel buio del portico, emblematico del buio interiore che accomunava i degenti. La seconda immagine del portico, illuminato dal sole, è un messaggio di speranza per il futuro, considerando che gli aspetti evidenziati dalle parole graficizzate, insieme alla memoria di quanto è accaduto, possono dare non solo un significato alla visita, alla memoria di ciò che è stato, ma anche avvicinare ciascuno di noi alle fragilità degli uomini con una nuova consapevolezza (Copertina, in basso).

Riuscire a trasmettere e a far percepire anche solo parte dei complessi stati d'animo degli ex degenti è un primo passo per avvicinare i visitatori a capire quanto è accaduto e che ancora oggi, purtroppo, non è molto lontano da noi, seppure in altre forme e in altri contesti. In questo tentativo, le immagini assumono un ruolo forse ancor più potente quando diventano loro stesse parte di ambienti in cui tutti gli elementi (forme, colori, immagini, luci e suoni) dialogano reciprocamente, evocando sfaccettature di quella realtà e in particolare gli stati d'animo degli internati.

Il percorso progettuale sin qui proposto attraverso l'elaborazione grafica e concettuale di immagini d'archivio introduce alla successiva sezione, fatta di spazi in cui le teorie della percezione e comunicazione visiva vengono applicate all'allestimento di interni. Qui si vuole dare forma alla sofferenza dei degenti, trasformando per così dire le immagini in esperienze tridimensionali: ma come in ogni spazio occorre considerare anche il movimento, ovvero la quarta dimensione del tempo. Un primo esempio è l'ambiente che interpreta le parole di Franco Basaglia: "Dal momento in cui oltrepassa il muro dell'internamento, il malato entra in una nuova dimensione di vuoto emozionale [...]; viene immerso, cioè, in uno spazio che, originariamente nato per renderlo inoffensivo ed insieme curarlo, appare in pratica come un luogo paradossalmente costruito per il completo annientamento della sua individualità, come luogo della sua totale oggettivazione. Se la malattia mentale è, alla sua stessa origine, perdita dell'individualità e della libertà, nel manicomio il malato non trova altro che il luogo dove sarà definitivamente perduto, reso oggetto della malattia e del ritmo dell'internamento" (Basaglia, 1965, fasc. II). La sagoma di un uomo, appeso come un burattino ai fili manovrati da un'enorme mano, è collocata al centro di uno spazio senza altri colori che il bianco della mano e dell'uomo; un bianco che si percepisce tanto più gelido in quanto è contornato dal nero e profondo buio di tutto il resto dell'ambiente. Se l'immagine interpretata bidimensionalmente significa la perdita di autonomia dei degenti, se ci si muove all'interno si arricchisce di nuovi contenuti: guardando lateralmente i diversi elementi, si scopre che la figura umana è in realtà scomposta in più parti che simboleggiano le tante vite (anime) 'spezzate' all'interno dei manicomi. Sulle pareti laterali, inoltre, si notano la scritta "nell'alienazione l'uomo ha perso la propria identità e si è trasformato in estraneo a sé stesso" e la grafica dell'evoluzione dell'uomo che progressivamente si trasforma in un codice a barre. Si sottolinea una volta di più, in questo modo, come gli internati diventassero elementi privi di una propria identità (Fig. 1).

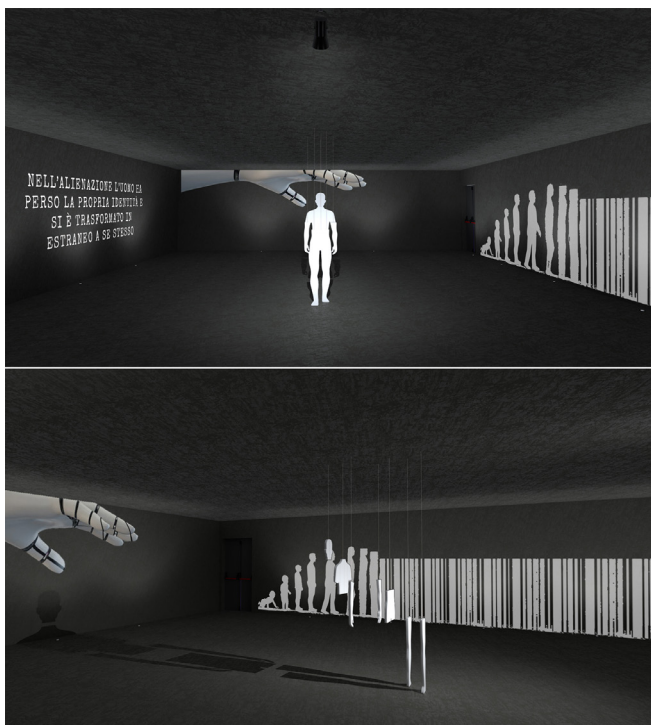
Ed è proprio la perdita d'identità il tema portante di un altro ambiente, in cui nel buio opprimente di uno spazio totalmente nero sono protagoniste alcune maschere bianche, tutte uguali e con

Fig. 1

L'ambiente progettato per rappresentare l'alienazione dell'uomo nei manicomi e la sua perdita di autonomia. Elaborazioni grafiche di Marialucrezia Bevilacqua e Marta Bonfitto.

Fig. 2

Immagine dei due ambienti rappresentativi della perdita d'identità e delle sofferenze degli internati. Elaborazioni grafiche di Marialucrezia Bevilacqua e Marta Bonfitto.



un'espressione neutra. Esse sono appese a un filo sottile (che ne sottolinea la precarietà), e l'illuminazione è progettata per esaltare le sagome diafane ed enfattizzarne la sensazione di freddezza (Fig. 2, in alto).

Dove, al contrario, l'espressività dei volti è protagonista, è in un altro ambiente in cui alcune fotografie dell'archivio del manicomio raccontano coralmente, in un grande collage, le enormi sofferenze vissute dagli internati. Nel silenzio della sala sembra di udire le urla della disperazione, che entrano nel cervello e nel corpo come un grido a più voci. Le immagini a loro volta sono montate in sovrapposizione grafica: le singole fotografie sono i pixel di un'altra scena a tutta parete, che mostra un volto fra le mani. È un volto composto da ogni singolo dolore, paura, o solitudine che ha impresso indelebilmente le anime degli internati e la storia dei manicomi (Fig. 2, in basso).

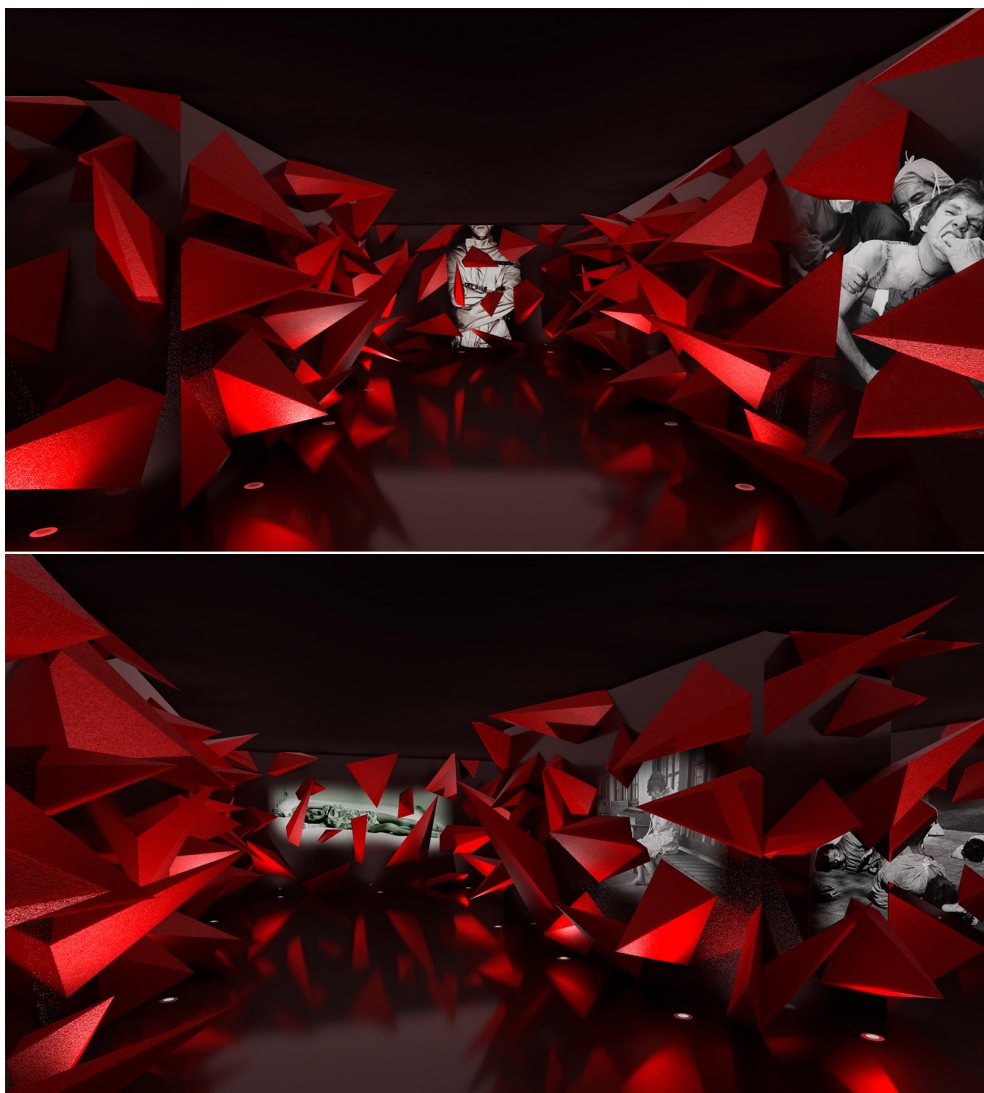
Sentirlo addosso, quel dolore che aleggiava costantemente tra le mura del manicomio, è quanto si prefigge l'ambiente allestito per rappresentare il sistema gerarchico e repressivo che i degenti subivano all'interno degli ospedali psichiatrici. Solidi piramidali fuoriuscenti dalle pareti assumono le sembianze di spine che possono ferire, suscitando senso di pericolo e paura. Per enfatizzare ulteriormente queste sensazioni, sulle pareti vengono apposte immagini tratte dagli archivi manicomiali raffiguranti torture indicibili cui erano sottoposti gli internati, anch'esse 'squarciate' dalla presenza delle punte. Il rosso e il nero sono i colori predominanti: il primo è facilmente associabile alla rabbia e al dolore, il secondo alla paura, al buio interiore, alla perdita di riferimenti. Un'illuminazione puntuale dal basso, inoltre, accresce la drammaticità dell'atmosfera, creando luci e ombre sugli elementi murali aggettanti, oltre a un effetto di rifrazione di immagini e colori sulla superficie lucida del pavimento. Anche in questo caso è la combinazione di forme, colori, segni e immagini che crea le sensazioni volute (Fig. 3).

Paura, alienazione, violenza e sofferenza sono solo alcune delle molte tematiche legate alla vita in manicomio. Ma è importante comprendere che a tutt'oggi, seppur in forma differente, esse sono ancora presenti nella nostra società e ancora oggi sono spesso inflitte dagli altri. Per richiamare l'attenzione su questi drammi del passato ancora presenti attorno a noi, sono state identificate immagini particolarmente significative della realtà manicomiale, e poi di drammi odierni con cui può essere percepito immediatamente un parallelismo. A questo scopo sono state accostate le immagini del passato, trattate in scala di grigi, a quelle recenti, volutamente a colori per sottolinearne l'attualità (Fig. 4, in alto).

Nel loro insieme, queste e altre immagini analoghe costituiscono una sorta di collage che porta certamente a riflettere. Con quest'intento, la stessa comparazione fotografica diventa protagonista dell'ultimo spazio dell'allestimento, all'interno di uno dei padiglioni dell'ex complesso manicomiale di Collegno. Una struttura intelaiata, costituita da porzioni in plexiglass retroilluminato, propone una sorta di tunnel in cui le immagini, di grande dimensione, sono intervallate dai titoli dei temi individuati, il cui colore violaceo ne enfatizza la drammaticità (Fig. 4, in basso). L'allestimento è volutamente essenziale: in un silenzio denso vuole suscitare immediate risposte emotive (con immagini e colori) e mentali (con immagini e – poche – parole).

Fig. 3

L'ambiente progettato per alludere alla violenza e agli atteggiamenti aggressivi che dominavano la vita manicomiale. Elaborazioni grafiche di Marialucrezia Bevilacqua e Marta Bonfitto.



La parete di fondo, nera, riporta solo una scritta bianca: "Il passato è la memoria, il futuro è la speranza, il presente è l'agire". Un messaggio, chiaro, incisivo, una luce dopo le tenebre del dolore. Volutamente, la successione temporale non è lineare: oltre il passato e il futuro, ciò che conta è agire 'oggi'. Se manca il presente, il futuro non si può costruire e resta solo il passato: senza riscatto e senza speranza.

Conclusioni

Gioia o tristezza, rabbia o compassione, le immagini riescono a stabilire un legame emotivo con chi le osserva, coinvolgendolo emozionalmente e influenzandolo (Davico, 2016). La comunicazione visiva può essere un potente motore di riflessioni e comportamenti. Prima ancora che sulla mente essa agisce sul corpo, che reagisce: alcune immagini possono far rabbrivire, altre possono scaldare il cuore (espressioni non a caso incentrate su 'sensazioni fisiche'). Di fronte a scene di sofferenza o di violenza, i nostri neuroni specchio rispondono e 'ci fanno provare' sensazioni ed emozioni strettamente correlate a ciò che vediamo (Gallese, 2017). L'idea dunque di immergersi nelle immagini fisicamente, tramite la loro trasposizione in spazi tridimensionali visitabili, è al centro di questo progetto più ampio di ricostruzione e documentazione di memorie e storie a cui abbiamo voluto dar voce. Racconti, testimonianze e voci immateriali diventano, così, tangibili. La conoscenza e l'uso delle principali teorie percettive, dei segni grafici e degli effetti psico-fisici ed emozionali del colore hanno guidato il progetto dello spazio (Minucciani, 2021; Minucciani & Saglar Onay, 2020, 2022).

Entrare nelle immagini e 'sentirle', in tutti i sensi e con tutti i sensi, è uno degli obiettivi di questo lavoro. L'altro obiettivo è sperimentare quanto la potenza delle immagini possa riportare all'attualità una memoria sconosciuta ai più, suscitare riflessioni e parallelismi, e in ultima istanza promuovere pensieri e comportamenti nuovi.

Note

1. Si veda anche il progetto *NeuroArtiFact* (2022), coordinato dal Laboratorio di Arte e Medical Humanities della Facoltà di Farmacia e Medicina di Sapienza Università di Roma insieme al Laboratorio Dig@Lab della Duke University, descritto anche in *Artemagazine* (2022).

Bibliografia

- Albers, J. (2013). *Interazione del colore. Esercizi per imparare a vedere*. Il Saggiatore (prima ed. 1963).
- Arnheim, R. (2021). *Arte e percezione visiva*. Feltrinelli (prima ed. 1962).
- Arnheim, R. (2018). *Verso una psicologia dell'arte*. Ghibli (prima ed. 1972).

Fig. 4

Immagini rappresentative dei parallelismi individuati tra tematiche manicomiali e situazioni drammatiche attuali (in alto) e l'allestimento proposto in uno dei padiglioni dell'ex Manicomio di Collegno. Elaborazioni grafiche di Marialucrezia Bevilacqua e Marta Bonfitto.



Artemagazine [20 luglio 2022]. Progetto "NeuroArtiFact", presentati i primi risultati al Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia. Immagini. *Artemagazine*. <https://artemagazine.it/progetto-neuroartifact-presentati-i-primi-risultati-al-museo-nazionale-etrusco-di-villa-giulia-immagini/>

Basaglia, F. (1965). La distruzione dell'ospedale psichiatrico come luogo di istituzionalizzazione. *Annali di Neurologia e Psichiatria*, 49, 1, fasc. II.

Babini, V. (2011). *Liberi tutti. Manicomi e psichiatri in Italia: una storia del Novecento*. Il Mulino.

Benente, M., Minucciani, V., Dabove, P. (2023). Technology as a tool to study visitor behaviour in museums: positioning and neuropsychological detection to identify physical & cognitive barriers. In P. Di Bucchianico (Ed.) *Design for Inclusion. AHFE (2023) International Conference*. AHFE Open Access, vol 75 (pp. 122-131). AHFE International, USA. <http://doi.org/10.54941/ahfe1003332>

Benente, M., & Minucciani, V. (2023). Emotions and memory to change behaviors. In *Proceedings WORLD HERITAGE and DWELLING ON EARTH, Le Vie dei Mercanti XXI*, Capri: 25-27 May (pp. 333-340). Gangemi editore international.

Bertolino E., Carnisio R., & Morra, D. (2018). *La Reale Certosa di Collegno. Quattro stagioni di vita: da Villa di Delizie a Real Certosa, da Ospedale Psichiatrico a Parco Pubblico*. Graphot Editrice.

Bevilacqua, M., Bonfitto, M., & Davico, P., Minucciani, V. (2025). *Per non dimenticare. Voci del dramma nell'ex Manicomio di Collegno*. WriteUp.

Canepa, E. (2022). *Architecture Is Atmosphere. Notes on Empathy, Emotions, Body, Brain, and Space*. Mimesis International.

Davico, P. (2016). Le tracce del tempo: osservarle, conoscerle, farle rivivere attraverso le immagini e le emozioni. In P. Davico, *L'architettura e i luoghi raccontano, momenti di vita, di oggi e di ieri, a Magnano* (pp. 39-43). Edizioni Scientifiche Ermes.

Francavilla, C. (2019). *Teoria della percezione visiva e psicologia della forma*. Schena Editore.

Gallese, V. (2017). Mirroring, a liberated embodied simulation and aesthetic experience. In *Mirror Images. Reflections in Art and Medicine* (pp. 27-37). Verlag für moderne Kunst, Kunstmuseum Thun.

Lajolo, L., & Tornabene, M. (a cura di). (2008). *Memorie del manicomio: l'ospedale psichiatrico di Collegno a trent'anni dalla 180*. Araba Fenice.

Minucciani, V. (2021). Communicative Potential in Interior Experience: Museography and Interior Design. In E. Garip & S.B. Garip, *Handbook of Research on Methodologies for Design and Production Practices in Interior Architecture*. IGI Global.

Minucciani, V., & Saglar Onay, N. (2020). Interventions on Cultural Heritage: Architecture and Neuroscience for Mindful Projects. In *Proceedings WORLD HERITAGE and CONTAMINATION, Le Vie dei Mercanti XVII*, Capri: 11-13 June (pp. 345-352). Gangemi editore international.

Minucciani, V., & Saglar Onay, N. (2022). Architectural Space and Emotions. Evaluations of responses to different spatial characteristics. *Abitare la Terra/Dwelling on Earth*, 7-8, pp. 50-53.

Pallasmaa, J. (2005). *The eyes of the skin. Architecture and the Senses*. Wiley and Sons.

Progetto *NeuroArtiFact* (2022). Università Sapienza. <https://dippsi.web.uniroma1.it/it/neuroartifact>

Savino, A. (3 novembre 2020). L'arte nell'esperienza neuroestetica. *Artribune*. <https://www.artribune.com/arti-visive/2020/11/neuroestetica-percezione/>

Studio Azzurro (a cura di). (2016). *Studio Azzurro. Immagini sensibili*. Silvana Editoriale.

UOS Centro Studi e Ricerche ASL Roma e Studio Azzurro (a cura di). (2010). *Museo Laboratorio della Mente. Studio Azzurro*. Silvana Editoriale.

UOS Centro Studi e Ricerche ASL Roma e Studio Azzurro (a cura di). (2012). *Museo Laboratorio della Mente. Portatori di storie. Da vicino nessuno è normale*. Silvana Editoriale.

UOSD Museo Laboratorio della Mente. Dipartimento di Salute Mentale ASL Roma (a cura di). (2019). *Museo Laboratorio della Mente*. Silvana Editoriale.

Varutti, M. (2020). Vers une muséologie des émotions. *Culture & Musées. Muséologie et recherches sur la culture*, 36, pp. ?.



Immagini etiche e tradizioni immateriali dell'Abruzzo. Un gioco da tavolo come veicolo ludico per la trasmissione di valori locali

Ethical Images and Intangible Traditions of Abruzzo: A Board Game as a Playful Vehicle for the Transmission of Local Values

Abstract

Di-segno e immagine sono i veicoli metodologici progettuali e applicativi per la realizzazione di un gioco da tavolo per bambini che ha come obiettivo quello di valorizzare le tradizioni immateriali e locali dell'Abruzzo, veicolando immagini etiche e il loro ruolo nella costruzione e riflessione dei contesti sociali e culturali. Qui, il gioco diviene uno strumento di mediazione culturale che promuove la comprensione e l'apprezzamento del patrimonio immateriale attraverso l'interazione ludica.

Parole chiave

design, immagini etiche, identità locale, Abruzzo, gioco

Abstract

Design and image are the methodological and applicative vehicles for the development of a board game for children, which aims to highlight the intangible and local traditions of Abruzzo, conveying ethical images and their role in the construction and reflection of social and cultural contexts. In this perspective, the game becomes a tool for cultural mediation that promotes the understanding and appreciation of intangible heritage through playful interaction.

Keywords

design, ethical images, local identity, Abruzzo, gioco

Le immagini etiche rappresentano un elemento centrale nella comunicazione simbolica di valori morali e sociali. Esse non sono solo semplici rappresentazioni visive, ma potenti strumenti di trasmissione di significati profondi, capaci di influenzare comportamenti e costruire un senso di appartenenza collettiva (Mitchell, 2005). In tale contesto, le tradizioni immateriali di una comunità svolgono un ruolo fondamentale nel rafforzare tali immagini, fungendo da veicolo per la preservazione dell'identità culturale e per la diffusione di principi etici condivisi (Assmann, 2011).

L'etica delle immagini si basa essenzialmente sulla capacità di queste ultime di evocare concetti e principi morali senza ricorrere a un linguaggio verbale esplicito. Come sottolinea Roland Barthes (1980), le immagini possiedono un potere connotativo che va oltre il loro significato denotativo, influenzando la percezione e la costruzione dell'immaginario collettivo. Di fatto, nella comunicazione etica, le immagini non sono mai neutre, ma strumenti attivi nella costruzione di un discorso sociale volto alla promozione di determinati valori (Hall, 1997). In tale panorama, le tradizioni immateriali di un luogo, una società, intese come pratiche culturali tramandate oralmente o attraverso rituali e celebrazioni, si inseriscono perfettamente in questo quadro, poiché sono capaci di trasmettere immagini etiche attraverso simbolismi radicati nella storia e nella memoria collettiva (Nora, 1984).

Il concetto di immagini etiche, in relazione ai valori immateriali di una civiltà, trova le sue radici nelle teorie della memoria culturale e della costruzione simbolica delle società. Lo stesso Assmann (2011) evidenzia come i valori di una civiltà si trasformino in immagini attraverso processi di sedimentazione culturale e narrazione collettiva. Questo fenomeno si manifesta attraverso rituali, miti, simboli e pratiche tradizionali, che nel tempo acquisiscono significati etici condivisi e riconosciuti. Inoltre, le immagini etiche non nascono in modo casuale, ma emergono dalla necessità di una società di rappresentare i propri principi morali in forme visive e narrative comprensibili, portando alla formazione di una "comunità immaginata" (Anderson, 1983).

Per perseguire al meglio la costruzione e la trasmissione di immagini etiche, è però fondamentale adottare strategie di comunicazione che coinvolgano più livelli della cultura e dell'educazione. Ad esempio, la loro integrazione nei media, nell'arte, nei giochi educativi e nelle istituzioni scolastiche rappresenta un mezzo efficace per garantire la loro diffusione e comprensione tra le nuove generazioni (Eco, 1984).

All'interno di questo panorama culturale, l'Abruzzo, con il suo ricco patrimonio immateriale, offre un esempio emblematico di come le immagini etiche possano essere trasmesse attraverso le pratiche tradizionali. L'integrazione di queste immagini in strumenti educativi e ludici, come un gioco da tavolo per bambini, rappresenterebbe un'efficace strategia per veicolare messaggi di appartenenza socioculturale oltre che quelli di sostenibilità e rispetto delle tradizioni locali.

Mediante l'azione metodologica del disegno e della rappresentazione è qui proposta la progettazione 'strutturale', grafica e visiva di un gioco da tavolo *Viderba*, intesa sia come la corretta costruzione e applicazione di segni che possano guidare il bambino nel percorso fruttivo del gioco e, dall'altro, l'azione educativa

Copertina

Viderba. Un gioco da tavolo come veicolo ludico per la trasmissione di valori locali dell'Abruzzo.

Fig. 1

A. La camminata della Ciammaichella (fonte: Prolocobucchianico);
B. La festa dei Serpari a Cucullo (fonte: Istituto Ernesto De Martino), C. la transumanza (fonte: Wikimedia);
D. Tavola dei Briganti (fonte: Wikimedia);
E. Presentosa (fonte: Wikimedia);
F. donne abruzzesi con la Conca (foto di Roberto Cipollone);
G. donne in costume tradizionale, Scannio (fonte: Wikimedia).



dell'immagine, intesa come veicolo visivo che trattiene un contenuto sensibile (emozioni e valori) (Vattimo, 2000).

Tale sperimentazione ha il modesto scopo di avvalorare ciò che Lévinas (2010, p. 22) in *Totalità ed infinito* afferma riguardo ai principi dell'etica, ossia che essa "è un'ottica". Prima ancora di riferirsi a un segno dotato di significato, o di una immagine che rimanda a un contenuto espressione, l'etica si riferisce a una "visione senza immagine", priva delle virtù sinottiche aggettivanti e totalizzanti della visione (Scarafile, 2022, p. 13). È per tale motivo che il produttore di di-segni e immagini deve avere chiara prima la "visione" del suo operato e, solo successivamente trasporta in un contenuto visivo che ne modellerà il comportamento dell'uomo.

Viderba. Un gioco per il patrimonio immateriale e i valori etici dell'Abruzzo

Viderba è un progetto di design nato per trasmettere il patrimonio immateriale abruzzese alle nuove generazioni. L'obiettivo principale è quello di preservare e tramandare il *folklore* e le manufatti artigianali della tradizione.

Attraverso un dialogo intergenerazionale il progetto mira a stimolare l'interesse e la consapevolezza verso le proprie radici, solo rafforzando il legame con la propria terra e continuando a tramandare questi saperi è possibile preservare l'identità collettiva di un popolo (Teti, 1999). La regione è custodita da una cinta di montagne (gli Appennini), in particolare dal Gran Sasso e dalla Maiella rendendola un territorio di difficile accesso e, di conseguenza, ha favorito lo sviluppo di una cultura resiliente ed autosufficiente. Nel corso dei secoli, questo isolamento geografico ha portato il popolo abruzzese a sviluppare una storia ricca di riti, credenze e feste popolari, dove l'identità collettiva è stata trovata nel rapporto con la natura. La festa dei 'Banderesi' di Bucchianico (CH) è patrocinata dalla Commissione Italiana per l'Unesco. Nasce come festa religiosa per ringraziare Sant'Urbano dalla liberazione dell'assedio del paese da parte di Chieti. Durante la festa viene svolto un corteo in cui le donne in prossimità della chiesa di Sant'Urbano Papa iniziano a sfilare adottando la camminata della Ciammaichella. Un passo che segue un'andatura alterna, parallela e obliqua rispetto alla direzione della strada (Fig. 1, a).

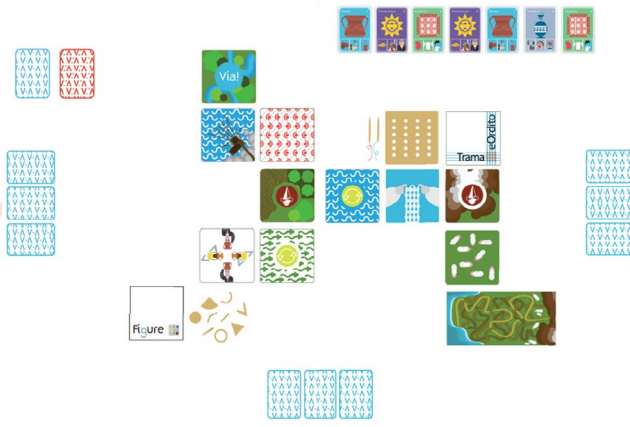
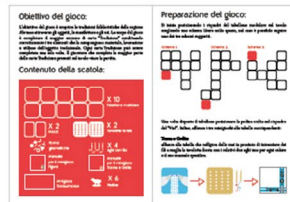
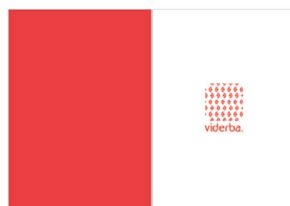
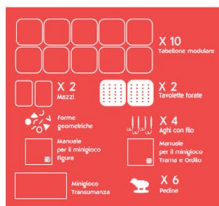
La festa dei 'Serpari' a Cucullo (AQ) è una festa religiosa in memoria di San Domenico Abate in cui si mescolano elementi sacri e profani, legata al culto pagano della dea Angizia, protettrice dai veleni. Durante questa festa i serpenti vengono posizionati sulla statua del santo per poi essere recuperati e riportati in libertà nei campi nel rispetto del benessere del rettile (Fig. 1, b).

La transumanza è una pratica di migrazione stagionale che prevede lo spostamento dei pastori con il proprio gregge partendo dai monti per andare a valle (Fig. 1, c). Durante questi lunghi tragitti le pecore venivano marchiate dai pastori, questo processo era indispensabile per il riconoscimento delle greggi e l'identificazione di appartenenze; i marchi più diffusi erano le iniziali del proprietario spesso accompagnate da decori con simbologia superstiziosa: come il cuore la stella e la croce.

Il fenomeno del brigantaggio si propagò tra il 1860 e il 1870, in un periodo dove il fenomeno dei briganti ha generato il

Fig. 2

Viderba. Un gioco per il patrimonio immateriale e i valori etici dell'Abruzzo. Schema progettuale del gioco, Istruzioni e montaggio libero del tabellone modulare (a cura di Noemi Anna Pardi).



“problema meridionale”. Nei pressi di Blockhaus sulla Majella a 2.110 m.s.l.m., si trova la Tavola dei Briganti, una serie di rocce calcaree incise con simboli, nomi, date e frasi scritte da pastori e briganti come, ad esempio, “Leggete la mia memoria per i cari lettori. Nel 1820 nacque Vittorio Emanuele Re d'Italia. Prima del 1860 era il regno dei fiori, ora è il regno della miseria” (Fig. 1, d). L'artigianato abruzzese rappresenta un patrimonio culturale inestimabile, tramandato di generazione in generazione frutto dalla simbiosi tra uomo e materia. In questo contesto è possibile scandire il ruolo della donna con gli oggetti e le manifatture tradizionali. Il vestito ne simboleggiava lo status sociale di appartenenza, la conca la gestione del lavoro domestico, mentre la ‘Presentosa’ (Gandolfi, 2023), un gioiello grazie al quale era possibile individuare il suo status sentimentale (nubile, sposata, con figli, ecc.) (Fig. 1, e). La Conca era un recipiente di rame un tempo utilizzato per rifornire l'acqua nelle case, dal fondo concavo simile ad un'anfora, con un restringimento nella gola, ricorda un elegante corpo femminile; questa scelta serviva a dare al recipiente maggiore stabilità una volta che la donna lo poneva sul capo, inoltre, aveva un forte valore simbolo di libertà femminile, questo perché alla fonte, con la conca, erano solo le donne ad andare (Fig. 1, f). Le giovani in particolare utilizzavano quel momento come possibilità di evasione dalla quotidianità.

“Portava agli orecchi due gravi cerchi d'oro e sul petto la Presentosa: una grande stella di filigrana con in mezzo due cuori” (D'Annunzio, 1894). In questi versi di Gabriele D'Annunzio possiamo capire come questo gioiello rappresenti uno status importantissimo per la donna dell'epoca, difatti rappresentava il primo dono, fatto dall'uomo alla donna scelta per il matrimonio, il nome ‘Presentosa’ deriva da *Presenténze*, presentazione del fidanzamento. L'abito tradizionale delle donne abruzzesi era quello che si trovava a Scanno (Fig. 1, g). Tra il XVIII sec. e il XIX sec. subì una profonda trasformazione; infatti, tutto il colore dei tessuti si perse lasciando spazio al nero e al bianco diventando più sobrio e castigato. Oggi, nel centro di Scanno, ci sono diverse donne anziane che continuano ad indossare il loro abito caratteristico.

Dal periodo rinascimentale la maiolica di Castelli si è distinta nel panorama delle ceramiche italiane per la raffinatezza di forme e decori. Oggi è possibile ammirare le ceramiche antiche di Castelli come la Orsini-Colonna, al British Museum di Londra. A poca distanza dal paese di Castelli sorge una piccola chiesa dedicata a San Donato, la particolarità è il suo soffitto: il tetto a spioventi è ricoperto da centinaia di mattoni decorato con le maioliche, risalenti al XVI secolo.

Grazie alla disponibilità di abbondante lana sul territorio l'economia dell'artigianato tessile ha rappresentato un punto importante per lo sviluppo della regione. La coperta di Taranta Peligna ha delle radici nell'epoca medievale utilizzata per la processione del corpus domini. Il tessuto viene lavorato con la macchina Jacquard utilizzando due o tre colori differenti.

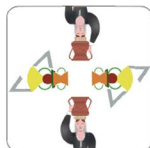
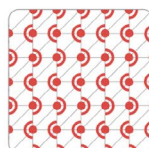
Recuperare e valorizzare queste memorie, soprattutto per le nuove generazioni, significa non solo preservare un patrimonio culturale ma anche offrire strumenti per comprenderlo e reinterpretarlo in chiave contemporanea.

Nell'ambito del progetto per la creazione di un gioco da tavolo con l'accompagnamento di immagini delle testimonianze precedentemente citate, è stato considerato un target di bambini intorno ai 6+ [anni], esaminando due fasi dello sviluppo cognitivo; lo stadio

Fig. 3

Viderba. Progetto grafico delle caselle del tabellone modulare e dei minigiochi (nell'immagine, *Ciammaichella*, *Figure*, *Trama e Ordito*) (a cura di Noemi Anna Pardi).

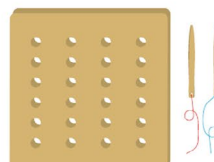
CASELLE - TABELLONE MODULARE



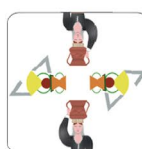
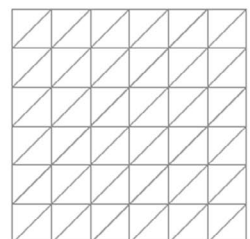
CIAMMAICHELLA

FIGURE

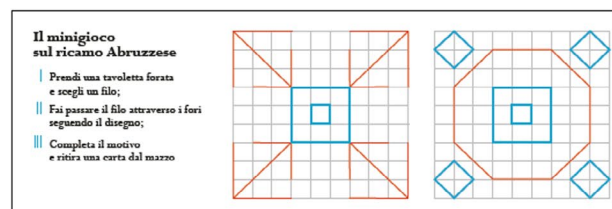
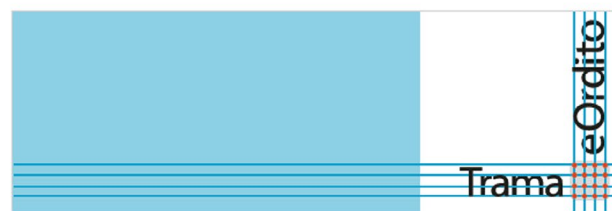
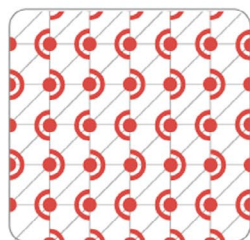
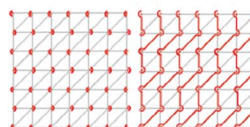
TRAMA E ORDITO



Tavoletta forata, aghi e fili colorati.



Varianti



preoperatorio e lo stadio delle operazioni concrete. Nella prima i bambini sono centrati sul pensiero simbolico e sulle rappresentazioni mentali (es. la conca è associata alle monete in rame e al fabbro con il martello), stimolando l'associazione di elementi; mentre nella seconda i bambini sviluppano la capacità di pensiero logico applicato a situazioni concrete (Santrock, 2017). All'interno del gioco principale, tre minigiochi sono stati realizzati per stimolare il ragionamento spaziale e la risoluzione di problemi pratici. La creatività che si sviluppa in queste fasi secondo Bruno Munari rappresenta una fonte inesauribile di potenzialità in continua evoluzione, per questa ragione occorre avere un'intelligenza elastica, una mente libera dai preconcezioni pronta ad assorbire nozioni nuove. Qui nasce il concetto di creatività come valore sociale, difatti un individuo senza creatività avrà problemi nell'adattarsi ai mutamenti della vita, mentre una persona creativa da continuamente cultura alla comunità (Munari, 2017a; 2017b).

Il nome *Viderba* trae ispirazione da 'Vie d'era', termine tradizionalmente utilizzato per indicare i tratturi della transumanza. Questo riferimento richiama le antiche vie percorse dai pastori, che costituiscono il filo conduttore del gioco.

Viderba ha una struttura composta da vari elementi: un tabellone modulare di dieci caselle, tre minigiochi che comprendono (due regolamenti, due tavolette forate, due aghi con filo, un sacchetto con forme geometriche), due mazzi di carte, sei pedine, il regolamento di gioco e la scatola. Il tabellone modulare offre la possibilità di creare un percorso sempre diverso, lasciando ai bambini la libertà di 'costruirsi' il proprio viaggio. L'intento era rappresentare il territorio abruzzese con tutte le sue peculiarità includendo elementi naturali distintivi, come il mare e la montagna, accanto a simboli iconici della cultura locale. Tra le tabelle più significative c'è la camminata della Ciammaichella visualizzando lo schema rettilineo e obliquo, interpretandolo in un modulo di matrice quadrata, gli elementi che creano un pattern rappresentano la donna che porta una cesta sul capo.

Il minigioco *Transumanza* è stato pensato per trasmettere ai bambini l'essenza di questa antica pratica. Il minigioco prevede che, una volta arrivati sulla tabella, si debba individuare il percorso del tratturo corretto per condurre il gregge verso la destinazione finale.

Il minigioco *Figure* trae ispirazione dalle marchiature praticate dai pastori sulle pecore, gli elementi grafici sono stati semplificati e scomposti in forme geometriche essenziali, trasformandoli in componenti modulari per il gioco.

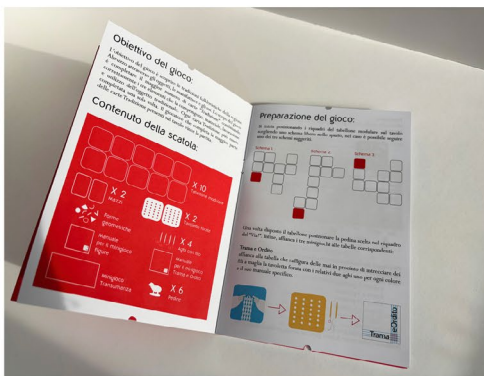
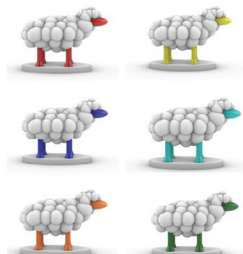
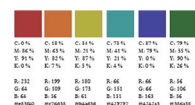
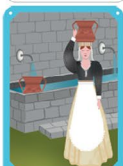
Il minigioco *Trama e Ordito* introduce i bambini al mondo dell'intreccio, permettendo loro di ricreare semplici ricami, modelli di sono ispirati alle trame delle coperte di Taranta Peligna.

Per le carte da gioco Tradizione sono state scelte quattro oggetti che hanno valore simbolico, ciascuno legato a un ambito manifatturiero diverso: la Conca, la Presentosa, le ceramiche e la coperta. Le carte hanno una struttura ben definita: nome, la rappresentazione visiva dell'oggetto e i tre componenti fondamentali: uso, materiale e lavorazione che poi sono riprese in grande nelle carte Componenti.

Il formato scelto per entrambi i mazzi è di 78x110 mm che consente di rappresentare in modo chiaro e leggibile tutti gli elementi della carta. La scelta del segno grafico è ricaduta su una rappresentazione bidimensionale con tinte piatte e/o a gradiente,

Fig. 4

Viderba. Progetto grafico delle carte, pedine, scatola e naming (a cura di Noemi Anna Pardi).



così da restituire un effetto tridimensionale all'illustrazione. Le pedine del gioco sono state ideate per richiamare l'iconografia delle pecore, sono state modellate e successivamente stampate in 3D.

Conclusioni

Il tema della progettazione di un gioco da tavolo per bambini che valorizza le tradizioni locali (alcune immateriali) dell'Abruzzo, veicolando immagini etiche, si colloca nella sezione *The Image in Society* del convegno che intende esplorare il ruolo delle immagini nella costruzione e riflessione delle strutture sociali e culturali. Un gioco da tavolo di questo tipo funge da mezzo per trasmettere valori culturali ed etici, utilizzando immagini e simboli legati alle tradizioni abruzzesi per educare e sensibilizzare i giovani giocatori. In questo modo, il gioco diventa uno strumento di mediazione culturale, promuovendo la comprensione e l'apprezzamento del patrimonio immateriale attraverso l'interazione ludica. Il tema della progettazione di un gioco da tavolo per bambini, volto a valorizzare le tradizioni immateriali dell'Abruzzo attraverso immagini etiche, trova una correlazione significativa con l'affresco *La Predica agli Uccelli* di Giotto, parte del ciclo delle *Storie di San Francesco* nella Basilica Superiore di Assisi. In questo affresco, San Francesco è raffigurato mentre comunica con gli uccelli, simboleggiando oltre un profondo rispetto e armonia tra l'uomo e la natura, anche l'educazione e il confronto su temi di interesse collettivo. Incorporando elementi narrativi e simbolici presenti nell'affresco di Giotto, il gioco da tavolo può servire come strumento per educare le nuove generazioni sull'importanza della tutela dei valori materiali e immateriali di una società, soprattutto quelle locali che rischiano sempre più di estinguersi. Incamminarsi per questa via, oltre che un'azione politica che mira verso azioni programmatiche puntuali, è anche compito dell'etica, dell'educazione a una abitazione stabile di un visibile che va oltre il visibile in base ad un'intenzionalità altra. È a questo livello che, come l'oggetto e le sue caratteristiche, possono apparire prima della coscienza tanto significanti solo perché la coscienza è già aperta ad una più basilare livello di significato (Kenaan, 2013, p. 17). Siamo dunque, prima che alla costruzione di immagini etiche, al livello del significato senza contesto in cui la visione in senso stretto, ovvero l'evento per eccellenza delle introiezioni dall'altro, si converte in una differente modalità di accesso al reale secondo il principio sopracitato di Levinas, ossia dell'etica come ottica. Di conseguenza, questa definizione non è soltanto la consapevolezza che un altro mondo non "reificante" è possibile ma anche che le immagini rimangono elementi inaggrabili in grado di convocare come dimensione della responsabilità il sapere del "filosofo morale" individuabile nell'operato del designer in generale e nel designer grafico in particolare poiché "sono portatrici di giudizi" (Bencivenga, 2015, p. 13).

Crediti

Il paragrafo *Introduzione. L'etica come visione con e senza immagine* è a cura di Vincenzo Cirillo; Il paragrafo *Viderba*.

Un gioco per il patrimonio immateriale e i valori etici dell'Abruzzo è a cura di Noemi Anna Pardi; le *Conclusioni* sono a cura di Ornella Zerlenga.

Bibliografia

Anderson, B. (1983). *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. Verso.

Assmann, J. (2011). *Cultural Memory and Early Civilization: Writing, Remembrance, and Political Imagination*. Cambridge University Press.

Barthes, R. (1980). *La camera chiara*. Nota sulla fotografia. Einaudi.

Bencivenga, E. (2015). *Il bene e il bello. Etica dell'immagine*. Il Saggiatore.

D'Annunzio, G. (1894). *Trionfo della morte*. Milano: Fratelli Treves.

Eco, U. (1984). *Semiotica e filosofia del linguaggio*. Einaudi.

Gandolfi, A. (2023). *La Presentosa. Un gioiello degli Abruzzi fra tradizione e innovazione*. Radici Edizioni.

Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage.

Kenaan, H. (2013). *The Ethic of Visuality. Levinas and the Contemporary Gaze*. I.B. Tauris & Co. Ltd.

Lévinas, E. (2010). *Totalità e infinito. Saggio sull'esteriorità*. Jaca Book.

Mitchell, W. J. T. (2005). *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*. University of Chicago Press.

Munari, B. (2017a). *Fantasia. Invenzione, creatività e immaginazione nelle comunicazioni visive*. Roma, Laterza (ottava edizione).

Munari, B. (2017b). *Da cosa nasce cosa. Appunti per una metodologia progettuale*. Roma, Laterza (ottava edizione).

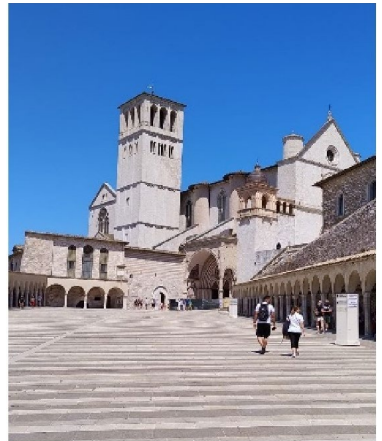
Nora, P. (1984). *Les lieux de mémoire*. Gallimard.

Santrock, J.W. (2017). *Psicologia dello Sviluppo*. McGraw-Hill Education.

Scarafile, G. (2022). *Etica delle immagini. Nuova edizione riveduta e ampliata*. Morcelliana.

Teti, V. (1999). *Il senso dei luoghi. Memoria e storia dei paesi abbandonati*. Donzelli.

Vattimo, G. (Ed.). (2000). *Hans-Georg Gadamer. Verità e metodo*. Bompiani.



Immagini e potere. L'iconografia di San Luigi di Francia

Images and Power. The Iconography of Saint Louis of France

Abstract

Lo studio esamina il ruolo e la funzione che le immagini hanno avuto nella rappresentazione del potere nel Medioevo attraverso l'iconografia di San Luigi IX nelle sue principali occorrenze, collocate, in Italia, nella basilica inferiore di San Francesco ad Assisi. Nell'ambito di una puntuale iconografia del potere, posta al servizio della propaganda politica, i modi della rappresentazione di Luigi subirono da un lato l'influenza angioina, dall'altro, della cultura francescana.

Parole chiave

Immagini, potere, Medioevo, Assisi, San Luigi

Abstract

The study examines the role and function that images had in the representation of power in the Middle Ages through the iconography of St. Louis IX in its main occurrences, located, in Italy, in the lower basilica of St. Francis in Assisi. In the context of a precise iconography of power, placed at the service of political propaganda, the modes of representation of Louis were influenced on the one hand by Angevin and, on the other, by Franciscan culture.

Keywords

Images, power, Middle Ages, Assisi, St. Louis

Introduzione

Il presente studio si propone di esaminare il ruolo e la funzione che le immagini hanno avuto nella rappresentazione del potere in età medievale attraverso l'indagine sui modi della rappresentazione di San Luigi IX re di Francia nelle sue principali e più note occorrenze iconografiche, collocate, in Italia, nella basilica inferiore di San Francesco ad Assisi. Ed infatti, parimenti a quanto avviene ancora oggi, le immagini avevano, anche in età medievale, la capacità di plasmare le percezioni, influenzare le opinioni e orientare i comportamenti: ben consapevoli del ruolo etico e delle responsabilità che esse assumevano, i re medievali ne facevano spesso un uso strumentale. Più precisamente, si evidenzia come nel Medioevo il potere si esprimesse attraverso le immagini e come, in particolare, l'iconografia di Luigi, re di Francia dal 1226 al 1270, morto a Tunisi il 25 agosto 1270 e canonizzato nel 1297, e dunque re santo, sia stata oggetto di una strumentalizzazione a carattere pubblico.

Copertina

Basilica di San Francesco, Assisi. Foto degli autori.

Fig. 1

- a. *Giudizio Finale*, affresco, ca 1080. Sant'Angelo *in Formis* (CE). Affresco. (Web Gallery of Art, s.d).
- b. Apocalisse, timpano scolpito del portale meridionale di Saint-Pierre. 1120-1135. Moissac. Web Gallery of Art (s.d).
- c. Cristo affida la missione evangelizzatrice agli apostoli, portale centrale del narthex della di Basilica di Sainte-Marie-Madeleine, ca 1130. Vezelay. Web Gallery of Art (s.d).
- d. Cristo Pantocratore, cattedrale di Monreale, ca 1180. Mosaico. (Web Gallery of Art, s.d).
- e. Giudizio Universale, portale centrale del transetto sud della cattedrale di Notre-Dame. ca 1210. Chartres. Web Gallery of Art (s.d).

L'immagine del potere nel Medioevo: Cristo e l'imperatore

Le manifestazioni del potere avevano cercato e trovato un congruo format iconografico nel linguaggio artistico medievale. Complessi ed intricati sono i rapporti determinatisi nei secoli tra i titolari del potere: Cristo, l'imperatore ed il re subirono infatti nelle rispettive rappresentazioni influenze e scambi iconografici vicendevoli, motivati dall'identità del ruolo rivestito, diverso solo nella specificità del potere in dote. La prima formulazione di un modello iconografico utile alla rappresentazione del potere si era ereditata, in età cristiana e dunque in ambito sacro, da quella occorrente per l'imperatore romano. Successivamente, sin dal regno di Giustiniano I, si avvertì un avvicinamento dei modi della rappresentazione dell'imperatore a quella di Cristo. Si determinò quella fusione di ruoli, che è caratteristica precipua dell'età medievale, che si concretò nella continuità iconografica, che è prima culturale, dell'immagine statale e religiosa (Belting, 2001). Il potere cominciò ad affermarsi sin dal IX secolo e ancora per il XIII e XIV secolo prevalentemente nell'iconografia da assiso e nelle forme di una frontalità ieratica: così Ottone III nel suo Evangelario, degli inizi dell'XI secolo; così Cristo in trono, nella mandorla, nelle diverse rappresentazioni del Giudizio Finale [si veda la controfacciata di Sant'Angelo *in Formis*, Fig. 1a].

Le teofanie dei portali delle chiese romaniche recuperarono lo stesso motivo in espressioni concitate e violente, atte a sollecitare una 'terribilità' inedita: così, ad esempio, nell'abbazia di Moissac (Fig. 1b), nella chiesa di Saint-Lazare ad Autun e in Sainte-Madeleine a Vezelay (Fig. 1c). In Italia i mosaici absidali del duomo di Monreale (Fig. 1d), di Cefalù e della Cappella Palatina di Palermo, che presentavano, all'altezza del XII secolo, il Cristo Pantocratore a mezzo busto, testimoniano il mantenimento di una frontalità ieratica, rimodulata nelle forme, nei significati e nella gestualità dell'icona bizantina. Nelle facciate delle cattedrali gotiche il motivo trovava poi una particolare *maiestas*: si pensi, nello specifico, ai grandi cicli scultorei di Chartres (Fig. 1e) e Parigi (Sauerlander, 1991).

La rappresentazione da assiso, con le due braccia alzate a giudicare o con la mano destra ad accogliere e la sinistra a negare,



a



b



c



d



e

era diventata nei secoli icona del giudice divino. Quella dell'imperatore cominciò, sin dall'alto medioevo, a plasmarsi su questa. E ciò per la possibilità di reimpiegare un'iconografia già assestata, quella di Cristo, al fine di consentire l'espressione, con la stessa, di un diverso potere, quello temporale dell'imperatore, considerato figurazione in terra del potere divino, il suo *alter ego*, mediatore tra i fatti umani e quelli celesti.

L'esemplarità del modello iconografico di Federico II e la rappresentazione del re angioino

L'iconografia nota di Federico II attraverso la sua statua, oggi acefala (Fig. 2a), che ornava la distrutta porta di Capua (Fig. 2b), è a sua volta desumibile da un disegno di Sèroux d'Angicourt della Biblioteca Apostolica Vaticana (Mariani e Cassano, 1995), risalente al XVIII secolo, che mostra l'imperatore per come doveva apparire un tempo: assiso in trono, con corona ma privo di attributi perché all'epoca la statua doveva essere già mutila. Questi ultimi si deducono dalla descrizione di Jacopo da Cessole, che presenta l'imperatore assiso e con in mano scettro e globo. A conferma, nel sigillo in cera di Darmstadt, l'imperatore è assiso, incoronato e reca nella mano sinistra il globo, sormontato dalla croce, e nella destra lo scettro. Deduciamo dunque l'iconografia tipo dell'imperatore, ed in particolare di quello svevo: egli mantiene, in ossequio alla formula del potere incarnata da Cristo e in un inequivocabile richiamo ai modelli imperiali romani, la frontalità ieratica e la figura assisa, è incoronato e reca le insegne reali, ossia lo scettro nella mano destra ed il globo talvolta sormontato dalla croce nella sinistra. Possiamo credere che l'immagine di Federico II avesse funto da modello per le rappresentazioni del potere, anche in nome del suo ruolo, della valenza storico-politica e dell'empito internazionale del suo governo. Carlo I d'Angiò (Fig. 2c), infatti, rappresentato da Arnolfo di Cambio in una data prossima al 1277, era assiso ed incoronato, recava nella mano destra lo scettro, mentre la sinistra è di restauro. Mutila ma anch'essa assisa è la statua di Arrigo VII di Tino di Camaino (1315 ca, immagine 2 figura d), realizzata per il suo monumento funebre. Più genericamente, il format iconografico del re angioino, da Carlo I a Roberto, nell'emulazione di un ideale modello di potere, si era plasmato sulla scorta dell'icona imperiale.

Fig. 2

a. Statua acefala di Federico II. Museo provinciale, Capua (CE). Foto degli autori.

b. Andrea Mariano. Disegno ricostruttivo della Porta di Capua, 1929. Museo provinciale, Capua (CE). Foto degli autori.

c. Arnolfo di Cambio, Carlo I d'Angiò, ca 1277. Musei Capitolini (Roma). Web Gallery of Art. (s.d.).

d. Arrigo VII, Tino di Camaino, ca 1315. Museo dell'Opera del Duomo (Pi). Web Gallery of Art. (s.d.).

San Luigi di Francia

Tale modello dovette certamente orientare anche le rappresentazioni di Luigi IX, figlio di Luigi VIII di Francia e fratello di Carlo d'Angiò, re di Napoli. È possibile cogliere il suo profilo umano e morale attraverso i numerosi agiografi francescani e domenicani che ne hanno raccontato la vita, la spiritualità, la santità morale ed il rapporto preferenziale con i Mendicanti (Le Goff, 1999). Più noto è il suo ruolo di re taumaturgo, guaritore delle scrofole, nonché la sua profonda devozione per le reliquie della Passione. La matrice laica e secolare invece emerge in Joinville, biografo che affiancò realisticamente al profilo morale quello del re cavaliere e uomo d'azione. Alla sua morte, avvenuta a Tunisi il 25 agosto del 1270, il corpo risalì l'Italia per tornare in Francia e da



a



b



c



d

subito, già in Sicilia, si reclamarono i primi miracoli. Santificato il 4 agosto del 1297, il suo culto è precocemente attestato, anche in Italia: l'attuale chiesa di San Domenico ad Aversa (Fig. 3a), infatti, fu originariamente dedicata a San Luigi IX e si addossava ad un convento domenicano istituito per volontà di Carlo II in onore di suo zio Luigi (Parente, 1857). È verosimile, pertanto, che la sua costruzione possa cadere immediatamente a ridosso della canonizzazione di Luigi IX, attestando l'eccezionalità del suo culto, onorato dal re angioino con un complesso che faceva quasi a gara con il progetto messo in atto da Filippo IV il Bello a Poissy (Aceto, 2010). Si teneva inoltre ad Aversa la fiera di San Luigi, che cadeva il 25 agosto di ogni anno, giorno della sua festa. Accanto alla chiesa c'è poi il seggio di San Luigi (Figg. 3b, 3c), il solo giunto sino a noi, ristrutturato nel 1692 per volontà delle famiglie nobili aversane che lo reputavano testimonianza dei loro antichi splendori.

L'iconografia di San Luigi di Francia

La prima formulazione iconografica italiana è il *San Luigi* di Simone Martini nella cappella di San Martino nella basilica inferiore di San Francesco ad Assisi (Figg. 4a, 4b), commissionata dal cardinale Gentile Partino da Montefiore. Simone Martini presenta, nel sottarco di ingresso alla cappella, un ciclo di otto santi che si data, per la presenza di San Ludovico di Tolosa, canonizzato nel 1317 e fratello di Roberto d'Angiò, in prossimità di questi anni.

San Luigi è un uomo giovane, sbarbato, con i capelli corti a rullo e indossa una lunga veste gigliata. Il modello di riferimento è quello tramandato da esempi francesi quali la statua di Poissy o quella proveniente dalla Chiesa di Mainneville, tanto che Max Seidel (2007) giunge ad ipotizzare che Simone conoscesse una di quelle statue, ritenendo che potesse essergli stato suggerito proprio dai consiglieri di re Roberto di attenersi a quell'immagine, forse mostratagli attraverso disegni.

L'immagine di Luigi, di certo estranea ad intenti ritrattistici ma icona di una bellezza idealizzata e paradigmatica, divenne un format diffuso per la rappresentazione dei Capetingi, utile alla ricostruzione di un'identità estetica della *beata stirps* discendente dalla sua santità. La tipologia iconografica indicata infatti ritornò nella rappresentazione di Filippo IV sul suo sepolcro, così come la sua acconciatura caratterizzò spesso le immagini di Roberto (Seidel, 2007). Deduciamo così i significati culturali e politici che essa assumeva, sganciandosi dall'intento fisionomico ed individualizzante e volendo significare una simbolica omologazione del potere, che in Italia coincide con quello angioino. Si evidenzia dunque, nei rapporti tra l'iconografia madre e quella italiana, il mantenimento dello stesso meccanismo di 'strumentalizzazione a carattere pubblico' dell'immagine di Luigi, che divenne un mezzo di comunicazione e diffusione di ideologie dinastiche e personali. Il San Luigi di Simone, infatti, reca le insegne del potere, ossia corona, scettro e globo, un giglio sullo scettro, ed è posto su di uno sfondo disseminato degli emblemi di Francia (Kaftal, 1952), in coppia con San Ludovico di Tolosa: l'affiancamento si spiega certamente con l'appartenenza di entrambi alla dinastia angioina. Inoltre, alcuni santi del ciclo, tra cui Luigi, sono frutto di un ripensamento. È convinzione largamente condivisa che il cambiamento di programma fosse stato imposto da un'interferenza della corte

Fig. 3

- a. Chiesa di San Domenico, Aversa (CE). Foto degli autori.
- b. Sedile di San Luigi, veduta laterale. Aversa, (CE). Foto degli autori.
- c. Sedile di San Luigi, veduta angolare. Aversa (CE). Foto degli autori.

Fig. 4

- a. Simone Martini, San Luigi IX e San Ludovico di Tolosa, ca 1317. Cappella di San Martino, Basilica Inferiore di San Francesco, Assisi (Pg). Affresco. Web Gallery of Art. (s.d.).
- b. San Luigi IX, particolare del precedente. Web Gallery of Art. (s.d.).



a



b



c



a



b

angioina, che avrebbe indirizzato i lavori di Simone nel senso di una precisa celebrazione dinastica, con la raffigurazione di santi "di famiglia" (Bertaux, 1929). Il mutamento sarebbe maturato pertanto *ex post*, in occasione della canonizzazione di Ludovico e sovrammesso ad una figurazione precedente (De Castris, 2003). Esso, insieme alla dinastia, avrebbe celebrato contestualmente il 'patronato' della casa sull'Ordine.

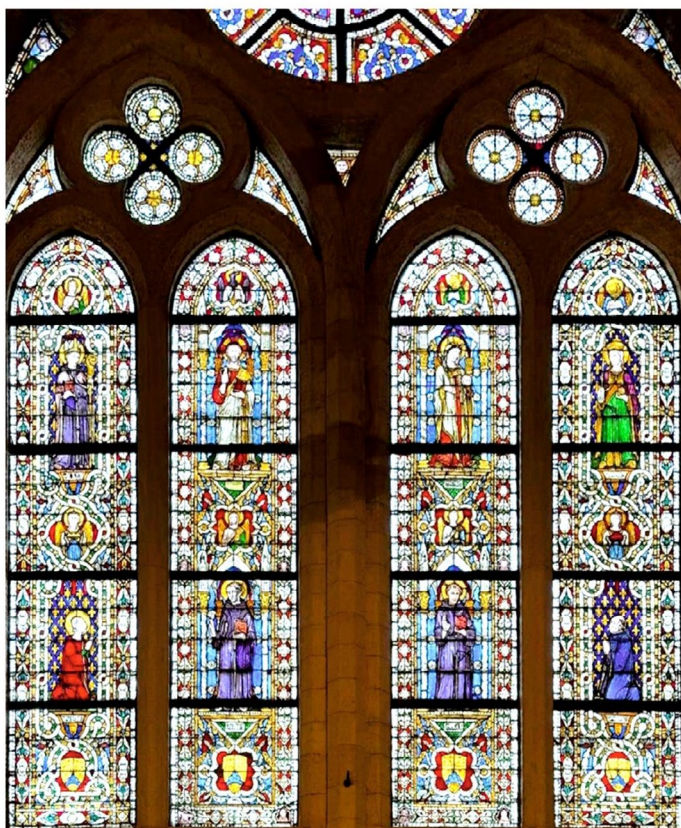
Tuttavia, l'interpretazione angioina del ciclo è stata messa in discussione: bisogna infatti tener presente che l'intervento è stato ripensato mentre il ritratto di Ludovico era già in opera, così come bisogna tener conto dello specifico interesse che i francescani di Assisi, esecutori delle volontà testamentarie del cardinale Partino, avevano per quei santi (Aceto, 2010; Boskovits, 2007; Hoch, 1994). È stata pertanto avanzata un'ipotesi di revisione 'francescana' del ciclo. L'appropriazione dell'icona da parte francescana, del resto, è indubbia. Louis Reau (1958) ha osservato come San Luigi fosse raramente rappresentato nel Medioevo nell'esercizio della regalità ma di preferenza come un secondo San Francesco d'Assisi incoronato, nell'atto di farsi dare la penitenza, di nutrire un lebbroso, di lavare i piedi dei poveri. Così ad esempio era sull'altare della cappella bassa della Sainte-Chapelle, dove doveva esserci, probabilmente, un *antependium* o una pala d'altare, come ricaviamo dai disegni ricostruttivi della Biblioteca di Carpentras (Caillet, 2008) realizzati per l'erudito Peiresc nella prima metà del XVII secolo, che rappresentano: San Luigi prigioniero in Terra Santa che recupera il suo breviario dalle mani di un angelo; San Luigi che lava i piedi dei poveri; San Luigi che riceve la disciplina dal suo confessore; San Luigi che nutre un religioso affetto da lebbra.

È forse la prevalente coloritura di santità del re "cristianissimo", sulla scorta di tale tradizione iconografica, a determinarne la rappresentazione con la stola nella vetrata della cappella di San Ludovico, oggi Santo Stefano, nella basilica inferiore di San Francesco ad Assisi (immagine 5 figura a). Posto su di una mensola che ne indica il nome "*Sanctus Lodovicus*" San Luigi è raffigurato in piedi, rivolto verso la Madonna alla sua destra (immagine 5 figura b), reca corona e nimbo, su di un fondo decorato a gigli, tiene lo scettro gigliato nella mano destra, il globo nella sinistra e indossa la stola (Seidel, 2007).

Rappresentare un re in stola (immagine 5, figura c) era peculiarità di ambito angioino: re Roberto, infatti, negli stessi anni la assumeva di consueto. Dotare Luigi della stola significava dunque assimilarlo alla famiglia angioina: non sapendo come potesse vestire un re francese, l'artista italiano lo ha immaginato in stola, come era solito vedere il re di Napoli, a cui lo riconduceva per identità familiare. Tuttavia essa non veniva mai indossata da Roberto come la vediamo in Luigi, cioè incrociata sul petto; inoltre nel Medioevo la stola era un paramento sacerdotale, solitamente indossato dal vescovo durante le funzioni, ma era anche intesa nelle Sacre Scritture come contrassegno di immortalità, ricorreva perciò come concessione da parte di Cristo a quanti ne fossero meritevoli (Seidel, 2003) e, a partire dall'XI secolo, si associò più genericamente alla categoria dei "*valde boni*", soggetti dotati di 'particolare santità'. In un contesto in cui Luigi accompagna la Vergine, nell'ambito di una vetrata in cui figura lo stesso Cristo, la stola è contrassegno identificativo della sua santità, indossata per giustificare l'affiancamento al Re ed alla Regina dei Cieli.

Fig. 5

- a. Vetrata dipinta della cappella di San Ludovico, oggi Santo Stefano, ca 1317-20. Basilica Inferiore di San Francesco, Assisi (Pg). Foto degli autori.
- b. Particolare del precedente, con in alto la Vergine e San Luigi. Foto degli autori.
- c. Particolare del precedente, San Luigi di Francia. Foto degli autori.



a



b



c

Conclusioni

È evidente come nel Medioevo sia stata codificata 'un'iconografia del potere' posta al servizio delle ideologie e della propaganda politica di imperatori e sovrani. L'iconografia di San Luigi prese le mosse dalla sua doppia natura – la regalità e la santità – che ne consentiva la modulazione *ad hoc* in relazione all'intento del committente, al contesto di occorrenza ed ai significati che si volevano veicolare: il re di Francia, ornato dei simboli del potere e dello stemma angioino, fungeva nei contesti reali da manifesto politico, alle dipendenze di un'iconografia del potere messa in atto e pre-determinata dalla dinastia angioina, che proiettava il suo ruolo e la sua santità, acquisita per discendenza, deducendola dai santi di famiglia, a suggello della *beata stirps* d'appartenenza. D'altro canto, Luigi, in quanto santo, dotato delle sue note virtù, diventò icona della cultura francescana e, in seguito, prima nell'arte e poi nell'immaginario culturale collettivo, patrono del Terzo Ordine di San Francesco.

Bibliografia

Aceto, F. (2010). Spazio ecclesiale e pale di "primitivi" in San Lorenzo Maggiore a Napoli: dal 'San Ludovico' di Simone Martini al 'San Girolamo' di Colantonio. *Prospettiva*, 137(1), 2–50.

Belting, H. (2001). *Il culto delle immagini: storia dell'icona dall'età imperiale al tardo Medioevo*. Carocci.

Bertaux, E. (1900). Les Saints Louis dans l'art italien. *Revue des deux mondes*, 157, 31–111.

Boskovits, M. (2007). Da Duccio a Simone Martini. In C. A. Quintavalle (a cura di), *Medioevo: la Chiesa e il Palazzo. Atti del convegno di Parma, 20–24 settembre 2005* (pp. 565–582). Electa.

Caillet, J. P. (2009). Les trois cercles de l'exaltation de la figure de saint Louis: le roi, les dignitaires, la parentèle. In A. C. Quintavalle (a cura di), *Medioevo: immagine e memoria. Atti del Convegno di Parma, 23–28 settembre 2008* (pp. 578–589). Electa.

Calò Mariani, M. S., & Cassano, R. (a cura di). (1995). *Federico II: immagine e potere*. Marsilio.

Hoch, S. A. (1983). *Simone Martini's St. Martin Chapel in the Lower Basilica of San Francesco, Assisi* (Tesi di dottorato). University of Pennsylvania. Edizione Ann Arbor (MI): 1994.

Kaftal, G. (1952). *Iconography of the Saints in Tuscan Painting*. Sansoni.

Le Goff, J. (1999). *San Luigi*. Einaudi.

Leone de Castris, P. (2003). *Simone Martini*. Motta.

Parente, G. (1857). *Origini e vicende ecclesiastiche della città di Aversa*. Cardamone.

Réau, L. (1958). *Iconographie de l'art chrétien, III: Iconographie des Saints, II G-O*. Presses Universitaires de France.

Sauerländer, W. (1991). *Le cattedrali gotiche: 1140-1260*. Rizzoli.

Seidel, M. (2003). L'artista e l'imperatore: L'attività di Giovanni Pisano al servizio di Enrico VII e il sepolcro di Margherita di Brabante. In *Arte italiana del Medioevo e del Rinascimento*. Vol. 2: *Architettura e Scultura* (pp. 463-564). Marsilio.

Seidel, M. (2007). La scoperta del sorriso: Vie di diffusione del gotico francese (Italia centrale 1315-25). *Mitteilungen des Kunsthistorischen Institutes in Florenz*, 51, 45-158.

Web Gallery of Art. (s.d.). https://www.wga.hu/index_welcome.html



Immagini etiche con didascalie: per una lettura peripatetica

Ethical Images with Captions: for a Peripatetic Reading

Abstract

L'abbinamento di immagini e *tituli*, strumento espressivo adottato già negli affreschi della basilica superiore di Assisi, è servita ai francescani, nel corso del tempo e con raffigurazioni diverse, a creare un percorso narrativo. Tra Quattrocento e Seicento sono proprio i francescani, con le *Viae Crucis* e i Sacri Monti, che adottano una modalità di fruizione delle opere d'arte e delle immagini sacre di tipo peripatetico. In queste forme di fruizione le didascalie servono anche per creare un percorso narrativo. Partendo dalla disamina delle immagini del Sacro Monte di San Vivaldo in Toscana viene posta l'attenzione sul ruolo etico immagini e dei testi ad esse abbinati.

Parole chiave

Viae Crucis, Sacri Monti, Gerusalemme di Toscana a San Vivaldo, immagini etiche, fruizione delle opere d'arte

Abstract

The combination of images and titles, an expressive tool adopted already in the frescoes of the upper basilica of Assisi, served the Franciscans, over time and with different representations, to create a narrative path. Between the Fifteenth and Seventeenth centuries, it was precisely the Franciscans, with the *Viae Crucis* and the Sacri Monti, who adopted a peripatetic way of enjoying works of art and sacred images. In these forms of use, captions also serve to create a narrative path. Starting from the examination of the images of the Sacro Monte of San Vivaldo in Tuscany, attention is paid to the ethical role of the images and the texts associated with them.

Keywords

Viae Crucis, Sacri Monti, Jerusalem of Tuscany in San Vivaldo, ethical images, enjoyment of works of art

Introduzione

Il presente saggio vuole porre l'attenzione sul ruolo delle immagini nella cultura francescana. L'Ordine, in epoca precocissima, ha utilizzato le immagini con finalità etica, come è noto, ma anche narrativa. Nel corso del tempo, con strumenti di comunicazione e raffigurazioni diversi, i francescani hanno usato le immagini per creare un percorso narrativo, avendo anche un ruolo di primissimo piano nella diffusione di questo modello narrativo con immagini. Saranno i frati minori a diffondere la narrazione della vita di Gesù e della passione attraverso percorsi cadenzati da immagini, noti come *Viae Crucis* e Sacri Monti. Infatti alla fine del Quattrocento, i francescani giocarono un ruolo di primaria importanza nella creazione dei Sacri Monti e, a partire dagli anni Trenta del Seicento, nella diffusione in Italia degli itinerari del cammino verso il Golgota, conosciuti come *Viae Crucis*. Partendo dalla disseminazione delle immagini del Sacro Monte di San Vivaldo in Toscana (1500-1515) sarà infine posta l'attenzione sul ruolo, anche etico, delle immagini che mettevano il pellegrino del tempo in condizione di discernere il bene dal male [1].

La *Legenda Maior*

Le pareti della basilica superiore di San Francesco ad Assisi spiegano un eloquente racconto visivo che illustra la vita di Francesco secondo la narrazione di san Bonaventura da Bagnoregio, la *Legenda Maior*. Le immagini, da leggersi (appunto *legenda*) percorrendo la navata, sono sempre state definite una *Biblia pauperum* poiché finalizzati a veicolare la storia biblica e del Santo anche a coloro che erano privi di istruzione: le pitture parietali fungevano da linguaggio universale, offrendo a chiunque – indipendentemente dalla lingua parlata o dal livello di alfabetizzazione – l'opportunità di accedere alla vita del santo, ai racconti sacri o tratti dalle Sacre Scritture. Pertanto, alle immagini veniva attribuito un ruolo educativo fondamentale, ovvero quello di comunicare ai fedeli i principi e le narrazioni religiose. In un contesto storico in cui la comprensione delle Sacre Scritture era preclusa alla maggior parte delle persone a causa della loro incapacità di leggere i testi sacri, dovuta alla mancanza di alfabetizzazione, i dipinti svolgevano la funzione di accessibilità del messaggio sacro da parte del volgo. Questo valore didattico delle immagini risultava ancor più marcato se si pensa al fatto che in quel periodo i riti venivano officiati in latino, una lingua non accessibile alla maggior parte della popolazione.

I dipinti erano accompagnati anche dai relativi *tituli*, didascalie *ante litteram* che accompagnavano ogni episodio sintetizzando il contenuto della scena rappresentata. Questi ultimi erano verosimilmente rivolti a un pubblico dotato di una formazione culturale più elevata.

Nella basilica francescana le immagini, cariche di un profondo messaggio etico, associate ai *tituli*, non erano pensate per essere osservate singolarmente né viste nella loro complessità; la loro lettura avveniva procedendo, in modo peripatetico. Il messaggio visivo andava infatti compreso percorrendo e leggendo l'intera narrazione, come una sorta di *volumen* istoriato, al pari della narrazione delle due guerre in Dacia che sarebbe possibile leggere

Copertina

Scuola Robbiana, *Ultima Cena e l'istituzione dell'Eucarestia e la Lavanda dei piedi*, 1500-1515, affresco e terracotta dipinta a freddo, San Vivaldo (Montaione, Firenze), Gerusalemme di Toscana, Cappella del Cenacolo. Fotografia dell'autrice.

srotolando la Colonna Traiana. Che cosa diversifica il *volumen* istoriato della Colonna Traiana dalla narrazione francescana? Certamente il ruolo etico delle immagini e la presenza dei *tituli* che consentono di stabilire anche un ordine nel percorso.

I Sacri Monti

L'antica pratica pia di percorrere in preghiera il cammino doloroso trae origine dalla devozione passiocentrica dei Francescani e dall'intensa venerazione che essi riservavano ai luoghi santi della Terra Santa, dove erano stabiliti fin dal 1230 [2]. Nel 1342 l'Ordine Franciscano ottenne ufficialmente da Papa Clemente VI la Custodia di Terra Santa e Gerusalemme che sancì la presenza dell'Ordine in Palestina – finalizzata alla salvaguardia dei luoghi legati alla vita di Gesù, agli eventi della sua Passione e alle tradizioni religiose del Cristianesimo – e l'esercizio di una sorta di monopolio nella gestione dei principali santuari cristiani di Terra Santa e nell'organizzazione del pellegrinaggio verso quelle zone (Piccirillo, 1983; Piccirillo, 2000; Piatti & Salvestrini, 2018, p. 11; Benvenuti, 2018, p. 71). Questa era destinata a divenire il fulcro della spiritualità cristiana e un punto di irradiazione del francescanesimo passionistico, una corrente che i numerosi pellegrini diffondevano al loro ritorno nelle rispettive terre. Tanti sono i frati umbri che occuparono posti di prestigio nella storia della custodia di Terra Santa. In tempi molto precoci, Frate Giovanni di Fedanzola da Perugia nel 1330 redige una guida per i pellegrini, *Descriptio Terrae Sanctae*, nella quale riferisce di aver visitato più volte i luoghi Santi in compagnia di viaggiatori (Giovanni di Fedanzola da Perugia, 2003; Giacometti, 2015, p. 191).

L'idea dei Sacri Monti ha origine quando, con la caduta di Costantinopoli nel 1453 per mano ottomana, i viaggi in Terra Santa erano divenuti impraticabili per i cristiani. In tale ambito Fra' Bernardino Caimi, che aveva avuto una lunga esperienza nella Custodia francescana di Terra Santa, avanzò una proposta inedita che cambiò il concetto del pellegrinaggio al Santo Sepolcro, rendendolo accessibile anche a coloro che non avrebbero mai potuto attraversare il mare. Fu in questo contesto che nacquero i Monti Sacri: 'modellini' in scala della Gerusalemme dell'epoca, associati a raffigurazioni degli episodi della vita di Gesù che andavano lette attraverso percorsi, cadenzati da stazioni. Questi consentivano ai pellegrini percorsi spirituali virtuali, associati al raggiungimento delle relative indulgenze, senza affrontare un pericoloso viaggio in Palestina. I Monti Sacri erano dunque ricostruzioni a scala territoriale dei luoghi sacri della Terra Santa, sempre più difficile da visitare a causa della dominazione ottomana. Le stazioni erano vere e proprie cappelle con figure a grandezza naturale in terracotta policroma o legno alloggiate all'interno. Il sacro Monte di Varallo in Val Sesia (dal 1486) era quello che godeva di maggior fama e di particolare interesse artistico tra i Sacri Monti, numerosi soprattutto nella regione prealpina lombardo-piemontese. La fruizione e la preghiera avvenivano attraverso processioni, collettive, con tappe cadenzate dalle stazioni della Passione di Cristo.

Che cosa hanno in comune la *Legenda Maior*, le *Viae Crucis* e i Sacri Monti? Chiaramente, il ruolo delle immagini. Prendiamo come esempio il Sacro Monte di San Vivaldo. A San Vivaldo (Montaione, Firenze) in tempi straordinariamente precoci,

tra l'anno 1500 e il 1515, all'interno di una vasta area boschiva a fianco di un convento francescano, fu realizzata la "Gerusalemme di Toscana", un complesso di cappelle a imitazione della stessa città alla fine del XV secolo (Piatti, 2018). L'iniziale progetto, approvato con bolla di Leone X nel 1516, prevedeva la realizzazione di trentaquattro cappelle (oggi ne restano circa la metà) disseminate nel bosco. Il fine della "Gerusalemme di Toscana", ideata dal frate francescano Tommaso da Firenze, era narrativo ed evocativo. Le cappelle dovevano richiamare i luoghi di Gerusalemme per consentire alle persone di intraprendere un pellegrinaggio, simbolico, in Terra Santa. Ogni cappella, immersa nel bosco, è caratterizzata dalla rappresentazione di un episodio della Via Dolorosa attraverso gruppi statuari in terracotta dipinta di scuola Robbiana poggiati su pareti affrescate e inseriti in una compagine architettonica particolare.

L'intera rappresentazione di ogni cappella può essere infatti interpretata come articolata su tre distinti piani. Il livello più arretrato, solitamente realizzato mediante affreschi oppure con un'ambientazione architettonica particolare, raffigura la Firenze dell'epoca, con chiari richiami alla città, alla sua arte e alla sua architettura. Nella scena della *Crocifissione di Cristo* nella Cappella del Calvario (patronato famiglia Lombardi), l'autore dell'affresco ha chiaramente ricevuto la sua formazione nelle botteghe pittoriche fiorentine più aggiornate della fine del Quattrocento (Proto Pisani, 2006, p. 89; Pacciani, 2018): soldati a cavallo con alabarde che trafiggono il corpo di Cristo riecheggiano la composizione dei tre dipinti di Paolo Uccello della *Battaglia di San Romano* (Fig. 1). Nella cappella del *Crucifige*, sullo sfondo è raffigurato un palazzo le cui finestre sono chiuse da impannate, caratteristiche schermature utilizzate al posto dei vetri nell'architettura fiorentina del Quattrocento e del Cinquecento (Fig. 2). La Cappella della Pentecoste ha un'evidente tipologia brunelleschiana: un vano quadrato con una scarsella della medesima forma è sormontato da pennacchi che sostengono una cupola emisferica. La cappella di San Vivaldo riduce di dimensione, in scala, l'architettura della Sagrestia Vecchia di San Lorenzo ma presenta tutti gli elementi dell'impianto brunelleschiano, compresi i tondi che, nei pennacchi laurenziani, erano stati realizzati da Donatello. L'effetto della bicromia brunelleschiana è mantenuto seppur realizzato con diversi materiali: capitelli in cotto, anziché in pietra serena, creano un forte contrasto con le murature intonacate e dipinte in bianco calce. Nella Cappella dell'Andata al Calvario, la struttura è invece ricalcata su quella della Cappella Pazzi (Fig. 3). In definitiva, anche l'architettura interna delle cappelle, come gli affreschi sullo sfondo conducono il pellegrino in ambito toscano.

Mentre agli occhi di un pellegrino contemporaneo molti dei simboli utilizzati appaiono oscuri, non essendo in grado di comprendere più appieno il significato delle immagini, all'epoca erano chiarissimi per tutti, persino per le persone più umili. La comprensione delle immagini avveniva attraverso strategie visive e astuzie che mettevano il pellegrino del tempo in condizione di discernere il bene dal male. Inoltre, in ogni allestimento queste rappresentazioni e simboli visivi erano utilizzate per aumentare il coinvolgimento da parte dei fedeli.

Questo livello funge da fondale, da contesto per il piano degli altorilievi in terracotta che illustrano gli episodi della Via Dolorosa: si tratta di piccole sculture tridimensionali in terracotta

Fig. 1

Scuola Robbiana, *Crocifissione di Cristo*, 1500-1515, affresco e terracotta dipinta a freddo, San Vivaldo (Montaione, Firenze), Gerusalemme di Toscana, Cappella della Crocifissione di Cristo. Fotografia dell'autrice.

Fig. 2

Scuola Robbiana, *Crucifige*, 1500-1515, affresco e terracotta dipinta a freddo, San Vivaldo (Montaione, Firenze), Gerusalemme di Toscana, Cappella del *Crucifige*. Fotografia dell'autrice.



dipinta a freddo senza invetriatura. Nella cappella del Cenacolo (patronato famiglia Mannelli) lo spazio architettonico è diviso in due navate che conducono a due rilievi in terracotta raffiguranti l'*Ultima Cena* e l'*istituzione dell'Eucarestia* e la *Lavanda dei piedi* (Proto Pisani, 2006, pp. 49-50). Ai pellegrini del tempo appariva evidente il contrasto tra il bene, identificato da Cristo e i suoi seguaci, e il male, raffigurato da personaggi vestiti di verde con copricapi orientali o con la pelle scura, chiaro riferimento agli ottomani. Tra gli apostoli soltanto uno è vestito di verde e ha la pelle scura: Giuda (Fig. di copertina). Nella Cappella della Casa di Pilato (patronato famiglia dei Rossi) entro due nicchie sono rappresentate la *Flagellazione di Cristo* e la *Coronazione di spine*. Queste opere svolgono un ruolo simbolico molto importante, mirato a garantire una comunicazione visiva etica immediata ed efficace. La carnagione chiara o scura dei personaggi viene trattata in modo tale da fornire al pubblico un'immediata comprensione dei ruoli sociali ma anche morali. I ruoli contrapposti sono ulteriormente accentuati da altri elementi caratterizzanti, come i copricapi, gli abiti e i dettagli di barba e capelli. I 'cattivi' sono raffigurati con vesti verdi e tratti associabili agli ottomani, richiamando inevitabilmente l'eco storica della recente (1453) caduta di Costantinopoli. Questo espediente iconografico sottolinea il contesto storico-culturale del periodo e permette allo spettatore di collegare immediatamente alla scena significati morali e politici (Proto Pisani, 2006, pp. 66-70).

Questo teatro non avrebbe alcun senso senza il terzo livello, quello del pellegrino stesso, il quale partecipa attivamente alla scena rappresentata, catturato visceralmente dall'evento raffigurato a Gerusalemme, pur essendo sempre consapevole di trovarsi in Toscana. Nonostante molte delle cappelle siano andate perdute e i simboli sfuggano alla comprensione dei contemporanei, i Monti Sacri restano testimonianze straordinarie della capacità dell'arte di coinvolgere profondamente i fedeli nel messaggio cristiano. Nella Cappella della casa di Simone Fariseo (patronato famiglia Riccardi) è raffigurata la Cena in quella casa. Anche in questo caso i costumi dei commensali, la tovaglia increspata e le stoviglie appoggiate sopra di essa sono volte ad aumentare il grado di immedesimazione del pellegrino nella scena raffigurata e vissuta (Proto Pisani, 2006, pp. 64-65). Per enfatizzare il messaggio, sono usati i testi che trascrivono le parole che escono dalla bocca di Gesù e di Simone Fariseo. Non si tratta di *tituli* ma di testi che aumentano il grado di partecipazione emotiva da parte del visitatore. Questa iscrizione a corredo dell'immagine è riportata anche nell'edicola del *Crucifige*, addossata alla Cappella del Calvario. I sacerdoti e le guardie urlano a Pilato di crocifiggere Gesù. Anche in questo caso il ruolo del coinvolgimento emotivo del pellegrino è affidato alle parole trascritte sul rotolo: "*Crucifige. Crucifige eum*" (Crocifiggilo! Crocifiggilo!) (Proto Pisani, 2006, pp. 73-75) (Fig. 4).

Il forte coinvolgimento emotivo del pellegrino negli eventi narrati è perfettamente in linea con la devozione passiocentrica dei Francescani. Ciò che emerge tuttavia con forza dagli esempi descritti è che i francescani adoperavano a tal fine proprio le immagini. Dunque, le immagini non solo avevano il ruolo di *delectare, informare et instruere* ma anche quello di essere strumento di condivisione sociale, di compartecipazione. Oltre a ciò, i Sacri Monti e le *Viae Crucis* prevedono una

Fig. 3

Scuola Robbiana, *Andata al Calvario*, 1500-1515, affresco e terracotta dipinta a freddo, San Vivaldo (Montaione, Firenze), Gerusalemme di Toscana, Cappella dell'Andata al Calvario. Fotografia dell'autrice.

Fig. 4

Scuola Robbiana, *Crucifige*, 1500-1515, affresco e terracotta dipinta a freddo, San Vivaldo (Montaione, Firenze), Gerusalemme di Toscana, Cappella del *Crucifige*. Fotografia dell'autrice.



compartecipazione sociale in movimento, una contemplazione di tipo peripatetico da parte dei pellegrini per l'evento narrato attraverso le immagini.

Le *Viae Crucis*

Fusione tra pietà passiocentrica e culto dei luoghi Santi è all'origine anche delle *Viae Crucis* (Casagrande, 1979, p. 273), composte da edicole disposte lungo un breve percorso di meditazione e preghiera comune, che spesso aveva inizio presso una chiesa. Questo modello di devozione di origine spagnola si diffuse in Italia proprio grazie ai francescani. Un primo precocissimo esempio è a Siviglia, dove il Marchese di Alcalà istituì una *Via Crucis* che partiva dalla sua residenza, in seguito conosciuta come Casa di Pilatos, per terminare alla Cruz del Campo, una croce situata in posizione elevata rispetto al palazzo. Il percorso riproduceva fedelmente le distanze del cammino di Cristo verso il Calvario, così come misurate nei luoghi santi a Gerusalemme. In questo primo esempio di *Via Crucis* spagnolo, le immagini non erano previste: le tappe del percorso erano infatti cadenzate solo da iscrizioni (Pereda, 2012, p. 78). La forma definitiva della *Via Crucis* con quattordici stazioni viene definita grazie all'impegno del frate francescano sardo Salvatore Vitale che, rimasto profondamente colpito durante il suo soggiorno in Spagna da una *Via Crucis*, nel 1628 ne creò una replica con quattordici stazioni che conducevano alla chiesa di San Miniato al Monte a Firenze (Tola, 2016, pp. 535-561; Casagrande, 1979, p. 271; Funis, 2024, p. 158). Anche in questo caso, le stazioni erano segnalate soltanto da lapidi con iscrizioni prive di decorazioni figurative. Soltanto dagli anni Trenta del Seicento si verificò un crescente utilizzo di decorazioni pittoriche, come testimoniato dagli scritti dello stesso frate Vitale. Nei suoi libretti, pubblicati nel 1629 e nel 1631, si assiste a un cambiamento sostanziale: nel primo le stazioni risultano marcate solo da croci lignee mentre, nella pubblicazione successiva viene riferita la presenza di illustrazioni dipinte (Vitale, 1629; Vitale, 1631). In questo contesto la prima *Via Crucis* con immagini dipinte sarebbe quella allestita a Perugia fra il 1633 e il 1636 in adiacenza al convento francescano di Monteripido. Al momento della prima processione lungo questa *Via Crucis* (1639) essa presentava quattordici edicole che indicavano episodi legati alla Passione di Cristo (Teetaert, 2004, p. 41; Casagrande, 1979, pp. 273-282; Giacometti, 2015). Della presenza di immagini nelle edicole si ha notizia nel 1711 quando una petizione dei frati viene rivolta ai collegi del Cambio e della Mercanzia per "ridipingere" una cappella (Casagrande, 1979, pp. 280-281) che, dunque, doveva già presentare immagini. L'opera viene realizzata l'anno dopo dall'artista Giuseppe Nicola Nasini. Con il tempo le immagini della *Via Crucis* di Monteripido sono andate in rovina: nel 1990 i dipinti sono stati sostituiti da bassorilievi in terracotta realizzati da un ceramista perugino, Fortunato Vatti (Giacometti, 2015, p. 193). Lo stesso artista ha riprodotto, in ceramica, anche i numeri delle stazioni e i relativi *titoli* (Fig. 5). L'abbinamento di immagini e *titoli*, strumento espressivo adottato dai francescani in epoca molto precoce, è servita nel corso del tempo e con raffigurazioni diverse a creare un percorso narrativo. Del resto, come abbiamo visto, i francescani adottano da

Fig. 5

Via Crucis di Monteripido (Perugia), Stazioni segnalate da bassorilievi in terracotta di Fortunato Vatti, 1990. Fotografia dell'autrice.



tempi molto precoci questo tipo di fruizione peripatetica. Questo tipo di contemplazione, in movimento, ricorda la forma di percezione e di godimento delle opere d'arte di tipo museale. Basta pensare a come tra Quattrocento e Seicento, cioè quando le *Viae Crucis* e i Sacri Monti si diffondono in Italia, avveniva la fruizione delle opere d'arte e delle immagini sacre. Se si esclude la fruizione solitaria e statica che avveniva nello studiolo o nella chiesa, per il resto la fruizione avveniva in movimento, attraverso la condivisione sociale, nella galleria, nei corridoi e nei portici: spazi stretti e lunghi dove si poteva camminare godendo della contemplazione delle immagini e delle storie narrate. È un tipo di contemplazione che richiede il movimento fisico e la condivisione sociale (Conforti, 2012, pp. 144-145). Proprio per questa modalità di fruizione delle opere d'arte e delle immagini sacre, scelta dai francescani fin dalle rappresentazioni da leggersi nella basilica di Assisi, le didascalie servono, ancora oggi, anche per creare un percorso narrativo.

Note

1. Desidero esprimere un sentito ringraziamento a Veronica Vestri e a Guido Mariotti per la toccante visita a San Vivaldo.
2. Lo stretto legame tra i francescani e i luoghi della vita e della passione di Gesù ha inizio almeno nel 1217 quando l'Ordine francescano fu diviso in province, tra cui quella di Terra Santa originariamente detta "d'Oltremare" o "di Siria". Piatti & Salvestrini, 2018, p. 11.

Bibliografia

Benvenuti, A. (2018). La mimesi sostitutiva di Gerusalemme a San Vivaldo: gli Osservanti e la sindrome da abbandono dei luoghi santi. In F. Salvestrini & P. Piatti (a cura di), *La Gerusalemme di San Vivaldo: a cinquecento anni dalla lettera d'indulgenza di papa Leone X* (pp. 71-74). Polistampa.

Cardini, F. (2018). San Vivaldo, Varallo Sesia, Lugano e tanto altro ancora ... In F. Salvestrini & P. Piatti (a cura di), *La Gerusalemme di San Vivaldo: a cinquecento anni dalla lettera d'indulgenza di papa Leone X* (pp. 43-70). Polistampa.

Casagrande, G. (1979). Una devozione popolare: la Via Crucis. In U. Nicolini (a cura di), *Francescanesimo e società cittadina. L'esempio di Perugia* (pp. 265-288). Pubblicazioni del CISAM, Centro italiano di studi sull'Alto Medioevo.

Conforti, C. (2012). Giorgio Vasari, Architetto: gli Uffizi della Galleria. In M. Wellington Gahtan (a cura di), *Giorgio Vasari e la nascita del museo* (pp. 133-144). Edifir.

Delli, Don N. (1998). *Il Convento del Granduca Cosimo III all'Ambrogiana*. Pagnini.

Funis, F. (2024). *La villa dell'Ambrogiana. Dai Frescobaldi ai Medici*. Sillabe.

Giacometti, L. (2015). *San Francesco del monte a Perugia*. Fabrizio Fabbri.

Giovanni di Fedanzola da Perugia (2003). *Descriptio Terrae Sanctae*. In U. Nicolini & R. Nelli (a cura di), *Descriptio Terrae Sanctae. Ms Casanatense 3876*. Franciscan Printing Press (Opera originale 1330).

Pacciani, R. (2018). L'architettura delle cappelle di San Vivaldo. In F. Salvestrini & P. Piatti (a cura di), *La Gerusalemme di San Vivaldo: a cinquecento anni dalla lettera d'indulgenza di papa Leone X* (pp. 99-107). Polistampa.

Pereda, F. (2012). Measuring Jerusalem: The marquis of Tarifa's pilgrimage in 1520 and its urban consequences. *Città e Storia*, VII, 1, pp. 77-102.

Piatti, P., & Salvestrini, F. (2018). Prefazione. In F. Salvestrini & P. Piatti (a cura di), *La Gerusalemme di San Vivaldo: a cinquecento anni dalla lettera d'indulgenza di papa Leone X* (pp. 11-13). Polistampa.

Piatti, P. (2018). L'eremita conteso: San Vivaldo a Montaione tra agiografia minoritica e identità civica. In F. Salvestrini & P. Piatti (a cura di), *La Gerusalemme di San Vivaldo: a cinquecento anni dalla lettera d'indulgenza di papa Leone X* (pp. 77-95). Polistampa.

Piccirillo, M. (a cura di) (1983). *La custodia di Terra Santa e l'Europa. I rapporti politici e l'attività culturale dei francescani in Medio Oriente*. Il Veltro.

Piccirillo, M. (a cura di) (2000). *In Terrasanta: dalla Crociata alla Custodia dei luoghi santi*. Skira.

Proto Pisani, R.C. (a cura di) (2006). *La Gerusalemme di San Vivaldo: guida alla visita del museo e alla scoperta del territorio*. Polistampa.

Teetaert, A. (2004). *Saggio storico sulla devozione alla Via Crucis: Evocazione e rappresentazione degli episodi e dei luoghi della Passione di Cristo*. ATLAS, Centro di Documentazione dei Sacri Monti, Calvari e Complessi devozionali Europei.

Tola, F. (2016). Parole e immagini nella devozione alla Passione di Cristo in Sardegna nel XVII e XVIII secolo: Via Crucis e processione dei Misteri. *Annali della Pontificia Facoltà Teologica della Sardegna*, XXV, pp. 535-561.

Vacca, S. (2003). *La spiritualità passiocentrica e i cappuccini di Napoli*. Edizioni T.D.C.

Vitale, S. (1629). *Trilogio della Via Crucis*. Zanobi Pignoni.

Vitale, S. (1631). *Direttorio della Via Crucis*. Pietro Tomassi, & Flaminio Naccarini.



Tra autenticità e originale: considerazioni sul trigramma bernardiniano

Between Authenticity and Originality: Considerations on the Bernardinian Trigram

Abstract

L'immagine del nome di Gesù, ideata da San Bernardino da Siena negli anni '20 del Quattrocento, si diffonde in gran parte d'Europa nel giro di qualche decennio. A fronte di innumerevoli riproduzioni dell'immagine, sono ancora conservate alcune tavolette 'originali' utilizzate per la predicazione. Questo esempio *ante litteram* di proliferazione virale dell'immagine consente di ragionare sullo statuto dell'autenticità rispetto alle istanze tangibili e intangibili del patrimonio culturale.

Parole chiave

IHS, patrimonio culturale immateriale, autenticità, conservazione

Abstract

The image of the Name of Jesus, conceived by Saint Bernardino of Siena in the 1420s, spread across much of Europe within a few decades. Despite the countless reproductions of the image, a few 'original' tablets used for preaching have still been preserved. This early example of viral image proliferation invites reflection on the concept of authenticity in relation to both the tangible and intangible aspects of cultural heritage.

Keywords

IHS, intangible cultural heritage, authenticity, conservation

Introduzione

La diffusione del trigramma del nome di Gesù rappresenta un caso eccezionale nella comunicazione visiva prima della stampa e della riproducibilità tecnica dell'immagine. Il personaggio centrale di questa vicenda in quanto ideatore e primo promulgatore dell'immagine è san Bernardino da Siena (Fig. 1), nato a Massa Marittima nel 1380, che dopo una fervente attività di predicazione in gran parte d'Italia, si spegna all'Aquila nel 1444 dove dopo appena 10 anni si dà principio alla fabbrica della basilica a lui dedicata, che ancora oggi conserva il suo corpo. Le immagini 'originali', costituite da tavolette lignee su cui era dipinto il trigramma in un sole raggiante erano utilizzate da Bernardino e dai suoi più stretti seguaci per la predicazione e divennero ben presto vere e proprie reliquie. Una di queste, appartenuta a san Giovanni da Capestrano, altra figura di spicco del movimento francescano del XV secolo, è conservata presso il convento di San Giuliano, appena fuori L'Aquila, primo convento dell'osservanza francescana in Abruzzo e luogo molto rilevante nella storia dell'ordine. Le contrastanti esigenze di conservazione del manufatto e di accessibilità dell'immagine sacra hanno suggerito la realizzazione di una copia da tenere esposta nella basilica di San Bernardino e da utilizzare per le processioni e le liturgie. Viene così a crearsi un contrasto tra l'immagine originale – materiale – e l'autenticità – immateriale – dell'uso rituale e del culto.

Invenzione e legittimazione del trigramma bernardiniano

È alquanto inconsueto, considerando il novero delle immagini con valore simbolico, poter ricostruire e collocare nel tempo e nello spazio l'origine dell'immagine e la traiettoria della sua assimilazione collettiva fino al raggiungimento dello status di simbolo. Ancora più singolare è la circostanza per cui sia possibile riferire tale processo ad una sola persona. Eppure è questo il caso dell'"IHS", il trigramma del santissimo nome di Gesù, iscritto in un sole d'oro con dodici raggi saettanti campeggiante su uno sfondo azzurro, ideato da san Bernardino da Siena (1380-1444), figura preminentissima dell'osservanza francescana. Preesisteva senz'altro tanto il trigramma "IHS" o "JHS" che traslittera il greco "ΙΗΣ", in uso già alle comunità cristiane dei primi secoli (Pacelli, 1981, p. 185), come del resto la devozione al nome di Gesù [1], che consegue dal ruolo che il "nome" ha nella cultura e nella tradizione ebraica (Zampato, 2014). Ma questi elementi non avrebbero mai avuto la medesima rilevanza e diffusione prescindendo dall'invenzione dell'immagine bernardiniana. La novità introdotta da Bernardino sta soprattutto nel ruolo che l'immagine assume nella sua opera di predicazione itinerante: la tavola del nome di Gesù è l'elemento costante nelle sue prediche, in tutti i contesti e nelle numerosissime città in cui si trova a operare (Pacelli, 1981, pp. 186, 187). L'immagine non è solo volta a garantire riconoscibilità, non è un mero elemento scenografico, bensì partecipa alla predicazione, vi prende parte attiva (Polacci, 2004, p. 116; Maccherini, 2015, p. 6). La dimostrazione più evidente che questo fenomeno nel suo complesso sia stato 'inventato' da frate Bernardino da Siena è costituita dal fatto che proprio di questo

Copertina

Ferdinando Mosca,
Dettaglio del soffitto
ligneo della navata
principale della basilica
di S. Bernardino
all'Aquila, XVIII sec. Foto
dell'autore.

Fig. 1

Sano di Pietro, *San
Bernardino da Siena*,
1448. Museo Nazionale
d'Abruzzo, dal convento
di San Francesco a
Capestrano, L'Aquila.
(ICCD).



e in questi termini venga chiamato a rispondere con l'accusa di eresia a Roma nel 1426. L'accusa è riepilogata dal biografo settecentesco frate Amadio Maria da Venezia, al secolo Amadio Luzzo, in questi termini: "fra Bernardino si era fatto inventore di una nuova eresia nella chiesa, e che induceva il popolo ad idolatrare colla esposizione e adorazione di non mai vedute e strane tabelle, nelle quali scorgevasi inciso il sole e in mezzo di esso note strane di magici caratteri e incantesimi" (Luzzo, 1826, p. 110). Determinante per il buon esito del processo, presieduto da tre cardinali e molti teologi e presenziato dal papa Martino V (Luzzo, 1826, pp. 111-115), fu l'intervento di san Giovanni da Capestrano (1386-1456), compagno e amico di Bernardino, anch'egli figura di spicco dell'osservanza francescana (Angiolini, 2001). L'esito del processo è un successo totale per l'osservanza francescana, con la piena assoluzione di Bernardino da ogni imputazione, cui segue una solenne processione per l'*Urbe*, sotto l'approvazione pontificia, aperta dalla tavoletta recante l'immagine per la quale era stato istruito il processo: fu questa la più evidente e autorevole legittimazione immaginabile per il trigramma.

Disseminazione dell'immagine e rarefazione dell'originale

La diffusione del trigramma è straordinariamente rapida e pervasiva, su impulso dello stesso Bernardino travalica immediatamente i confini dei contesti scari per investire gli ambiti più ordinari e quotidiani. Un testimone, che aveva potuto ascoltarlo a Prato nel 1424, riporta che "amaestrando in quella predica tutti, che noi avessimo grande divozione nel detto nome di Gesù [...] che sempre nel choro si portasse questo nome, e a' collo, e in tutte le scritture che si principiano, e ne le lettere, e in chasa dove s'abita e in piazze e partti di Pratto, e ischolpitto più degnamente che ssi può fare. E chossi finendo la sua santissima predichazione, vidente a ttuto quello populo mostrò, in una tavola dipinta e ischolpitta nel sole di razi d'oro nel champo azurro" (Cerretelli, 2023, pp. 7, 8). La disseminazione dell'immagine comporta costanti rivisitazioni e transcodifiche in ragione del cambiamento del supporto, del contesto, dei materiali: cambiano i caratteri, si perde o si altera il colore, si modificano le geometrie; vengono realizzati dipinti, affreschi, sculture, gioielli, semplici iscrizioni, stendardi. Va diffondendosi in particolare l'utilizzo del trigramma sul concio di chiave degli archivolti o in testa agli architravi di edifici di qualsiasi tenore, ed è questa ad oggi probabilmente la testimonianza più perentoria e diffusa di questo fenomeno mediatico quattrocentesco. La proliferazione delle repliche e la corrispondente continua transcodificazione e rimediazione dell'immagine è tale da mettere in risalto i caratteri invarianti e imprescindibili, ovvero le tre lettere, con la croce sul ponte o sull'asta dell'"H". Talvolta sulla croce compare anche la raffigurazione del crocifisso, ma almeno nei primi casi è aggiunta a posteriori (Cerretelli, 2023, p. 18), forse su consiglio bonario del papa, Martino V (1369-1431), in conclusione del processo romano, a scanso di future controversie (Luzzo, 1826, p. 115).

A questo processo di diffusione e conseguente trasformazione dell'immagine corrisponde un crescente valore e interesse per quelle originali. Data la preminenza del valore storico su quello artistico, in questo caso la peculiarità dell'originale risiede

Fig. 2

La tavola del nome di Gesù conservata nel convento di San Giuliano all'Aquila, appartenuta probabilmente a San Giovanni da Capestrano. Foto dell'autore.



nel fatto di essere appartenute a san Bernardino da Siena o a san Giovanni da Capestrano, o comunque legate alla loro predicazione e ad eventi miracolosi. Queste immagini infatti assurgono immediatamente allo status di reliquie, essendo i due frati ritenuti in odore di santità mentre erano ancora viventi [2]. Il novero di queste immagini, che potremmo definire originali è alquanto limitato. Cerretelli (2023, p. 16) e Pacelli (1981, p. 192) convergono nell'identificare nell'opera di Battista di Nicolò da Padova, sotto indicazione di Bernardino, l'elaborazione dei primi esemplari, con Pacelli che gli attribuisce anche direttamente quella conservata presso il convento di San Giuliano all'Aquila.

Autenticità dell'originale: la tavola del nome di Gesù del convento di San Giuliano

La tavola del nome di Gesù conservata nel convento di San Giuliano all'Aquila (Fig. 2) presenta l'iscrizione "YHS" in caratteri gotici iscritta in una cornice circolare dalla quale si dipartono 12 raggi curvilinei rastremati, sovrapposti a innumerevoli sottili raggi rettilinei anch'essi rastremati che assumono una conformazione lanceolata. Le tre lettere sono formate da bandelle arricciate alle estremità che si ripiegano su sé stessa con effetto plastico. All'estremo inferiore ciascuna lettera evolve in un motivo floreale. L'asta dell'"H" forma una croce latina, con tre chiodi curvi dalla testa piramidale che si innestano sul braccio orizzontale della croce a destre e a sinistra e inferiormente al braccio verticale. Sovrapposta alla croce e non relazionata ai chiodi compare seppur con locali lacune l'immagine del Cristo crocifisso coperto da un leggerissimo panno trasparente. Le lettere la cornice e raggi sono in oro, con un tratto nero marcato a evidenziarne e scandirne le forme, mentre il fondo è uniformemente blu notte, con alterazioni riconducibili al degrado. La composizione è sormontata da una corona costituita da una fascia orizzontale curva decorata a fiori, sulla quale si innestano sette dentelli floreali polilobati. La scansione geometrica della corona è ribadita da globuli a mo' di gemme di colore rosso-brunito. Tutta la composizione è inserita in una cornice rettangolare con lobi circolari centrali in ciascun lato. Nella cornice corre l'iscrizione dorata su fondo blu "*in nom[in]e / jesu / omne / genu / [f]lectatu[r] / [ce]les[tium] / terrestrium / et infernorum*" [3] interrotta da diverse lacune [4].

Sul fatto che la tavola sia appartenuta a san Giovanni da Capestrano abbiamo due testimonianze storiche. La prima, quasi contemporanea, è dovuta al Beato Bernardino da Fossa (1420ca.-1503), che ricorda la predica del 1424 all'Aquila "che io fanciulletto tenuto da mio padre nelle sue braccia, vidi con gli occhi miei. Adunate molte migliaia di persone nella piazza grande, predicò lo beato padre del nome di Gesù e mostrò la tavola dove era dipinto il nome di Gesù col crocifisso, che al presente sta nel loco di sancto Juliano" (Pezzuto, 2010, p. 43). L'altra testimonianza, più tarda, è di Giovanni Giuseppe Alfieri, che nella sua descrizione seicentesca dell'istoria scara, nell'elencare le reliquie conservate nel convento di San Giuliano, tra gli oggetti appartenuti al "Beato Giovanni da Capestrano" menziona "Una immagine del Gesù con i raggi miniato con oro in una tavola il quale soleva egli portar seco in ciascun luogo" (Alfieri, 2012, p. 297).

La tavola presenta stringenti corrispondenze con quella di Spoleto: entrambe, oltre ad un disegno pressoché identico delle

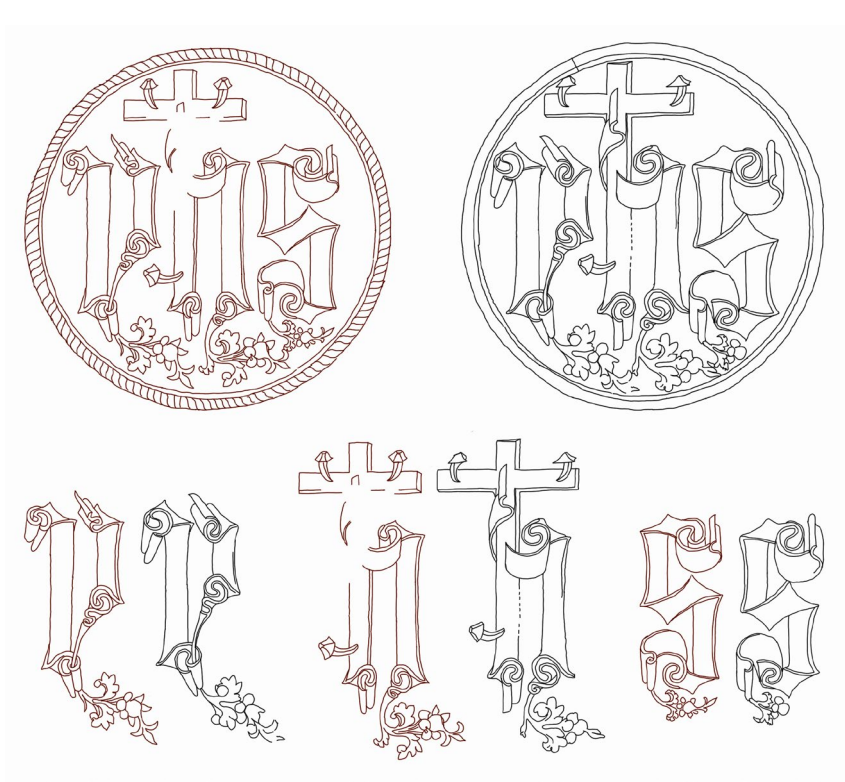
Fig. 3

In alto: confronto tra le iscrizioni del nome di Gesù della tavola del convento di San Giuliano all'Aquila (rosso) e quella della cattedrale di Spoleto (nero).

In basso: lo stesso confronto lettera per lettera. Elaborazione grafica dell'autore.

Fig. 4

Franco Di Virgilio, copia della tavolette del nome di Gesù conservata presso convento di San Giuliano all'Aquila, 2022. Cappella di San Giovanni da Capestrano nella basilica di San Bernardino all'Aquila. Foto dell'autore.



lettere, dei raggi e della cornice, condividono la presenza della corona (Fig. 3). Quella di Spoleto differisce per l'uso di caratteri differenti nell'iscrizione della cornice. Altra differenza è l'assenza del corpo del crocifisso, che è comunque un'aggiunta successiva in quella di San Giuliano, dimostrata anche dalla continuità al di sotto della figura, della bandella che forma il tratto orizzontale dell'"H", che trapassa l'asta per sovrapporsi nuovamente attorcigliandosi, perfettamente coerente con il disegno spoletino (Fig. 3). La corona è un elemento comune anche a quella di Assisi, mentre i caratteri e gli ornamenti del trigramma corrispondono puntualmente a quelli affrescati da Battista di Nicolò da Padova nella sala del mappamondo nel palazzo pubblico di Siena (Pacelli, 1981, p. 191). In definitiva tutti questi elementi collocano la tavola conservata a San Giuliano nella ristretta cerchia delle più antiche immagini del nome di Gesù impiegate nella predicazione itinerante.

Autenticità della copia

Le tavolette del nome di Gesù presentano un valore culturale di ampio spettro: innanzitutto costituiscono la matrice, il riferimento visuale e simbolico a cui si rifanno infinite repliche diffuse globalmente nel corso di sei secoli; sono poi testimonianza delle modalità espressive grafico-visuali del primo quattrocento e documento storico, memoria tangibile di un'evoluzione del rapporto collettivo con l'immagine che si fa virale, si diffonde capillarmente e si sposta su diversi media (oggetti d'arte, oggetti devozionali, ma anche gioielli, testi, decorazioni architettoniche, produzioni artigianali ecc.). Evidentemente il valore delle tavolette trascende l'ambito del tangibile in quanto oggetti legati oltre che alla storia anche al culto e ai rituali. Questi rituali vanno dall'esposizione, al loro impiego per la benedizione del popolo nelle ricorrenze inerenti, all'uso processionale. Proprio il contrasto tra le esigenze di tutela e conservazione e le necessità dell'uso liturgico hanno portato nel 2022 la comunità del convento di San Bernardino dei frati minori dell'Aquila a far realizzare dall'artista Franco Di Virgilio una copia della tavola conservata nel vicino convento di San Giuliano (Fig. 4). Invero, anche questa circostanza conosce un precedente storico, riportata dall'Antinori per l'anno 1610, in relazione alla processione dal Duomo dell'Aquila alla basilica del santo, in cui fu portata "una dipintura consimile all'originale, che si conserva nella chiesa di San Giuliano originale, che i frati riformati di quel convento non vollero prestare" (Antinori, s.d., XXI-2, c.550r, #796).

Si può forse ritenere allora che pure nella copia risieda una forma di autenticità, meno nitida, aperta alla contrattazione tra il valore storico e quello del rito, del culto, del compromesso semiotico tra significativo e significato. Se il simbolo assume valore in relazione al significato a cui rimanda, è nell'autenticità partecipata di questo rimando che risiede la sostanza del suo valore immateriale. Da questo punto di vista l'immagine impiegata nel culto e nel rito è legittimata nella sua autenticità proprio da tale impiego.

In questa complessa relazione tra originale e copia autentica, l'istanza virtuale generata dalla digitalizzazione (Fig. 5), oltre che strumento funzionale allo studio – come è stato in questo caso – può costituire un supporto sinestetico per chiarire tale relazione. È con questo intento che il modello virtuale della tavola conservata

Fig. 5

Dettagli del modello virtuale della tavola del nome di Gesù conservata a San Giuliano all'Aquila. In alto la corona in rilievo, al centro una vista dal basso, in basso giustapposizione tra il recto e il verso.



a San Giuliano è stato reso accessibile tramite *QR-Code* dall'altare dedicato a San Giovanni da Capestrano nella basilica di San Bernardino in cui è permanentemente esposta la copia del 2022. Sebbene sia questo l'intento è con curiosità che vanno attesi gli esiti di questa trilaterazione tra originale, copia e virtuale, poiché, come scrive Pacillo: "Il patrimonio culturale immateriale religioso non è un semplice repertorio di pratiche del passato, ma un tessuto vivo di significati, che interseca memoria, identità e visione del mondo. [...] La sua essenza non è racchiusa in un oggetto, ma in un gesto; non si trasmette per possesso, ma per ripetizione vissuta; non si protegge con vetri o allarmi, ma con la cura delle relazioni che lo tengono vivo" (Pacillo, 2025, p. 76-77).

Note

1. Il tema e la rilevanza del "nome di Gesù" è centrale e ricorrente negli *Atti degli Apostoli*. Questo tema si manifesta in relazione ai miracoli operati (At 3:6-16; 4:10-30; 16:18; 19:13-17), nella predicazione (At 4:18; 5:40-41; 8:12; 9:27; 15:26; 21:13; 26:9) e nell'atto del battesimo (At 2:38; 8:16; 10:48; 19:5). La centralità del nome ricorre anche nelle epistole paoline, in particolare in Corinzi (1 Cor 1:10; 5:4; 6:11), Efesini (Ef 5:20), Colossesi (Col 3:17), Tessalonicesi (1 Ts 1:12; 3:6) e, soprattutto, Filippesi (Fil 2:10), richiamato in molte delle prime tavolette.
2. Bernardino da Siena sarà canonizzato appena 6 anni dopo la morte, nel 1450, mentre Giovanni da Capestrano soltanto nel 1690.
3. Citazione dalla prima lettera di san Paolo ai Filippesi (2:10) "Nel nome di Gesù ogni ginocchio si pieghi nei cieli, sulla terra e sotto terra".
4. Nella realizzazione del presente studio è stato possibile scansionare la tavola con uno scanner a luce strutturata (Artec Eva). La tavola ha dimensioni complessive di 721×609 mm e uno spessore medio di 38 mm.

Bibliografia

Alfieri, G. G. (2012). *Istoria sacra delle cose più notabili della città dell'Aquila*. A cura di G. Simone. Fondazione Cassa di risparmio della provincia dell'Aquila.

Angiolini, H. (2001). San Giovanni da Capestrano. In *Dizionario Biografico degli Italiani* (Vol. 55). Istituto della Enciclopedia Italiana.

Antinori, L. A. (s.d.). *Annali degli Abruzzi* [Manoscritto]. Biblioteca Regionale "Slavatore Tommasi" dell'Aquila. <https://bibtom.disim.univaq.it/>

Cerretelli, C. (2023). "Ricordovi che a Prato s'è fatto cose mirabili." La predicazione pratese di san Bernardino. *Prato arte e storia*, 132-133, 5-20.

Luzzo, A. M. (1826). *Vita di San Bernardino da Siena*. Salvucci.

Maccherini, M. (2015). Una congiuntura senese aquilana del 1610: la reliquia del coltello e il gonfalone per S. Bernardino all'Aquila. In L. Aliucci, M. R. Berardi, W. Capezzali, & V. Valeri (a cura di) *L'osservanza minoritica dall'abruzzo all'europa*. Atti del convegno L'Aquila - convento di San Giuliano 23-24 ottobre 2015. Libreria Colacchi.

Pacelli, V. (1981). Il monogramma del nome di Gesù. In M. A. Pavone, & V. Pacelli (a cura di), *Enciclopedia bernardiniana, vol.2, Iconografia*. Centro promotore generale del VI centenario della nascita di San Bernardino da Siena (1380-1980).

Pacillo, V. (2025). Il patrimonio immateriale culturale religioso tra governance multilivello, diritto partecipativo e regolazione algoritmica: Convenzione di Faro, Legge regionale sarda n. 14/2006 e Al Act. *Sudeuropa*, 1, 75-93.

Pezzuto, L. (2010). Il Maestro di San Giovanni da Capestrano. In M. Maccherini (a cura di), *L'arte aquilana del rinascimento*. L'Una.

Polacci, F. (2004) La disputa sulla tabulella monogrammata di san Bernardino nella configurazione plastica di Sano di Pietro. *Carte Semiotiche*, 6-7, 112-129.

Zampato, L. (2014). *Imposizione e cambiamento di nome nella Bibbia ebraica* [Tesi di dottorato]. Università Ca' Foscari Venezia. <https://hdl.handle.net/20.500.14247/21274>



EDUCAZIONE E CURA
EDUCATION AND CARE



Immagini tattili dell'identità urbana e culturale per l'inclusione

Tactile Images of Urban and Cultural Identity for Inclusion

Abstract

Proporre immagini che comunichino molto di più di quanto si può cogliere e comprendere visivamente si è rivelato e si rivela anche per il futuro di estrema importanza per supportare progetti di inclusione sociale. Progetti in cui le forme si accompagnano ad altri aspetti non per forza fisici, trasmessi, come nel caso qui proposto, da un lato attraverso interpretazioni illustrative e dall'altro dagli stessi materiali utilizzati per la realizzazione. Questo approccio caratterizza uno studio finalizzato a far cogliere peculiarità storiche e culturali della città di Chieri, un luogo la cui connotazione urbana è contraddistinta dal disegno dell'insediamento fortificato medievale e da edifici storici le cui stesse decorazioni sono realizzate con l'argilla locale, un materiale che, insieme ai tessuti, contraddistingue da sempre le attività produttive locali.

Parole chiave

patrimonio culturale, identità urbana, disabilità, percezione sensoriale, interpretazione materica

Abstract

Proposing images that communicate much more than what can be grasped and understood visually has proved and will also prove to be extremely important in the future to support social inclusion projects. Projects in which forms are accompanied by other aspects that are not necessarily physical, conveyed, as in the case proposed here, on the one hand through illustrative interpretations and on the other by the materials themselves used for realisation. This approach characterises a study aimed at capturing the historical and cultural peculiarities of the city of Chieri, a place whose urban connotation is characterised by the urban design of the medieval fortified settlement and by historical buildings whose very decorations are made of local clay, a material that, together with textiles, has always distinguished local production activities.

Keywords

cultural heritage, urban identity, disability, sensory perception, material interpretation

L'ambiente urbano che ci circonda è certamente una delle manifestazioni della memoria storica, culturale e sociale di un luogo, appartenenti al passato così come al presente attraverso aspetti materiali e non.

Per quanto le immagini, per la loro versatilità espressiva e comunicativa, ben si prestino a delineare e a trasmettere peculiarità dei luoghi, ci sono tuttavia aspetti della realtà urbana che per essere raccontati non sono delegabili alle sole rappresentazioni visive. Il coinvolgimento di tutte le manifestazioni sensoriali spesso risulta sempre più necessario e adatto soprattutto per quegli ambiti che, come i musei o le mostre, vogliono diffondere conoscenza e cultura attraverso un approccio inclusivo, con linguaggi accessibili a tutti (Center of Universal Design, s.d.; EIDD Design for All Europe, 2004). Come si legge infatti nella pubblicazione *Per vedere oltre* dell'Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti - Onlus (Consiglio Regionale del Piemonte), in collaborazione con Turismo per tutti e Tactile Vision Onlus (Disegno in rilievo per una comunicazione multisensoriale): "L'attività sensoriale è una funzione complessa che è giusto considerare nella sua dimensione plurisensoriale. La distinzione fra i cinque sensi è in realtà assai discutibile sul piano scientifico e finisce in molti casi per spezzare in modo arbitrario atti percettivi che possono essere compresi pienamente solo se li si considera nella loro natura eminentemente plurisensoriale" [1]. La necessità di 'vedere oltre' la materialità delle cose, di individuarne legami soprattutto con la società e la sua storia, intesi come cardini della nostra cultura, è ben evidente nell'importante Convenzione di Faro del Consiglio d'Europa [2], che promuove una comprensione ad ampio raggio del patrimonio culturale, evidenziandone i valori aggiunti generati dalla connessione con la società e le varie comunità locali. La Convenzione incoraggia difatti a riconoscere che i luoghi, così come gli oggetti, sono rilevanti per i valori che rappresentano, nonché per i significati e gli usi che le persone gli attribuiscono.

La Convenzione di Faro, infatti, oltre a innescare un processo di modifica del consolidato approccio al patrimonio, promuove le politiche di inclusione relative all'eredità culturale e amplia i soggetti coinvolti rivolgendosi alla molteplicità dei pubblici con le loro specifiche esigenze. Si evidenziano in particolare "la necessità di mettere la persona e i valori umani al centro di un'idea ampliata e interdisciplinare di eredità culturale" e "il diritto a partecipare alla vita culturale, così come definito nella Dichiarazione universale dei diritti dell'uomo" traendo beneficio dall'eredità culturale e contribuendo al suo arricchimento (Commissione Europea, 2010, art. 4). Ciò deve avvenire incoraggiando processi partecipativi volti a "migliorare l'accesso al patrimonio culturale, in particolare per i giovani e le persone svantaggiate, al fine di aumentare la consapevolezza sul suo valore, sulla necessità di conservarlo e preservarlo e sui benefici che ne possono derivare" (Commissione Europea, 2010, art. 12).

L'importanza degli individui e delle loro esigenze è, inoltre, sancita dalla Convenzione sui diritti delle persone con disabilità adottata dall'Assemblea Generale dell'ONU nel 2006 ed entrata in vigore nel 2008 (Assemblea Generale delle Nazioni Unite,

Copertina

Dettaglio di modello tattile realizzato con l'argilla del chierese, con texture ricavate dalle trame dei tessuti locali (fotografia di Angela Lacirignola).

2006). Quest'ultima, strettamente focalizzata sul tema della disabilità, ribadisce il diritto "a prendere pienamente parte alle attività culturali".

Con queste premesse, il progetto per l'accessibilità al patrimonio culturale richiede la messa in atto di strategie finalizzate a rendere ugualmente disponibili e fruibili a tutti sia i luoghi sia i contenuti e i valori di cui il patrimonio culturale è portatore [3]. È sempre più necessario quindi individuare linguaggi 'misti', in cui le immagini, le forme e le loro dimensioni, nonché i materiali stessi, si prestino a creare narrazioni adatte a tutti, a chi non vede, ma anche a un'utenza più ampia (bambini, e non solo), stimolando in ciascuno la capacità e la possibilità di individuare, percepire e 'costruire' mentalmente i riferimenti fisici e culturali attraverso esperienze sensoriali.

Tra tutte le possibili soluzioni oggi proponibili in questa direzione, vogliamo qui occuparci in particolare di un'esperienza finalizzata alla comunicazione di precise peculiarità del patrimonio urbano e culturale della città di Chieri: i segni della storia, individuabili nella conformazione stessa della città e di alcuni suoi palazzi, non restano avulsi da altre espressioni (materiali e non) che hanno contraddistinto la società locale nei secoli. Un'esperienza, questa, che associa le informazioni e i significati attribuiti a specifiche forme e materiali, attraverso immagini che, percettivamente, espandono la comunicazione al di là della loro configurazione materiale.

Immagini tattili chieresi

Al fine di rendere accessibile la ricchezza storico-culturale di specifiche peculiarità di Chieri a un'utenza allargata – persone con problemi di vista (non vedenti e ipovedenti), bambini, studenti, cittadini e turisti – sono state realizzate immagini tattili-cognitive in grado di far cogliere quei segni della conformazione urbana e architettonica che, ancor oggi, documentano il periodo medievale che, più di altri, ha segnato la storia della città: uno studio di selezione e di interpretazione dei segni, che ha preso vita attraverso la lavorazione dell'argilla e dei tessuti, altri veri capisaldi della storia locale.

Il lavoro ha infatti proposto un progetto di valorizzazione inclusivo, costruendo già dalla fase di ideazione un percorso di conoscenza, per stimolare l'apprendimento cognitivo e la riflessione teorica. Si è cercato così di condensare nozioni, principi, metodi e strumenti in grado di combinare l'esperienza pratica e sensoriale con l'interpretazione teorica. È infatti consolidato che la memoria umana sia fortemente condizionata dal coinvolgimento dei sensi e dall'esperienza diretta: quanto più un individuo è coinvolto in modo attivo nella comprensione di ciò che si vuole apprendere, servendosi sinergicamente di tutte le facoltà cognitive e percettive, tanto maggiore è l'utilità e l'efficacia dell'apprendimento stesso.

Risulta importante ricordare che oggi il patrimonio culturale di un territorio o di una città viene analizzato e valorizzato sempre più in senso esteso: occorre dunque tener presente non solo le risorse materiali ma anche quelle immateriali, testimonianze, tutte, del passato da tramandare alle generazioni future (Monzeglio, 2018). È quindi necessario riflettere sia sui beni fisici, sia

sugli aspetti immateriali delle comunità, che diventano a tutti gli effetti espressioni identitarie di un luogo. La Convenzione per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale, promulgata nel 2003 a Parigi (Unesco, 2003), sancisce come "gli accordi, le raccomandazioni e le risoluzioni esistenti relative ai beni culturali e naturali necessitano di essere effettivamente arricchiti e completati per mezzo di nuove disposizioni relative al patrimonio culturale immateriale". È dunque necessario porre particolare attenzione anche ai valori immateriali della cultura, quali elementi principali delle differenti identità sociali, che però spesso risultano difficilmente rappresentabili attraverso la costruzione di immagini tradizionali.

La volontà di raffigurare segni e immagini della città e altri aspetti della cultura locale attraverso un approccio creativo e inclusivo ha significato trovare un linguaggio specifico, adatto a farsene interprete, ricercando le modalità di acquisizione e di comunicazione della conoscenza più adatte a trasmettere contemporaneamente aspetti materiali e immateriali individuati come iconici (Davico, 2018).

La città è stata dunque interpretata attraverso modelli che hanno dato forma, in diversi modi, ai segni prevalenti della storia urbana tra cui, in particolare, il disegno della cinta fortificata, delle porte di accesso alla città, della via maestra e di altri assi viari importanti, così come di edifici e di loro dettagli (configurazione dei fronti, decorazioni ecc.) che, da secoli, costituiscono capisaldi dell'identità ambientale di Chieri. Un lavoro di selezione e di interpretazione delle informazioni e delle immagini (Coppo & Boido, 2010; Boido & Davico, 2021), poi sviluppato attraverso la progettazione e la realizzazione di ausili inclusivi che consentono ai diversi pubblici di "vedere", con occhi diversi, e di toccare la conformazione degli elementi caratterizzanti il patrimonio culturale urbano chierese. Si tratta di "ausili del sapere" che racchiudono non solo la sommatoria delle informazioni da trasmettere ma forniscono esperienze personali di conoscenza: occasioni che consentono a ciascun fruitore di avviare un proprio percorso di comprensione e di partecipazione, in grado di creare delle vere "immagini mentali" (Davico, 2020).

La volontà di far emergere contemporaneamente più aspetti, per Chieri è stato evidenziato dalla volontà di realizzare i modelli con l'argilla e i tessuti che, sin dai tempi antichi, hanno caratterizzato la sua comunità ed economia (Benente & Boido, 2022). Uno degli elementi identitari della città è infatti senza dubbio l'argilla, una materia ben presente nel territorio chierese, in particolare del Pianalto, con uno dei depositi di terre argillose più ricchi dell'Italia settentrionale, attivo dall'epoca romana fino ai giorni nostri. Un materiale che rappresenta un importante mezzo di trasmissione di saperi e tradizioni nel corso dei secoli, e che per Chieri ha contraddistinto in particolare le decorazioni in cotto degli edifici civili e religiosi tra XIV e XV secolo, divenendone un vero e proprio "marchio di fabbrica" del tardo medioevo piemontese. Sono decorazioni che, ancor oggi, caratterizzano alcuni edifici e scorci della città attraverso i loro disegni e lineamenti raffinati, definiti da formelle in cotto ottenute da stampi, prodotti, tutti, dalle fornaci del chierese. Al fine di raccontare la loro storia e di divulgare le conoscenze relative alla lavorazione dell'argilla (soprattutto in relazione

Fig. 1

Interpretazione grafica e tattile dei riferimenti identitari storici, urbani e culturali della città di Chieri (fotografia di Angela Lacirignola).



ad alcuni specifici manufatti architettonici), questo materiale è stato utilizzato e lavorato per realizzare gli ausili, divenendo esso stesso un importante strumento di trasmissione di valori storico-culturali identitari. Le immagini della conformazione urbana e di alcuni dettagli del costruito antico hanno così preso forma attraverso modelli tattili in cui la materia stessa, la sua consistenza e la sua porosità, hanno assecondato la lettura tattile e la percezione delle forme.

L'esperienza del toccare, *in primis* per i bambini e i non vedenti, ma non solo per loro, si trasforma nella necessità di capire, di individuare, di mettere in ordine, di riconoscere, di interpretare e di comprendere l'oggetto in tutte le sue sfaccettature, non solo materiali. Viene così favorita un'attività capace di creare legami mentali tra la memoria tattile e l'identificazione delle specificità concrete dell'oggetto e dei valori culturali ad esso sottesi (Munari, 1985).

L'obiettivo è infatti quello di raccontare e trasferire conoscenze attraverso il tatto, per individuare non solo le forme, le dimensioni, le proporzioni, ma la materia stessa e i legami con il luogo (Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti, 2023). Un percorso di conoscenza inclusiva che risulta adatto e aperto a tutti, anche ai vedenti, perché "i dati della percezione tattile sono per un vedente un arricchimento ed una precisazione dei dati derivati dalla vista" (Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti, 2010, p. 49).

Questo approccio alla conoscenza tattile si arricchisce, in questo caso, dell'interpolazione dell'argilla con il tessuto. Il lavoro infatti abbina alla definizione e descrizione di alcuni capisaldi materiali della storia della città l'uso della lettura tattile di *texture*, i cui rilievi sono dati dall'incisione (a pressione) dei disegni delle trame di varie stoffe che contraddistinguono la storia tessile di Chieri, unendo così aspetti materiali e immateriali della storia e della cultura locale che normalmente rimangono a sé stanti. Lavorare su una realtà urbana fortemente segnata dalla tradizione tessile, si offre quale opportunità per la realizzazione di ausili che, avvalendosi delle differenti *texture*, permette di connotare e rendere facilmente riconoscibili i diversi elementi e aspetti rappresentati. Ogni lavoro propone infatti l'interpretazione delle forme attraverso una loro semplificazione che mira a esaltarne gli aspetti di riconoscibilità, accentuata dall'uso di trame e icone incise a pressione sull'argilla, o di altri materiali (legno e rame) ben riconoscibili al tatto, per evidenziare vari riferimenti peculiari dell'identità urbana e architettonica.

La realizzazione delle immagini tattili che deriva da tale approccio esprime infatti l'importanza non soltanto dei fattori esperienziali ma di come questi si coniughino in modo biunivoco ai valori identitari di cui il patrimonio è portatore (Benente et al., 2021).

Va infine evidenziato che tutto il lavoro ha richiesto uno sforzo critico significativo nel riconoscimento degli elementi peculiari e nella loro necessaria selezione per una comunicazione efficace, ma anche un confronto continuo e su più piani con il tema dell'accessibilità. La semplificazione di volumi complessi, nonché la rappresentazione ridotta in scala e la capacità di sintetizzare forme e immagini, hanno permesso di realizzare supporti d'uso semplici e intuitivi facilmente comprensibili a prescindere dall'esperienza, dalle conoscenze, dalle abilità linguistiche, dalle capacità cognitive e dal livello di concentrazione dell'utente.

Fig. 2

Individuazione nella struttura urbana odierna dei riferimenti identitari della storia di Chieri, con un modello realizzato con pezzi in argilla adatti alla sua 'costruzione', per stimolare una partecipazione attiva (fotografia di Angela Lacirignola).



Conclusioni

In un periodo in cui le nuove tecnologie permettono di accorpare la visione di immagini ad altre esperienze sensoriali, l'approccio qui descritto vuol evidenziare l'importanza, sempre più attuale, di sperimentare e di sviluppare metodologie adatte all'inclusione, in cui gli stessi materiali e il modo di lavorarli possono diventare spunti per 'racconti' che vanno ben oltre l'aspetto delle cose (Tiberti, 2020; Anfuso, 2015).

Il toccare non è infatti solo un'attività di tipo cognitivo, ma ingloba in sé un'azione che permette di comprendere e testare molti altri aspetti, anche di tipo percettivo ed emotivo. L'esperienza tattile stimola infatti in noi sensazioni che non solo ci permettono di 'costruire' mentalmente immagini di forme o di cogliere altro, ma che più di altre inducono in noi la curiosità a scoprire ciò che stiamo toccando, con un coinvolgimento emotivo che stimola la nostra attenzione e imprime con maggior enfasi nella nostra mente quanto colto attraverso immagini visive (per chi vede) e quelle informazioni e sensazioni colte 'a pelle': è un modo di 'vedere con la mente' piuttosto che solo con gli occhi.

Note

1. Da questa pubblicazione emerge l'importanza di affrontare coralmemente, da più punti di vista, un approccio comunicativo che pone la cultura e l'inclusività al centro di tutto. (Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti, 2010, p. 47).
2. Il Consiglio d'Europa ha stipulato nel 2005 la Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore dell'eredità culturale per la società. Cfr. anche: Commissione Europea (2010).
3. "L'applicazione dei principi della progettazione inclusiva e della valorizzazione dei caratteri identitari del bene, costituiscono in quest'ottica i presupposti per la formulazione di proposte progettuali finalizzate alla creazione di condizioni di massima partecipazione di utenti" (Benente, 2015, p. 16).

Fig. 3

Modelli tattili realizzati in parte con materiali autoctoni, finalizzati alla descrizione della fisionomia di un palazzo medievale di Chieri, attraverso una lettura multiscala (fotografia di Angela Lacirignola).

Fig. 4

Interpretazione grafico-tattile di aree, strade ed edifici identitari di Chieri, sottolineati da textures ricavate dai tessuti e da icone incise sull'argilla locale (fotografia di Angela Lacirignola).

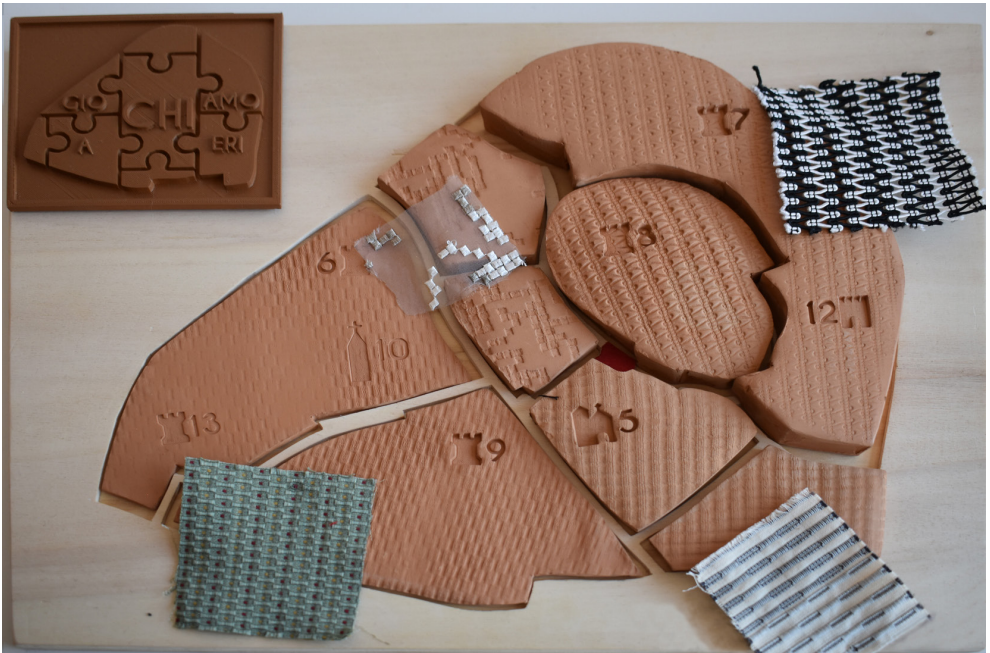
Bibliografia

Anfuso, L. (2015). L'educazione Tattile. Oltre la superficie. *Learning News*, 9(2).

Assemblea Generale delle Nazioni Unite (2006). *Convenzione sui Diritti delle Persone con Disabilità (CDPD)*, 13.12.2006. <https://www.osservatoriodisabilita.gov.it/it/documentazione-relativa-alla-convenzione-delle-nazioni-unite/>

Benente, M. (2015). Accessibilità ai luoghi di cultura, le ragioni di un'esperienza didattica. In M. Benente, M.C. Azzolino, & A. Lacirignola (a cura di), *Accessibilità e fruibilità nei luoghi di interesse culturale* (pp.15-19). Ermes.

Benente, M., Boido C., & Lacirignola, A. (2021). Accessibilità ai contenuti culturali come occasione di valorizzazione delle architetture chiesesi. In *Proceedings of Conference L'accessibilità*



nel *Patrimonio Architettonico. Approcci ed esperienze tra tecnologia e restauro* (pp. 106-111). Anteferma.

Benente, M., & Boido C. (2022). Save_argilla. Un progetto didattico sui manufatti in argilla nel Chierese. In G. Pantò, A. Quercia, & L. Vaschetti, *Fornaci antiche di Chieri tra archeologia e architettura* (pp. 90-97). La Terra Promessa.

Boido, C., & Davico, P. (2021). Mappe urbane: narrazioni descrittive e interpretative dei luoghi e dei processi evolutivi della rappresentazione. Urban maps: descriptive and interpretative narrations of places and of the evolutionary processes of representation. In E. Cicalò, V. Menchetelli, & M. Valentino (a cura di), *Linguaggi Grafici. MAPPE* (pp. 492-523). Publica.

Center of Universal Design (n.d.). *7 Principles of Universal Design*. https://projects.ncsu.edu/ncsu/design/cud/about_ud/udprinciples.htm.

Commissione Europea (2010). *Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni, Strategia europea sulla disabilità 2010-2020: un rinnovato impegno per un'Europa senza barriere, Commissione Europea, Bruxelles, 15.11.2010*. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN-IT-FR/TXT/?uri=CELEX:52010DC0636&from=EN>.

Consiglio d'Europa (2005). *Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore dell'eredità culturale per la società, redatta dal Consiglio d'Europa (CETS NO. 199) a Faro il 27.10.2005*. Traduzione non ufficiale in italiano, in: <http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2016/01/Convenzione-di-Faro.pdf>.

Coppo, D., & Boido C. (a cura di). (2010). *Rilievo urbano. Conoscenza e rappresentazione della città consolidata*. Alinea.

Davico, P. (2018). Caratteri identitari dei luoghi: la rappresentazione della loro materialità e immaterialità. In *Proceedings of Conference Rappresentazione materiale/immateriale. Drawing as (in) tangible representation* (pp. 1087-1096). 40° Convegno Internazionale dei docenti delle discipline della Rappresentazione. Gangemi.

Davico, P. (2020). Oltre la visione: percezione, conoscenza, disegno, narrazione. Beyond vision: perception, knowledge, drawing, narration. In *Proceedings of Conference Connettere, un disegno per annodare e tessere. Connecting, drawing for weaving relationships* (pp. 3225-3246). Franco Angeli.

EIDD Design for All Europe (2004). *Dichiarazione di Stoccolma del 2004*. https://moodle2.units.it/pluginfile.php/14200/mod_resource/content/1/Dichiarazione%20Stoccolma.pdf.

Monzeglio, E. (2018). *Linee guida per l'accessibilità dei paesaggi vitivinicoli del Piemonte*. Edizioni Il Patrimonio.

Munari, B. (1985). *I laboratori tattili*. (ried. Corraini 2004).

Tiberti, V. (2020). *Il museo sensoriale. L'accessibilità culturale e l'educazione artistica ed estetica per le persone con minorazione visiva nei musei del comune di Roma*. Sapienza Università Editrice.

Unesco (2003). *Convenzione per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale*. https://www.unesco.it/wp-content/uploads/2023/11/Convenzione-Patrimonio-Immateriale_ITA-2.pdf

Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti (2010). *Per vedere oltre*. Tipografia Valente.

Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti (2023). *La città del presente. Linee guida per la progettazione delle città "anche" per cittadini e cittadine con disabilità visiva*. A.G.C. Arti Grafiche Ciampino Srl.

In Syria, Sleeping between his parents.

Next >

12,562 Views · January 16 2014

...



4,144



649



Teachers' Visual Literacy Skills in Evaluating Digital Content: A Focus on Decontextualized and Manipulated Images

Abstract

This study investigates Italian teachers' visual literacy skills in evaluating decontextualized and manipulated images. Analysis of 250 teachers' responses reveals significant deficiencies. Few teachers identified visual inconsistencies, evaluated sources, or employed fact-checking tools. The findings highlight a critical gap between institutional expectations and their actual assessment capabilities, underscoring the need for a post-media visual literacy education.

Keywords

visual literacy, teacher training, digital manipulation, misinformation, post-media education

Introduction

The information ecosystem has witnessed an unprecedented surge in manipulated visual content in recent years (Shen et al., 2019). Visual disinformation has emerged as one of the most pervasive and powerful forms of misleading content, leveraging the inherent persuasive quality of images that text alone cannot match (Weikmann & Lecheler, 2022; Thomson et al., 2020). This form of disinformation is particularly effective because it exploits what scholars term the 'seeing-is-believing heuristic', allowing manipulated visuals to bypass traditional cognitive defenses, evoke strong emotional responses, and persist longer in memory than textual information (Aljalabneh, 2024).

The scale and sophistication of visual manipulation have grown consistently, ranging from simple 'cheapfakes' created with readily available software to advanced deepfake technologies (Görguri, 2022; Brennen et al., 2021). This proliferation has made automatic image manipulation detection a prominent research area in computing and social sciences (Thakur et al., 2020). While researchers continue to develop increasingly sophisticated AI-based detection algorithms (Zanardelli et al., 2023), the societal impact of manipulated visuals continues to grow, significantly influencing public opinion and eroding trust in media (Langguth et al., 2021; Matatov et al., 2022).

This problem is compounded by evidence that social media users—in particular adult users (Nightingale et al., 2022)—are typically unaware of the scale of image manipulations and demonstrate poor ability to detect when manipulations are present (Nightingale et al., 2017; Schetinger et al., 2017). This widespread vulnerability underscores the critical importance of visual literacy—the ability to critically analyze, evaluate, and comprehend visual content—as an essential skill for informed citizenship in the digital age (Hoq et al., 2025).

Faced with this issue, more and more international institutions are recognizing teachers and educators as crucial for developing students' media and information literacy skills (UNESCO, 2018; European Union 2022a; 2022b). However, recent research raises serious concerns about educators' own preparedness to navigate this complex visual information mediascape (Casetti, 2018). In a recent study of Italian primary and secondary school teachers (Bruno et al., 2025), educators scored remarkably low on tasks involving the identification of visual modification and decontextualization. Only 3.6% of teachers achieved high scores (4-5 on a 5-point scale) when evaluating decontextualized images, while the vast majority (86.4%) fell into the low range (1-2.9). These findings suggest a significant gap between the institutional expectations placed on teachers to foster media literacy and their actual readiness to evaluate visual content critically. This study is among the few empirical investigations to directly examine teachers' visual literacy skills. Despite growing concern about visual disinformation, there remains a striking lack of comprehensive data on educators' ability to identify and critically assess manipulated or decontextualized images. While broader literature on digital literacy in education highlights the importance of such competencies (Hoq et al., 2025; Mehmood et al., 2022), focused research on visual disinformation remains underdeveloped.

This gap is especially problematic given emerging evidence that media literacy interventions, when combined with reflective practices, can significantly improve individuals' ability to recognize trustworthy visual content [Grosset al., 2024; Guess et al., 2020]. Research on digital games and interactive learning environments has shown promise in boosting media literacy skills (Basol et al., 2020; Facciani et al., 2024; Roozenbeek & van der Linden, 2020), suggesting that well-designed pedagogical strategies could help address teachers' visual literacy challenges. However, developing such interventions requires a more granular understanding of the reasoning processes educators use when evaluating visual content.

This paper aims to explore the specific challenges teachers face in assessing the trustworthiness of visual content –especially when images are manipulated or taken out of context– within the framework of DigComp 2.2, particularly Competence Area 1, *Information and Data Literacy*, and Dimension 1.2, *Evaluating Data, Information and Digital Content* (European Commission, 2022). By conducting a qualitative analysis of how teachers recognize trustworthy (or not) visual content, we aim to identify key gaps in knowledge, common misconceptions, and cognitive barriers that hinder effective visual literacy. Understanding these challenges is a crucial first step toward designing effective professional development programs and classroom-ready educational resources.

Methodology

This study examines Italian teachers' ability to assess the reliability of visual content –specifically, a decontextualized image (Q1) and a digitally manipulated image (Q2). The tasks were part of a pre-assessment activity within the Open the Box media literacy training program by Datanimja, which engaged 250 primary and secondary school teachers during the 2023-2024 academic year.

Our analysis is guided by the following research question: what are the primary difficulties teachers encounter when attempting to assess the trustworthiness and reliability of visual content, particularly in cases involving manipulation or decontextualization?

To address this question, each teacher was presented with a visual and asked to:

- Judge the image's credibility: 'Do you find this image trustworthy or not?' [Optional answers: Yes, No, I don't know];
- Provide a brief written argumentation of their judgment: 'Can you explain why?' (Answer: free text).

To analyze responses, we applied a multi-step coding framework across both tasks.

Step 1: Score Classification

Each written argumentation was scored on a 1–5 scale, reflecting the clarity, depth, and appropriateness of reasoning. For analytical purposes, scores were grouped as follows:

- High (4-5);
- Medium (3-3.9);
- Low (1-2.9).

Step 2: Assessment Stance

Each response was categorized into one of four stance types reflecting the participant's position and confidence:

- MI – Clear Rejection: explicitly identifies the image as decontextualized or manipulated;
- SWC – Suspicion Without Certainty: expresses doubt but lacks confidence or justification;
- AA – Acceptance as Trustworthy: accepts the image as likely real or plausible;
- UI – Uncertainty / No Judgment: declares 'I don't know' or gives no evaluative reasoning.

Step 3: Technical Evaluation

To assess the complexity and relevance of teachers' argumentation, we coded for the presence of five types of technical evaluation strategies, applied consistently to both Q1 and Q2:

- VIC – Visual Inconsistencies: pixelation, strange lighting, visual edits (e.g., 'This is an artificial light');
- SRC – Source Evaluation: mentions of origin, missing attribution, or credibility of the source;
- CON – Contextual Reasoning: knowledge of location, realism of the scene, cultural/political cues;
- FCT – Fact-Checking Tools: mentions of reverse image search, metadata tools, or external checks;
- ART – Artistic/Staged Recognition: describes image as constructed, symbolic, posed (e.g., 'Artistic photo').
- Each element was coded as present (1) or absent (0). The total Technical Evaluation Score ranged from 0 to 5.

Results

Step 1: Score Distribution

Across both tasks, the vast majority of teachers were unable to articulate a well-reasoned evaluation of visual content. Only 3.6% of responses in each task were considered high quality, meaning they demonstrated coherent justification and critical reflection. While medium-quality responses were slightly more frequent in Q2, the difference is marginal. These results reflect a systemic lack of confidence and/or skill in approaching visual analysis, particularly when manipulation is involved (see below Table 1, Score distribution).

Tab. 1
Score distribution.

Score range	Q1 –Decontextualized	Q1– Decontextualized
High (4–5)	3.6%	3.6%
Medium	10.0%	11.6%
Medium	86.4%	84.8%

Tab. 2
Assessment Stances.

Tab. 3
Q1: Decontextualized Image. The sum of the values reported in the table does not reach 100% because answers without technical arguments were given a value of 0.

Step 2: Assessment Stance

The dominant stance in both Q1 and Q2 was Suspicion Without Certainty (SWC), reflecting a widespread intuitive skepticism. However, this skepticism was rarely supported by technical or contextual reasoning. A small proportion of teachers (about 1 in 10) confidently rejected the visual content as false or manipulated (MI), but even among these, the underlying rationale often

lacked specificity. The ‘Uncertainty’ category included teachers who openly admitted they couldn’t judge the image due to lack of knowledge or tools. This honesty, though uncommon, reveals awareness of personal limitations and highlights areas where targeted training could be beneficial. Only a handful of responses (less than 3%) reflected uncritical acceptance of the visual as authentic.

Stance	Q1 (%)	Q2 (%)
SWC – Suspicion w/o Certainty	83.6%	82.4%
MI – Clear Rejection	9.2%	10.4%
UI – Uncertainty	5.6%	4.4%
AA – Acceptance as Authentic	1.6%	2.8%

Step 3 - Technical Evaluation

We then analyzed the presence of five distinct types of argumentations across both tasks. These were coded as binary values (1 = present, 0 = absent) and summed into a Technical Evaluation Score from 0 to 5.

Argumentative Element	% of Responses	Example Excerpt
ART – Artistic/Staged	12.4%	‘The image looks artistic, artfully constructed to evoke emotion’.
CON – Contextual Reasoning	11.6%	‘I see no signs of war; the context does not match the narrative’.
SRC – Source Evaluation	2.8%	‘The source of the image is not specified’.
VIC – Visual Inconsistencies	2.8%	‘The light seems unnatural, inconsistent with a real scene’.
FCT – Fact-checking Tools	1.2%	‘I have used Google Lens to check it’.

Only 30.8% of responses provide a technically relevant argument. The strongest argumentation in Q1 came from artistic interpretation and contextual clues, suggesting that some teachers were able to engage with the image as a symbolic or emotionally constructed artifact. However, only a few pointed out concrete visual issues or absence of source information, and almost none referenced external tools or techniques for fact-checking. In Q2, the drop-off in technical evaluation was even more pronounced: only 7.6% of responses provide a technically relevant argument. The most common element—source evaluation—appeared in just 3.2% of responses. Only 0.4% referenced any kind of digital fact-checking technique, such as reverse image search. Despite the image being digitally altered, very few teachers demonstrated forensic visual reasoning. This highlights a critical weakness: while some teachers can question authenticity in abstract

terms, they are largely unfamiliar with the tools and cues used in image fact-checking.

Reasoning Element	% of Responses	Example Excerpt
SRC –Source Evaluation	3.2%	‘I don’t know who posted this image’.
VIC –Visual Inconsistencies	1.6%	‘The edges look poorly cropped’.
ART –Artistic/Staged	1.2%	‘It could be a graphic composition’.
CON –Contextual Reasoning	1.2%	‘I don’t think these two buildings exist in the same place’.
FCT –Fact-checking Tools	0.4%	‘You should use reverse image search to check’.

Discussion

The findings of this study confirm the significant gap between institutional expectations for teachers as digital literacy ‘mediators’ and their actual ability to evaluate the trustworthiness of visual content. Across both tasks –evaluating a decontextualized image and a digitally manipulated one– teachers struggled to provide structured, evidence-based argumentation. While many expressed generalized doubt (‘I’m not convinced’), only a small minority could identify specific visual inconsistencies, assess source credibility, or apply fact-checking tools.

This resonates with prior work on this subject (Bruno et al., 2025), which highlighted that teachers often operate within familiar trust networks and traditional media hierarchies. When confronted with complex or unfamiliar visual content, their responses tend to default to intuition rather than analytical frameworks, particularly when images are emotionally charged or stripped of contextual cues.

The Step 3 analysis, using a set of five reasoning categories, offers further insight into this challenge. Very few responses included Visual Inconsistencies (VIC) or Fact-checking tools (FCT), even in Q2, which involved an obviously manipulated image. Tools like reverse image search or metadata checks were virtually absent from teacher reasoning. Instead, some teachers in Q1 showed higher scores for Contextual Reasoning (CON) and Artistic/Staged Recognition (ART) –suggesting they may be better equipped to analyze symbolic and posed construction, rather than technical manipulation.

This asymmetry supports recent research emphasizing the growing role of visual misinformation in shaping public perception (Weikmann & Lecheler, 2022; Aljalabneh, 2024), and the particular difficulty of decoding inferred context, such as ‘leveraging information available on the open web to infer where a piece of content came from, how old the content may be, what claims are being made about it and by whom, etc.’ (Hebbar et al., 2024, p. 2).

Tab. 4
Q2: Manipulated Image.
The sum of the values reported in the table does not reach 100% because answers without technical arguments were given a value of 0.

While some teachers were able to infer that the decontextualized image in Q1 was staged, they struggled when presented with Q2's digitally edited content, likely due to a lack of exposure to visual and source-checking techniques. These findings reinforce the argument that media literacy education needs to move beyond procedural checklists. Echoing Manovich's (2001) and Rivoltella's (2020) calls for a post-media aesthetic education, we argue for training that enables teachers to 'read' and 'write' the visual languages of the contemporary world –not just detect edits, but understand narrative intent, symbolism, and multimodal rhetoric (Gee, 2007). As McGowan-Kirsch et al. (2023) argue, image-based misinformation presents unique challenges that textual literacy frameworks alone cannot address. Moreover, our results highlight the need for differentiated teacher training. While a few teachers demonstrated advanced argumentation, most lacked even the foundational skills required to begin fact-checking. Initial assessments, such as the one used in this paper, can help identify individual needs and tailor interventions accordingly. Ultimately, the evidence from this study suggests that visual literacy is not a niche add-on to digital literacy –it is central to navigating today's information ecosystems and must be treated as such in both policy and practice.

References

- Aljalabneh, A. (2024). *Visual media literacy: Educational strategies to combat image and video disinformation on social media*. *Frontiers in Communication*. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2024.1490798>
- Basol, M., Roozenbeek, J., & van der Linden, S. (2020). Good news about bad news: Gamified inoculation boosts confidence and cognitive immunity against fake news. *Journal of Cognition*, 3(1). <https://doi.org/10.5334/joc.91>
- Brennen, J. S., Simon, F. M., Howard, P. N., & Nielsen, R. K. (2021). *Types, sources, and claims of COVID-19 misinformation*. Reuters Institute / University of Oxford.
- Bruno, N., De Santis, A., & Moriggi, S. (2025). Teachers competencies in evaluating digital sources and tackling disinformation: implications for media literacy education. *Journal of E-Learning and Knowledge Society*, 21(1), 85-99. <https://doi.org/10.20368/1971-8829/1136182>
- Casetti, F. (2018). Mediascapes: A decalogue. In S. De Silva, D. Furioso, & S. Jaff (Eds.), *Perspecta 51: Medium*. The MIT Press.
- European Commission. (2022). *DigComp 2.2: The digital competence framework for citizens*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/115376>
- Facciani, M. J., Apriliawati, D., & Weninger, T. (2024). Playing Gali Fakta inoculates Indonesian participants against false

- information. *Harvard Kennedy School (HKS) Misinformation Review*, 5(4). <https://doi.org/10.37016/mr-2020-152>
- Gee, J.P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. St. Martin's Press, LLC.
- Gërguri, A. (2022). *Cheapfakes* [Working paper]. ResearchGate.
- Guess, A. M., Lerner, M., Lyons, B., Montgomery, J. M., Nyhan, B., Reifler, J., & Sircar, N. (2020). A digital media literacy intervention increases discernment between mainstream and false news in the United States and India. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 117(27), 15536-15545. <https://doi.org/10.1073/pnas.1920498117>
- Gross, E.C., & Balaban, D. C. (2024). The effectiveness of an educational intervention on countering disinformation moderated by intellectual humility. *Media and Communication*, <https://doi.org/10.17645/mac.9109>
- Hebbar, N., & Wolf, C. (2024). *Determining trustworthiness through provenance and context* [Policy paper]. Google. https://static.googleusercontent.com/media/publicpolicy.google.it/resources/determining_trustworthiness_en.pdf
- Hoq, A., Facciani, M. J., & Weninger, T. (2025). *Feedback and education improve human detection of image manipulation on social media*. Harvard Kennedy School (HKS) Misinformation Review. <https://doi.org/10.37016/mr-2020-175>
- Langguth, J., Pogorelov, K., Brenner, S., Filkuková, P., & Schroeder, D. T. (2021). Don't trust your eyes: Image manipulation in the age of deepfakes. *Frontiers in Communication*, 6, 632317. <https://doi.org/10.3389/fcomm.2021.632317>
- Manovich, L. (2001). *Post-media aesthetics*. <https://manovich.net/index.php/projects/post-media-aesthetics>.
- Matatov, H., Naaman, M., & Amir, O. (2022). Stop the [image] steal: The role and dynamics of visual content in the 2020 US election misinformation campaign. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 6(CSCW2), 1–24. <https://doi.org/10.1145/3555599>
- McGowan-Kirsch, A. M., Palacios, A., & Rissman, M. (2023). Educating emerging citizens: Media literacy as a tool for combating the spread of image-based misinformation. *Communication Teacher*, 37(1), 27–38. <https://doi.org/10.1080/17404622.2021.1954776>
- Mehmood, S. T., Majeed, M. K., & Khan, A. S. (2022). Digital literacy for science teachers at secondary school level: A need assessment analysis. *Journal of Science Education*, 4(1), 1–6. <https://doi.org/10.5430/jse.v4n1p1>
- Nightingale, S. J., Wade, K. A., & Watson, D. G. (2017). Can people identify original and manipulated photos of real-world scenes?

Cognitive research: Principles and Implications, 2, 30. <https://doi.org/10.1186/s41235-017-0067-2>

Nightingale, S. J., Wade, K. A., & Watson, D. G. (2022). Investigating age-related differences in ability to distinguish between original and manipulated images. *Psychology and Aging*, 37(3), 326-337. <https://doi.org/10.1037/pag0000682>

Rivoltella, P. C. (2020). *New alphabets. Education and cultures in the post-media society*. Scholée.

Roizenbeek, J., & van der Linden, S. (2020). *Breaking Harmony Square: A game that 'inoculates' against political misinformation*. Harvard Kennedy School (HKS) Misinformation Review, 1(8). <https://doi.org/10.37016/mr-2020-47>

Schetingner, V., Oliveira, M. M., da Silva, R., & Carvalho, T. J. (2017). *Humans are easily fooled by digital images*. *Computers & Graphics*, 68, 142-151. <https://doi.org/10.1016/j.cag.2017.08.010>

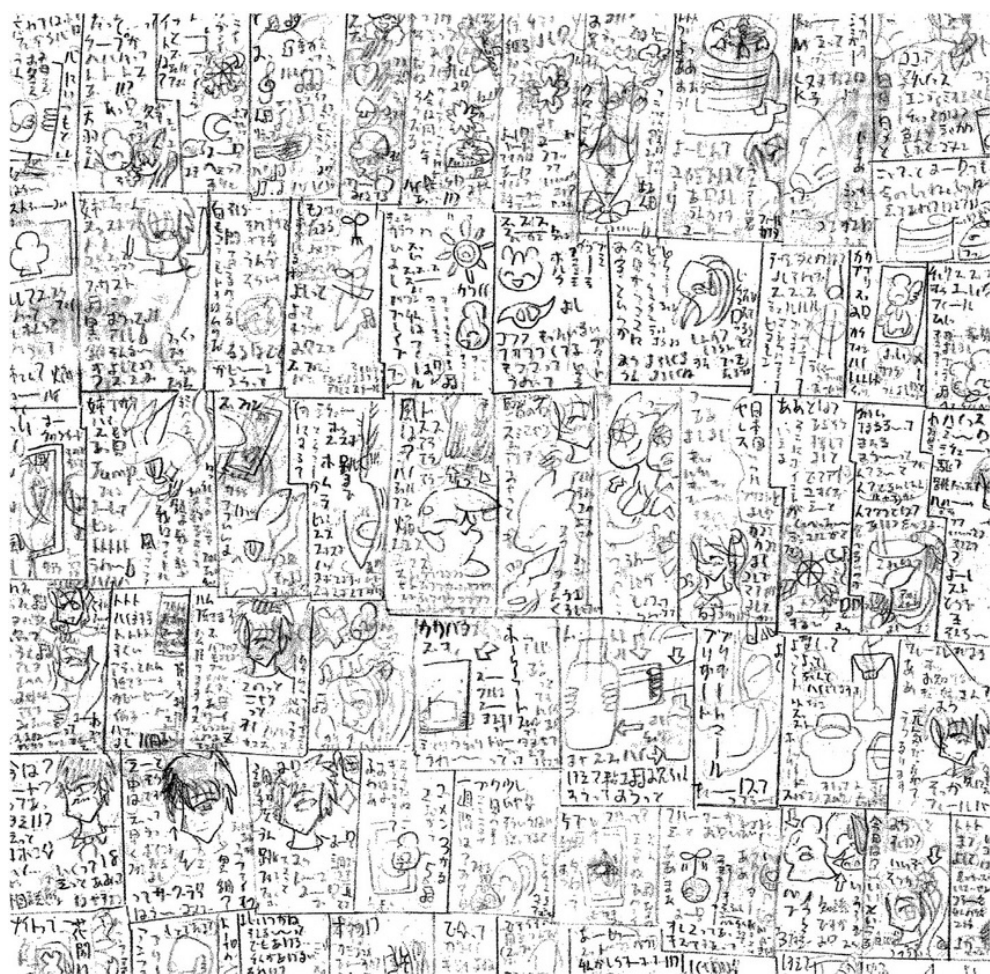
Shen, C., Kasra, M., Pan, W., Bassett, G. A., Malloch, Y., & O'Brien, J. F. (2019). Fake images: The effects of source, intermediary, and digital media literacy on contextual assessment of image credibility online. *New Media & Society*, 21(2), 438-463. <https://doi.org/10.1177/1461444818799526>

Thakur, R., & Rohilla, R. (2020). Recent advances in digital image manipulation detection techniques: A brief review. *Forensic Science International*, 312, 110311. <https://doi.org/10.1016/j.forsciint.2020.110311>

Thomson, T., Angus, D., Dootson, P., Hurcombe, E., & Smith, A. (2020). Visual mis/disinformation in journalism and public communications: Current verification practices, challenges, and future opportunities. *Journalism Practice*, 16(7), 938-962. <https://doi.org/10.1080/17512786.2020.1832139>

Weikmann, T., & Lecheler, S. (2022). Visual disinformation in a digital age: A literature synthesis and research agenda. *New Media & Society*, 25, 3696-3713. <https://doi.org/10.1177/14614448221141648>

Zanardelli, M., Guerrini, F., Leonardi, R., & Adami, N. (2023). Image forgery detection: A survey of recent deep-learning approaches. *Multimedia Tools and Applications*, 82(12), 17521-17566. <https://doi.org/10.1007/s11042-022-13797-w>



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

Abstract

L'uso delle immagini nell'ambito delle neurodivergenze rappresenta oggi un'area di crescente interesse nella ricerca in area pedagogica e psico-cognitiva ma ancora poco indagata nell'area disciplinare delle scienze grafiche. Questo articolo discute l'approccio del *visual learning* in relazione alle peculiarità delle neurodivergenze e in particolare in relazione ai *visual-spatial learners* plusdotati, evidenziando il ruolo delle immagini nell'apprendimento degli individui ad alto potenziale cognitivo nella sfera grafico-visiva.

Parole chiave

immagini, neurodivergenze, plusdotazione, visual-spatial learners, visual learning

Abstract

The use of images in the context of neurodiversity is currently an area of increasing interest in pedagogical and psycho-cognitive research, but still not much explored in the field of graphic sciences. This article discusses the visual learning approach in relation to the peculiarities of neurodivergence and, in particular, in relation to gifted visual-spatial learners, highlighting the role of images in the learning of individuals with high cognitive potential in the graphic-visual sphere.

Keywords

images, neurodivergences, giftedness, visual-spatial learners, visual learning

Introduzione

L'irruzione del tema delle neurodivergenze nella sfera della didattica, a tutti i diversi livelli della formazione, sta progressivamente portando all'attenzione della comunità scientifica le differenti forme di neurodivergenza, soprattutto in relazione alle nuove domande di strumenti e di strategie utili a supportare i processi di apprendimento e a valorizzarne le peculiarità. Sebbene alcune di queste forme siano più indagate, soprattutto quelle considerate particolarmente problematiche in relazione alle difficoltà cognitive e all'inclusione nei processi didattici, altre forme rimangono in secondo piano. È il caso di alcune forme di plusdotazione cognitiva (Zanetti, 2017), erroneamente considerate come condizioni di eccezionalità eminentemente positive, definite per questo come *giftedness* (Sternberg, Davidson, 1986), che secondo uno sguardo superficiale non necessiterebbero di misure a sostegno dell'apprendimento e dello sviluppo psico-cognitivo dell'individuo. All'interno della plusdotazione cognitiva si presenta poi una declinazione più specifica in riferimento all'alto potenziale nella sfera grafico-visiva che definisce i cosiddetti *visual-spatial learners* (Silverman, 2003), individui che adottano strategie di apprendimento che utilizzano prevalentemente il canale visivo e in cui le immagini giocano dunque un ruolo di primo piano.

Visual Learning e neurodivergenze

Il concetto di neurodiversità, introdotto da Judy Singer (Singer, 1998), riconosce e valorizza le differenze neurologiche come forma di diversità umana (Fig. 2). Questo paradigma contrasta la visione tradizionale che considera le differenze neurologiche come deficit da correggere, e le inquadra invece come manifestazioni di una diversa organizzazione cerebrale, che conferisce punti di forza oltre che condizioni limitanti.

Gli individui elaborano infatti le informazioni in modi differenti adottando particolari metodi di apprendimento (Felder & Silverman, 1988). Tra questi, il *visual learning* (o apprendimento visivo) privilegia l'utilizzo di immagini, grafici, diagrammi e altre rappresentazioni visive come strumento principale per facilitare la comprensione, la memorizzazione e l'applicazione delle conoscenze apprese (Mayer, 2009). Questo approccio si basa sulla capacità del cervello di elaborare e memorizzare informazioni attraverso gli stimoli visivi che risultano spesso più efficaci rispetto ai testi e alle spiegazioni verbali. L'apprendimento si basa dunque in questo caso principalmente sulla percezione visiva delle informazioni che stimola le funzioni cognitive associate al mantenimento dell'attenzione e alla riduzione della distraibilità (Smallwood et al, 2011), alla facilitazione della comprensione di concetti astratti (Mayer, 2009), alla memorizzazione delle informazioni (Paivio, 1971), alla risoluzione di problemi (Arnheim, 1969), al rafforzamento della motivazione degli studenti (Keller, 1987).

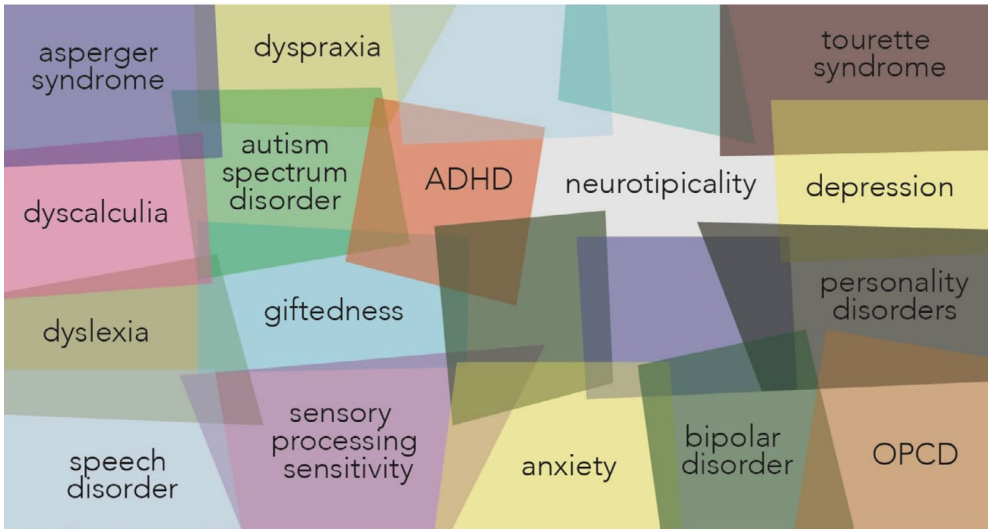
Il *visual learning* è un approccio che può supportare in generale l'apprendimento di tutti gli individui ma può anche essere particolarmente utile nel caso degli individui neurodivergenti, come quelli con disturbi dello spettro autistico (ASD), dislessia o ADHD. Secondo Grandin (2008), per esempio, molti individui autistici

Copertina

Esempio di disegno compulsivo, *Fantastic confabulation in right frontal lobe epilepsy*, da Fujikawa, M., Nishio, Y., Kakisaka, Y., Ogawa, N., Iwasaki, M., & Nakasato, N. (2016). *Epilepsy & Behavior Case Reports*, 6, 55-57.

Fig. 1

Diagramma delle neurodiversità in relazione anche alle possibili sovrapposizioni o doppie eccezionalità.



eccellono nell'elaborazione visiva, preferendo immagini e schemi rispetto al linguaggio verbale, il che rende strumenti come le mappe concettuali o i supporti visivi particolarmente efficaci per migliorare la comunicazione e la comprensione. Altre ricerche hanno indagato come le persone con ASD possano avvantaggiarsi di strategie visive per risolvere problemi complessi (Kunda e Goel, 2011). Analogamente, per gli individui con dislessia, l'uso di rappresentazioni visive riduce il carico cognitivo legato alla decodifica testuale, migliorando la memoria e il coinvolgimento (Shaywitz & Shaywitz, 2008). Per chi ha ADHD, invece, stimoli visivi ben strutturati aiutano a mantenere l'attenzione, come dimostrato da ricerche sull'efficacia delle infografiche (Zentall, 2005). Infine, il *visual learning* si presenta come un approccio particolarmente efficace per superare le difficoltà nell'apprendimento e per sfruttare appieno il potenziale cognitivo nel caso di individui con alto potenziale cognitivo nella sfera grafico-visiva, detti anche *visual learners* (Eide & Eide, 2011).

Visual learners e alto potenziale cognitivo grafico-visivo

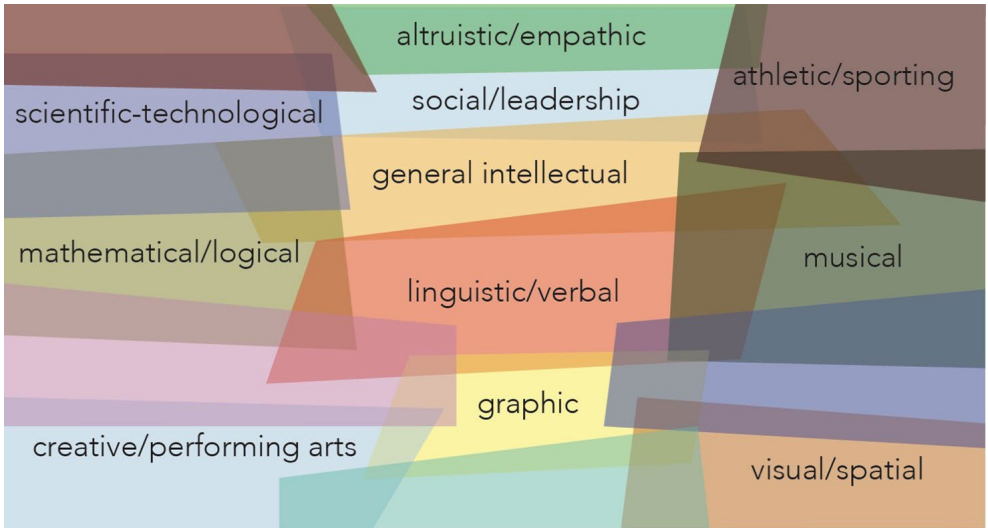
Per i neurodivergenti, l'elaborazione delle informazioni può avvenire in modi non convenzionali, anche privilegiando la percezione visiva e spaziale come nel caso dei *visual-spatial learners*. Vengono definiti *visual-spatial learners* gli individui che apprendono visivamente e dimostrano una predisposizione per l'assimilazione di informazioni attraverso le rappresentazioni visive. Questa modalità di apprendimento si caratterizza per una maggiore facilità nel comprendere e ricordare concetti presentati sotto forma di immagini come diagrammi, grafici, mappe concettuali, video e altre forme di visualizzazione (Felder & Silverman, 1988; Mayer, 2009). Alla condizione di *visual-spatial learner* si possono poi aggiungere particolari forme di neurodivergenza, dette anche 'doppie eccezionalità' (Montgomery, 2013). Gli individui che privilegiano l'apprendimento attraverso stimoli visivi possono presentare anche altre condizioni di neurodivergenza come il disturbo dello spettro autistico (ASD), la dislessia, l'ADHD presentando così una combinazione unica di peculiarità cognitive che richiedono approcci educativi mirati. La teoria della doppia codifica di Paivio (1986) spiega come l'integrazione di stimoli visivi e verbali possa potenziare la memoria, un vantaggio per studenti con dislessia che faticano con la decodifica testuale (Shaywitz & Shaywitz, 2003). Per gli individui con ADHD, l'uso di strumenti visivi dinamici, come infografiche o video, può migliorare l'attenzione e la memorizzazione (Zentall, 2005). Anche gli individui con plusdotazione cognitiva detti anche *gifted* – caratterizzati cioè da un quoziente intellettivo elevato, una creatività spiccata e una profonda curiosità intellettuale (Renzulli, 1978) – possono mostrare anche una marcata preferenza per l'apprendimento in particolari ambiti o attraverso modalità come, per esempio, quelle visive (Fig. 3). Questa predisposizione può amplificare le loro capacità di elaborazione delle informazioni, consentendo loro di cogliere rapidamente concetti complessi e astratti per sviluppare soluzioni innovative a problemi (Silverman, 2013). Questi *visual-spatial learners* eccellono dunque nell'elaborazione e nella produzione di stimoli visivi sfruttando la loro intelligenza visuo-spaziale (Gardner, 1983), e in particolare l'intelligenza grafica (Cicalò 2020) e quella visiva (Robertson 2003).

Fig. 2

Diagramma delle plusdotazioni cognitive anche in relazione alle diverse competenze e alle sovrapposizioni tra esse.

Fig. 3

Uso dei differenti strumenti visivi utili per l'apprendimento dei *visual learners* anche in relazione alle possibili sovrapposizioni tra di essi.



Questi individui con un elevato potenziale cognitivo nella sfera visiva, spesso identificati anche con il costrutto di *gifted visual spatial learners* (Sword & Director, 2000) o di *gifted in visual arts* (Winner & Martino 2000), possiedono una spiccata abilità nel pensare per immagini, nel manipolare mentalmente forme e spazi, e nel creare rappresentazioni visive complesse (Arnheim, 1969; Winner, 1996). Per questi soggetti, la produzione e la lettura delle immagini si configurano come veri e propri strumenti di pensiero che consentono di elaborare informazioni, risolvere problemi e generare idee innovative. L'apprendimento per questi individui è profondamente legato alla capacità di visualizzare concetti, di creare modelli mentali tridimensionali e di esprimere la propria comprensione attraverso il disegno, la pittura, la scultura o altre forme di espressione visiva (Eisner, 2002).

Le immagini nell'apprendimento degli individui ad alto potenziale grafico-visivo

Se il *visual learning* può essere considerato in generale un approccio capace di rafforzare l'apprendimento, per i *visual-spatial learners* esso rappresenta l'approccio più naturale per l'apprendimento in quanto questi individui processano e memorizzano informazioni prevalentemente attraverso la vista. La teoria della doppia codifica (Paivio, 1986) sottolinea che combinare input visivi e verbali migliora l'apprendimento, rendendo strumenti come mappe concettuali (Novak e Cañas, 2008), presentazioni visive (Mayer, 2005), presentazioni multimediali, infografiche e video (Bransford, Brown, & Cocking, 2000), simulazioni 3D (Dunleavy et al., 2009) e realtà aumentata (Bujak et al., 2013), utili a promuovere l'inclusione e la valorizzazione delle loro capacità uniche (Bondy & Frost, 2001).

L'eterogeneità della neurodiversità implica però che le soluzioni didattiche in generale così come quelle visive debbano essere personalizzate, poiché le preferenze e le sensibilità variano ampiamente a seconda delle caratteristiche individuali (Happé & Frith, 2006).

Nel caso dei *gifted visual-spatial learners* i metodi di insegnamento tradizionali, che spesso privilegiano l'apprendimento verbale e sequenziale, possono non soddisfare le loro esigenze, portando a frustrazione, demotivazione e *underachievement* (Baum, Renzulli, & Hébert, 1995). La mancanza di stimoli visivi adeguati può limitare la loro capacità di esprimere appieno il loro potenziale. Pertanto, è fondamentale implementare strategie didattiche che integrino materiali visivi stimolanti, come presentazioni, animazioni, simulazioni, diagrammi e risorse multimediali (Fig. 4), al fine di favorire un apprendimento più efficace e significativo (Clark, 2008). L'integrazione di attività pratiche che coinvolgono la progettazione e la creazione di artefatti visivi, siano essi immagini bidimensionali o modelli e ambienti tridimensionali anche digitali o virtuali può stimolare adeguatamente il loro potenziale creativo e cognitivo.

Inoltre, la produzione delle immagini e il disegno, sia attraverso strumenti analogici che digitali, può configurarsi come una strategia utile per la gestione dell'intensità e della velocità dei processi cognitivi e l'accelerazione del flusso ideativo la cui canalizzazione può favorire la gestione dell'ansia e di frustrazione legati alla sottostimolazione sensoriale.

In alcuni casi questo processo può essere scambiato per una forma di un disegno compulsivo (Fig. 1), comune anche in altre forme di neurodivergenza.

Implicazioni per la didattica e la ricerca nelle scienze grafiche

La ricerca sulle relazioni tra disegno e neurodivergenze costituisce una delle frontiere più attuali per la ricerca e la didattica delle scienze grafiche. L'apertura di finestre di approfondimento su ciascuna delle diverse condizioni cognitive rappresenta il metodo con cui studiare le singole manifestazioni della neurodiversità, all'interno delle quali possono poi essere individuate ulteriori specificità ed eccezionalità.

Il riconoscimento e la valorizzazione del potenziale grafico-visivo possono contribuire a promuovere un apprendimento più efficace, significativo e gratificante per tutti gli studenti e in particolare per quelli con un alto potenziale grafico-visivo. In questi casi il *visual learning* rappresenta non un semplice approccio utile a sostenere l'apprendimento ma una strategia necessaria e urgente per potenziare l'elaborazione, la comprensione e il memorizzare le informazioni. È tuttavia importante sottolineare che l'efficacia del *visual learning* dipende dalla sua calibrazione sulle peculiarità cognitive dei singoli individui, piuttosto che una panacea applicabile in maniera indifferenziata.

Con l'avanzamento della ricerca in questo ambito la necessità di declinare i metodi didattici e gli strumenti di apprendimento a tutti i livelli sulle diversità neuro-cognitive dei singoli individui sarà sempre più urgente. La ricerca futura viene dunque chiamata a concentrarsi sulla formazione e la sensibilizzazione degli insegnanti in tutti i livelli della formazione sulla necessità di maturare uno sguardo capace di discernere le diverse potenzialità degli individui e di calibrare su di esse gli approcci, i metodi e gli strumenti didattici.

Bibliografia

Arnheim, R. (1969). *Visual thinking*. University of California Press.

Baum, S. M., Renzulli, J. S., & Hébert, T. P. (1995). Reversing underachievement: Creative productivity as a systematic intervention. *Gifted Child Quarterly*, 39(4), 224-235.

Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (Eds.). (2000). *How people learn: Brain, mind, experience, and school*. National Academies Press.

Bujak, K. R., Radu, I., Catrambone, R., MacIntyre, B., Zheng, R., & Golubski, G. (2013). *A psychological perspective on augmented reality in the mathematics classroom*. *Computers & Education*, 68, 536-544.

Cicalò, E. (2020). *Graphic intelligence*. Springer.

Clark, B. (2008). *Growing up gifted: Developing the potential of children at home and at school*. Pearson/Merrill Prentice Hall.

Dunleavy, M., Dede, C., & Mitchell, R. (2009). Affordances and limitations of immersive participatory augmented reality simulations for teaching and learning. *Journal of Science Education and Technology*, 18(1), 7-22.

Eide, B. L., & Eide, F. F. (2023). *The dyslexic advantage (revised and updated): Unlocking the hidden potential of the dyslexic brain*. Penguin.

Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind*. Yale University Press.

Felder, R. M., & Silverman, L. K. (1988). *Learning and teaching styles in engineering education*. *Engineering Education*, 78(7), 674-681.

Fujikawa, M., Nishio, Y., Kakisaka, Y., Ogawa, N., Iwasaki, M., & Nakasato, N. (2016). Fantastic confabulation in right frontal lobe epilepsy. *Epilepsy & Behavior Case Reports*, 6, 55-57.

Grandin, T. (2008). *The way I see it: A personal look at autism and Asperger's*. Future Horizons.

Happé, F., & Frith, U. (2006). The weak coherence account: Detail-focused cognitive style in autism spectrum disorders. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 36(1), 5-25.

Keller, J. M. (1987). Strategies for stimulating the motivation to learn. *Performance & Instruction*, 26(8).

Kunda, M., & Goel, A. K. (2011). Thinking in pictures as a cognitive account of autism. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 41(9), 1157-1177.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.

Montgomery, D. (2013). *Gifted and talented children with special educational needs: Double exceptionality*. Routledge.

Novak, J. D., & Cañas, A. J. (2006). *The theory underlying concept maps and how to construct and use them. Technical Report IHMC CmapTools 2006-01*. Florida Institute for Human and Machine Cognition.

Paivio, A. (1971). *Imagery and verbal processes*. Holt, Rinehart, and Winston.

Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.

Renzulli, J. S. (1978). What makes giftedness? Reexamining a definition. *Phi Delta Kappan*, 60(3), 180-184.

Robertson, I.H. (2003). *Intelligenza visiva. Il sesto senso che abbiamo dimenticato*. Rizzoli.

Shaywitz, S. E., & Shaywitz, B. A. (2003). Dyslexia (specific reading disability). *Pediatrics in review*, 24(5), 147-153.

Shaywitz, S. E., & Shaywitz, B. A. (2008). Paying attention to reading: The neurobiology of reading and dyslexia. *Development and psychopathology*, 20(4), 1329-1349.

Silverman, L. K. (2013). *Giftedness 101*. Springer Publishing Company.

Silverman, L. (2003). *The visual-spatial learner: an introduction*. Sound view School Dolphin News.

Singer, J. (1998). *Odd people in: The birth of community amongst people on the autistic spectrum: A personal exploration of a New Social Movement based on Neurological Diversity*. Unpublished Honours.

Sternberg R.J., Davidson J.E., (eds.) 1986. *Conceptions of Giftedness*. Cambridge Univ. Press.

Smallwood, J., Fish, L., Brown, K., & Schooler, J. W. (2011). The effects of visual stimuli on mind wandering. *Psychonomic Bulletin & Review*, 18(6), 1078-1084.

Sword, L., & Director, G. (2000). I think in pictures, you teach in words: The gifted visual spatial learner. *Gifted*, 114(1), 27-30.

Winner, E. (1996). *Gifted children: Myths and realities*. Basic Books.

Winner, E., & Martino, G. (2000). Giftedness in non-academic domains: The case of the visual arts and music. *International handbook of giftedness and talent*, 2, 95-110.

Zanetti, M. A. (2017). Bambini e ragazzi ad alto potenziale. Una guida per educatori e famiglie. Bambini e ragazzi ad alto potenziale. *Una guida per educatori e famiglie*, 1-151.

Zentall, S. S. (2005). Theory- and evidence-based strategies for children with attentional problems. *Psychology in the Schools*, 42(8), 821-836.



Rappresentazioni, identità, valori culturali. Esperienze di educazione al patrimonio in Friuli Venezia Giulia

Representations, Identity and Cultural Values: Experiences of Heritage Education in Friuli Venezia Giulia

Abstract

Il concetto di patrimonio che include paesaggio e cultura, elementi tangibili e intangibili, ordinari e straordinari si consolida attraverso pratiche interpretative e partecipative di riconoscimento, valorizzazione e tutela. Innovative, nel contesto italiano, sono le esperienze di educazione al patrimonio culturale sviluppate dalla SABAP Friuli Venezia Giulia, che promuovono approcci interdisciplinari per il racconto di identità individuali e collettive, valori etici e significati sociali.

Parole chiave

educazione, patrimonio culturale, paesaggio, identità, rappresentazione

Abstract

The concept of heritage –including landscape and culture, tangible and intangible assets, both ordinary and exceptional– takes shape through interpretative and participatory practices of recognition, enhancement, and protection. In the Italian context, the cultural heritage education initiatives developed by SABAP Friuli Venezia Giulia, stand out as innovative, promoting interdisciplinary approaches to narrating individual and collective identities, ethical values, and social meanings.

Keywords

education, cultural heritage, landscape, identity, representation

Copertina

Studenti di scuole secondarie di II grado e minori stranieri non accompagnati con la funzionaria restauratrice conservatrice della SABAP Friuli Venezia Giulia, dott.ssa Morena Maresia. L'attività, volta al rilievo grafico e metrico di elementi architettonici, prevede il lavoro in coppie miste per favorire la collaborazione e superare barriere linguistiche e culturali tra cittadini italiani e coetanei richiedenti asilo. L'iniziativa mira anche allo sviluppo di capacità relazionali e a fornire elementi di orientamento professionale. *Porte e portali*, a.s. 2016-17. Loggia del Lippomano, Udine. Fonte: Maresia, 2024.

Fig. 1

Studente impegnato nel ridisegno dell'opera *Transizione del sentimento tra passato e presente*, osservata presso la Chiesa di San Giovanni a San Tomaso di Majano (UD). La rappresentazione visuale diventa strumento di esplorazione del patrimonio culturale di accoglienza, e fornisce elementi per la costruzione di identità. Ogni elaborato è completato da una descrizione dell'opera, una presentazione dell'autore e una sintetica nota storico-artistica sul bene. ... *e adesso sono qui*, 2022. Palazzo Calabassi, Udine. Fonte: Maresia, 2024.

Il presente contributo si sviluppa a partire dalla ricerca di metodologie innovative di educazione al patrimonio culturale e al paesaggio, condotta nell'ambito di un tirocinio presso il SED - Centro per i Servizi Educativi del Ministero della Cultura. Il tirocinio è previsto dalla borsa di dottorato *Cultural Heritage and landscape education in the European perspective: new methodologies and digital technologies for accessibility and participation* del Politecnico di Milano. Il SED, struttura della Direzione generale Educazione, ricerca e istituti culturali, Servizio I - Ufficio Studi, promuove l'educazione al patrimonio culturale al fine di incrementarne la conoscenza e la valorizzazione. Coordina i servizi educativi dei Luoghi della Cultura statali - archivi, biblioteche, istituti centrali, musei, parchi archeologici, soprintendenze - ed elabora piani nazionali e linee guida. L'educazione al patrimonio, attuata a contatto diretto con gli elementi che lo compongono, trova proprio nei Luoghi della Cultura una importante sede di sperimentazione sul territorio (MiBACT, 2015), attivando l'eredità culturale come diritto e risorsa per la cittadinanza.

L'obiettivo del tirocinio è l'esplorazione di metodologie efficaci e accessibili, mediante l'osservazione di esperienze e progetti provenienti da diversi ambiti disciplinari, attivabili in contesti ordinari attraverso azioni orientate alla cittadinanza attiva, allo scambio interculturale e intergenerazionale, ed ai processi partecipativi per la tutela del bene comune. Il confronto con le funzinarie esperte del SED ha facilitato l'avvio di un dialogo con Luoghi della Cultura eterogenei per finalità, pubblico, tipologia di bene tutelato e territorio di competenza. Una prima selezione degli enti è stata operata per attinenza dei progetti educativi ai temi di ricerca, in particolare l'attribuzione di valori culturali al paesaggio - non solo straordinario ma anche poco visibile, degradato, marginale, fragile (Castiglioni et al., 2009; Pettenati, 2022). Incontri con i funzionari e visite mirate hanno infine contribuito a identificare iniziative e approcci metodologici significativi su scala nazionale, in linea con le più recenti riflessioni scientifiche ed istituzionali in materia di *heritage education*.

Il contesto europeo

L'attuale percorso di ricerca sull'educazione al patrimonio si confronta con una forte esigenza di rinnovamento delle strategie di apprendimento e di sviluppo di competenze e strumenti efficaci. In risposta alle sollecitazioni europee e nazionali, la finalità dei processi educativi si sta configurando anche attraverso il rapporto tra i Luoghi della Cultura ed i cittadini: non solo trasmissione di contenuti, ma attualizzazione del patrimonio come portatore di significati e valori identitari (Borgia et al., 2019) attraverso iniziative di conoscenza ed esperienza diretta. Tra i riferimenti che hanno contribuito al consolidamento di questo concetto negli scorsi decenni, la *Recommendation on Heritage Education* (COE, 1998) ha un ruolo centrale, in quanto introduce la natura interdisciplinare dell'educazione al patrimonio e la pluralità di linguaggi coinvolte; il documento propone un approccio basato su metodologie attive, di cui scuole ed istituzioni sono facilitatori. Fondamentale per le politiche europee, la *Framework Convention on the Value of*



Fig. 2

Studenti nel complesso dell'Hospitale, selezionato per il suo valore culturale come antica stazione di sosta tra Oriente e Occidente (in alto), e in attività di ricerca documentale con la funzionaria restauratrice conservatrice dott.ssa Morena Maresia presso la Biblioteca civica (in basso). Il progetto prevede interviste a residenti o soggiornanti di origine straniera sul territorio friulano, per raccontare i luoghi quotidiani a cui viene riconosciuto valore culturale. A cura dei funzionari è l'introduzione interdisciplinare allo studio archeologico e alla valorizzazione del patrimonio citato nelle interviste.

...E adesso sono qui, a.s. 2022-23. Chiesa di San Giovanni a San Tomaso di Majano (UD). Sala manoscritti, Biblioteca civica V. Joppi, Udine. Fonte: programma *Officina Patrimonio*, episodio 2, *Scoperta*. Realizzato da Rai Cultura in collaborazione con Ministero della Cultura - Direzione generale Educazione, ricerca e istituti culturali, Servizio I - Ufficio Studi - Centro per i Servizi Educativi. Prima messa in onda su Rai Storia, 2023.

Cultural Heritage for Society (COE, 2005) espone il valore dell'eredità culturale per la società, riconoscendo il patrimonio – beni materiali ma anche tradizioni, espressioni, saperi – come diritto di cittadinanza, verso cui promuovere una responsabilità individuale e collettiva. Il patrimonio culturale può essere agente di processi di educazione alla cittadinanza e di costruzione di un'identità europea inclusiva e plurale; diventa così centrale per lo sviluppo di consapevolezza rispetto alle diversità culturali e di un senso di appartenenza, favorendo una predisposizione alla tutela attiva (Copeland, 2006; Sonkoly et al., 2018). Un documento che completa le riflessioni su un concetto ampio di patrimonio, seppur indirettamente, è la *European Landscape Convention* (COE, 2000). Propone infatti una definizione innovativa di paesaggio, aperto ed inclusivo, inteso come prodotto dell'interazione fisica e culturale tra popolazioni e territori; la comunità assume quindi un ruolo attivo nei processi di riconoscimento ed interpretazione del contesto di vita, attraverso azioni partecipative che possono trovare efficace applicazione anche in ambito educativo (Casinato et al., 2022). A conferma di questo approccio, la *Recommendation on the European Cultural Heritage Strategy for the 21st Century* (COE, 2017) riconosce tre componenti prioritarie: sociale, di sviluppo territoriale ed economico, di conoscenza e educazione. In particolare, individua nell'educazione attraverso il patrimonio uno strumento interdisciplinare per aumentare la consapevolezza e la partecipazione civica nella valorizzazione di un bene comune non rinnovabile.

In una prospettiva nazionale i Piani per l'Educazione al Patrimonio Culturale – predisposti dalla Direzione Generale Educazione, ricerca e istituti culturali, ambito di svolgimento del tirocinio – recepiscono dal 2015 le linee guida europee. Il più recente (MiC, 2021), propone l'adozione di strumenti innovativi per il coinvolgimento dei cittadini nelle attività degli istituti culturali, la creazione di infrastrutture digitali e l'attivazione di percorsi formativi di figure professionali specifiche per l'accessibilità e l'inclusione. Il documento richiama la necessità di una rete di cooperazione tra servizi educativi per rafforzare un senso di cittadinanza in relazione al patrimonio, in un contesto in cui il concetto stesso di heritage – cultura e paesaggio, tangibile e intangibile – si amplia ed assume un ruolo sociale.

L'esperienza della SABAP Friuli Venezia Giulia

Tra i Luoghi della Cultura esaminati, di particolare interesse è la Soprintendenza Archeologia, belle arti e paesaggio per il Friuli Venezia Giulia. L'approccio dei suoi servizi educativi è particolarmente innovativo all'applicazione delle citate politiche nazionali ed europee; le attività proposte mirano alla partecipazione dei cittadini ad una narrazione plurale, intesa come forma di tutela del patrimonio culturale e del paesaggio.

In relazione al valore etico delle immagini, è significativo l'obiettivo finale delle iniziative. Accanto ad una volontà di conoscenza, tutela e conservazione propria della Soprintendenza stessa, i progetti intendono fornire una metodologia di interpretazione del patrimonio culturale e del paesaggio attraverso metodi attivi ed interdisciplinari, (Bortolotti, 2008; Branchesi, 2007). Rilevante è l'attribuzione di significati ad un patrimonio – materiale o



immateriale, spesso di prossimità – nel contesto territoriale del Friuli Venezia Giulia, caratterizzato da un forte fenomeno migratorio. L'approccio progettuale si caratterizza per l'attivazione di reti locali e per una rendicontazione accurata, basata su strumenti di valutazione e autovalutazione, ancora poco diffusi nei Luoghi della Cultura italiani. Le istituzioni pubbliche sono chiamate a facilitare i processi di riconoscimento e trasmissione del patrimonio alle generazioni future, anche creando forme diverse di fruibilità che promuovano l'accessibilità culturale (Carlini et al., 2023); il contributo della SABAP Friuli Venezia Giulia si distingue per la sensibilità nel valorizzare espressioni culturali esterne al contesto europeo e per la volontà di costruire un'identità priva di gerarchie interpretative. Il focus si sposta dal bene culturale al cittadino, protagonista di processi educativi che riconoscono anche il rischio di sottrazione identitaria nei percorsi migratori (Maresia, 2024). Le rappresentazioni visuali – di per sé strumenti comunicativi – veicolano contenuti etici e riflessioni critiche: le immagini facilitano un processo di interpretazione condivisa del patrimonio, attivando un dialogo interculturale.

Dal 2019, con l'istituzione della Direzione Generale Educazione, ricerca e istituti culturali, le Soprintendenze (strutture periferiche del Ministero della Cultura) hanno acquisito il compito di promuovere la conoscenza del patrimonio culturale e la sua funzione civile a livello locale, nazionale e internazionale. La SABAP Friuli Venezia Giulia assume il suo impegno istituzionale – declinato attraverso le molteplici attività dei servizi educativi – proponendosi come presidio di interpretazione territoriale secondo un modello già riconosciuto a livello museale (Bodo et al., 2024), e più estesamente nei Luoghi della Cultura.

Tra i progetti educativi sperimentati, se ne riportano tre particolarmente innovativi in relazione alle metodologie di attribuzione di valori culturali al paesaggio ed alla costruzione di significati. Le iniziative – gratuite e replicabili in contesti formali (scuole, corsi di formazione, università) e non formali (comunità diurne, per minori stranieri non accompagnati, associazioni culturali) – sono state promosse tramite bandi pubblici plurilingue e diffusi capillarmente sul territorio regionale.

Fig. 3

Studenti durante un'attività di rilievo grafico e geometrico all'aperto. Il patrimonio architettonico della città di Udine (porte, portali, archi e architravi) è analizzato per riflettere sui concetti di passaggio e chiusura, attraverso l'osservazione diretta e la costruzione di interpretazioni.

Porte e portali, a.s. 2019-20. Portale della Redenzione, Duomo di Santa Maria Annunziata, Udine. Fonte: Maresia, 2024.

...E adesso sono qui

Il progetto promuove la conoscenza del patrimonio mediante narrazioni del paesaggio di prossimità (Fig. 1) con elaborati creativi multimediali. I protagonisti sono persone residenti o soggiornanti in territorio friulano di origine straniera, che raccontano i luoghi della loro quotidianità. L'iniziativa intende valorizzare le specificità culturali, rafforzare il senso di appartenenza a uno spazio europeo comune e riflettere sul diritto alla cultura come forma di partecipazione e fondamento della democrazia. Gli studenti, coinvolti con PCTO, realizzano un elaborato – immagini, video, audio, testi, con una specifica propensione per la pluralità di forme narrative e linguaggi – che interpreta il patrimonio culturale attraverso interviste ai protagonisti, confrontandosi su educazione alla cittadinanza, marginalità culturale, consapevolezza identitaria. Il progetto è stato divulgato tramite mostre, seminari accademici interdisciplinari, pubblicazioni (Maresia, 2022a; 2024) e il programma *Officina Patrimonio* di Rai Cultura (SED, 2023) (Fig. 2).



Proprio lì davanti a me

Il progetto intende valorizzare il patrimonio di prossimità riflettendo sulle difficoltà di accesso e fruizione. Mira a rafforzare una consapevolezza del bene comune, promuovendone la tutela condivisa e favorendo la partecipazione attiva. L'esperienza è rivolta a scuole, centri di assistenza, cooperative sociali e associazioni per persone con difficoltà sensoriali, motorie o cognitive, malattie rare, marginalità linguistiche, centri di accoglienza per minori stranieri non accompagnati, comunità di stranieri. Innovativa è la formazione interdisciplinare offerta dalla SABAP Friuli Venezia Giulia, dall'educazione civica e alla conoscenza delle fonti legislative specifiche. L'obiettivo è l'elaborazione di cortometraggi – quindi di narrazioni visuali complesse – del paesaggio di prossimità, coinvolgendo la propria rete sociale nelle attività di documentazione e produzione creativa. Il progetto è stato presentato a seminari istituzionali, è oggetto di pubblicazioni (Maresia, 2021, 2022b, 2022c, 2024) e i prodotti sono accessibili integralmente sul sito.

Porte e portali

Il progetto coinvolge scuole secondarie di II grado e centri di accoglienza per minori stranieri non accompagnati, favorendo l'incontro tra studenti italiani e loro coetanei richiedenti asilo; Udine è infatti importante meta o tappa forzata sulla rotta balcanica. Elementi del patrimonio architettonico – porte, portali, archi e architravi – diventano pretesto per riflettere su passaggi e chiusure. Le attività prevedono osservazioni, rilievi, restituzioni grafiche e metriche (Fig. 3), in coppie miste per incentivare la collaborazione e superare barriere culturali. I prodotti assumono così una funzione di mediazione, includendo contenuti espressi in tutte le lingue conosciute dai membri del gruppo; l'uso delle immagini favorisce la partecipazione di soggetti con competenze differenti. I partecipanti vengono introdotti a temi di cittadinanza attiva, come responsabilità individuale e collettiva nei confronti del patrimonio.

Conclusioni: innovazione e interpretazione

Le esperienze emerse dalla ricognizione restituiscono un quadro eterogeneo del contesto istituzionale italiano, in termini di progettazione metodologica, contesti territoriali e strumenti. La didattica tradizionale risulta ancora prevalente nei Luoghi della Cultura, spesso limitata ad esperienze episodiche di fruizione passiva finalizzate a una conoscenza immediata e superficiale. In tale scenario, l'attivazione di pratiche che sollecitano le competenze dei partecipanti, l'interazione con operatori adeguatamente formati e l'adozione di approcci educativi interdisciplinari rappresentano, di per sé, elementi di innovazione.

Nel contesto della presente ricerca i processi di rappresentazione – mentale, visuale o testuale – assumono rilevanza proprio perché frequenti tanto nelle modalità educative tradizionali quanto in quelle sperimentali; la narrazione di un bene o di un luogo è centrale nella definizione del suo valore culturale. Attraverso le attività esaminate, per esempio, i partecipanti producono frammenti di nuove rappresentazioni che attivano processi immaginativi e creativi (Dallari et al., 2023), esito di percorsi complessi

di conoscenza e rielaborazione: racconti, registrazione di interviste, ridisegni, trascrizione di memorie, schizzi, raccolte di fotografie, mappature, espressioni grafiche, prodotti digitali, produzioni artistiche. Tali pratiche interpretative concorrono alla costruzione di identità individuali e collettive, alla promozione di valori culturali condivisi e alla formulazione di una narrazione contemporanea del patrimonio (Hall et al., 2013; Waterton et al., 2016; Carter et al., 2021). In quanto processo sociale, le scelte narrative relative al patrimonio culturale implicano una dimensione etica che coinvolge significati, espressioni e memorie (Brunelli, 2014; Smith, 2006). Elaborate in un contesto di pluralità culturale, nel quale il patrimonio può sostenere azioni di mediazione tipiche delle comunità educanti, molteplici interpretazioni costituiscono una risorsa innovativa e condivisa. I materiali visuali prodotti – spesso in contesti di marginalità sociale e culturale – nell’ambito delle attività educative della SABAP Friuli Venezia Giulia assumono un ruolo centrale nel processo di costruzione di significati condivisi in quanto riflettono nuove relazioni con il territorio di prossimità. I progetti sviluppati propongono in questo senso esercizi di rappresentazione partecipata capaci di mettere in dialogo l’istituzione con l’esperienza personale del cittadino, e di favorire l’attivazione di processi di riconoscimento ed appartenenza.

Crediti

Si ringrazia la dott.ssa Morena Maresia della SABAP Friuli Venezia Giulia per la concessione delle immagini tratte dal volume *Terra di incontro, dialogo e conoscenza. Esperienze di educazione al patrimonio culturale in Friuli Venezia Giulia* edito da Nardini Editore.

Bibliografia

- Bodo, S., Mascheroni, S., & Panigada, M. G. (a cura di). (2024). *Fare nuove le cose. Patrimonio culturale e narrazione. Uno sguardo pluridisciplinare*. Mimesis.
- Borgia, E., Di Berardo, M., Occorsio, S., & Rainone, G. (a cura di). (2019). *Minilemmi della cultura. Una rubrica per l’educazione al patrimonio*. Gangemi Editore.
- Bortolotti, A., Calidoni, M., Mascheroni, S., & Mattozzi, I. (2008). *Per l’educazione al patrimonio culturale. 22 tesi*. FrancoAngeli.
- Branchesi, L. (Eds.). (2007). *Heritage Education for Europe*. Armando Editore.
- Brunelli, M. (2014). *Heritage interpretation. Un nuovo approccio per l’educazione al patrimonio*. EUM - Edizioni Università di Macerata.
- Carlini, A., Farroni, L., & Mancini, M. F. (a cura di). (2023). *Orizzonti di accessibilità. Azioni e processi per percorsi inclusivi. Accessibilità e patrimonio culturale*. RomaTrE-Press. <https://doi.org/10.13134/979-12-5977-274-9>

Carter, T., Harvey, D., Jones, R., & Robertson, I. J. M. (Eds.). (2021). *Creating heritage: Unrecognised Pasts and Rejected Futures*. Routledge.

Casonato, C., & Bonfantini, B. (Eds.). (2022). *Cultural heritage education in the everyday landscape: School, Citizenship, Space, and Representation (Digital Innovations in Architecture, Engineering and Construction)*. Springer.

Castiglioni, B., & De Marchi, M. (a cura di). (2009). *Di chi è il paesaggio? La partecipazione degli attori nella individuazione, valutazione e pianificazione*. CLEUP.

COE Council of Europe. (1998). *Recommendation of the Committee of Ministers to Member States concerning Heritage Education*. <https://rm.coe.int/16804f1ca1>

COE Council of Europe. (2000). *Council of Europe Landscape Convention*. <https://rm.coe.int/16807b6bc7>

COE Council of Europe. (2005). *Council of Europe Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society*. <https://rm.coe.int/1680083746>

Council of Europe. (2017). *Recommendation of the Committee of Ministers to Member States on the European Cultural Heritage Strategy for the 21st century*.

Copeland, T. (2006). *European democratic citizenship, heritage education and identity*. Council of Europe.

Dallari, M., & Filadoro, L. (Eds.). (2024). *Costruire valori di cittadinanza: Arte e patrimonio come elementi di partecipazione*. Edizioni Centro Studi Erickson.

Hall, S., Evans, J., & Nixon, S. (Eds.). (2013). *Representation. Cultural Representations and Signifying Practices*. SAGE Publications Limited.

Maresia, M. (2021). Cso, la cultura e la bellezza che affascinano. *Cooperativa Sociale ONLUS Il Piccolo Principe*.

Maresia, M. (2022a). ...E adesso sono qui. *Culture Digitali*, 6, 156–159.

Maresia, M. (2022b). Proprio lì, davanti a me. *Culture Digitali*, 2, 94–97.

Maresia, M. (2022c). Proprio lì, davanti a me. *La Gazzetta Di Itaca On-line*.

Maresia, M. (Ed.). (2024). *Terra di incontro, dialogo e conoscenza. Esperienze di educazione al patrimonio culturale in Friuli Venezia Giulia*. Nardini Editore.

MiBACT Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo. (2019). *Note per l'educazione al patrimonio culturale*.

MiC Ministero della Cultura. (2021). *Quarto piano nazionale per l'educazione al patrimonio culturale*. <https://dgeric.cultura.gov.it/wp-content/uploads/2021/11/Piano-Nazionale-per-lEducazione-al-patrimonio-2021.pdf>

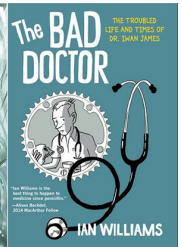
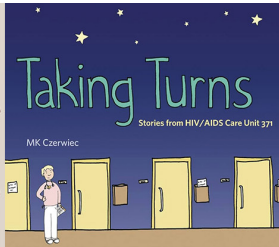
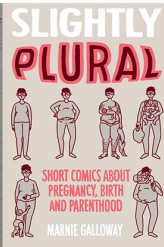
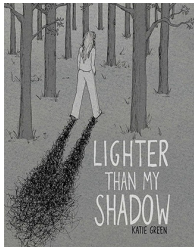
Pettenati, G. (Eds.). (2022). *Landscape as Heritage. International Critical Perspectives*. Routledge.

SED - Centro per i Servizi Educativi - Direzione generale Educazione, ricerca e istituti culturali, Servizio I - Ufficio Studi. (2023, September 25). *Scoperta* (season 1, episode 2). Rai Cultura.

Smith, L. (2006). *Uses of heritage*. Routledge.

Sonkoly, G., & Vahtikari, T. (2018). *Innovation in cultural heritage research: For an integrated European research policy*. Publication Office of the European Commission.

Waterton, E., & Watson, S. (Eds.). (2016). *Culture, heritage and representation. Perspectives on Visuality and the Past*. Routledge.



***Graphic Medicine*: il ruolo etico delle immagini in ambito sanitario**

Graphic Medicine: the Ethical Role of Images in Healthcare

Abstract

Il presente contributo indaga il ruolo della *Graphic Medicine* evidenziando il modo in cui il linguaggio visivo e la rappresentazione etica migliorino la comprensione e l'empatia tra pazienti, caregiver e operatori sanitari, superando stereotipi e complessità mediche. Strumento fondamentale per la narrazione personale così come per la formazione, promuove un dialogo autentico e rispettoso, valorizzando il potere delle immagini nel campo medico.

Parole chiave

Graphic Medicine, fumetto, narrazione medica, empatia, salute

Abstract

This contribution explores the role of graphic medicine, emphasising how visual language and ethical representation can enhance understanding and empathy among patients, caregivers, and healthcare professionals, while overcoming stereotypes and the complexities of medicine. As a fundamental tool for personal storytelling and training, Graphic Medicine promotes authentic and respectful dialogue, enhancing the power of images in the medical field.

Keywords

Graphic Medicine, comics, medical storytelling, empathy, health

Introduzione

Una delle caratteristiche della società contemporanea è il suo essere immersa in un flusso ininterrotto di immagini, ormai protagoniste indiscusse della quotidianità. Dagli schermi ai cartelloni pubblicitari, dalle piattaforme social alle televisioni, le immagini non si limitano a essere semplici rappresentazioni, ma sono in grado di modellare le percezioni (Andrada, 2025; Mazzini, 2025).

In tale contesto, la *Graphic Medicine* emerge come un campo di studi innovativo e di crescente rilevanza. Si tratta di una disciplina che si propone di migliorare la comprensione, l'empatia e la comunicazione nel campo medico attraverso l'uso del *medium* del fumetto, esplorando e affrontando temi complessi e spesso delicati legati alla salute e alla malattia. In questo ambito, la discussione etica delle immagini è un elemento intrinseco alla sua stessa pratica: come rappresentare la sofferenza in modo autentico e rispettoso? Quali informazioni vengono veicolate ai pazienti e ai loro familiari e con quale impatto psicologico ed emotivo? Come si bilanciano accuratezza medica ed evocazione narrativa?

Questo campo disciplinare, quindi, non si limita a fornire nuove modalità narrative per l'esperienza della malattia, ma svolge un ruolo cruciale nel promuovere una maggiore consapevolezza e stimolare una riflessione etica sulla responsabilità della creazione e della disseminazione delle immagini.

Origini della *Graphic Medicine*

La *Graphic Medicine* rappresenta un campo di studi di recente sviluppo che si colloca all'intersezione tra fumetto, arti visive e scienze della salute (Czerwicz et al., 2015; Kasthuri, 2021; Squier, 2008, 2020; Peter & Venkatesan, 2019). Grazie all'utilizzo del linguaggio del fumetto, questa disciplina è in grado di offrire strumenti innovativi per affrontare temi complessi legati alla malattia, sia dal punto di vista del paziente che del *caregiver* così come dell'operatore sanitario.

Come spiega Hansen (2004), l'interazione tra fumetti e sanità ha radici risalenti alle strisce a fumetti giornalistiche del 1860, focalizzate su tematiche di salute pubblica. Rapporto che si è poi rafforzato con le pubblicazioni *True Comics* negli anni '40, che miravano a divulgare concetti scientifici e medici, celebrare i progressi della ricerca e promuovere la carriera medica come un'impresa nobile e umana. Il medico era il protagonista-eroe delle storie che salvava le vite delle persone grazie alla scienza. Nel corso del tempo questa tipologia narrativa si è evoluta, approdando più di un secolo dopo a quella che viene oggi definita *Graphic Medicine*.

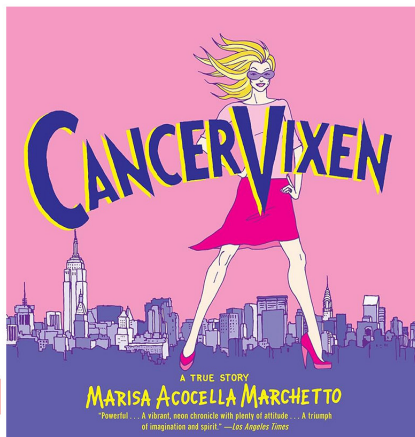
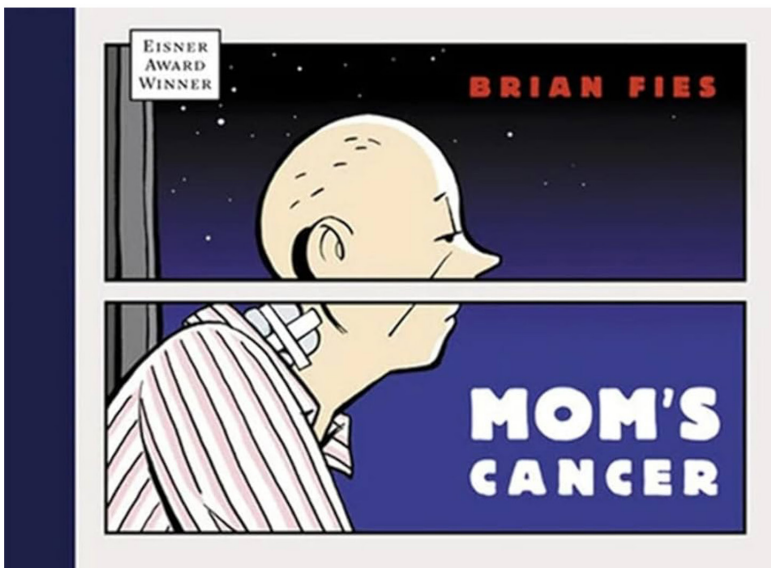
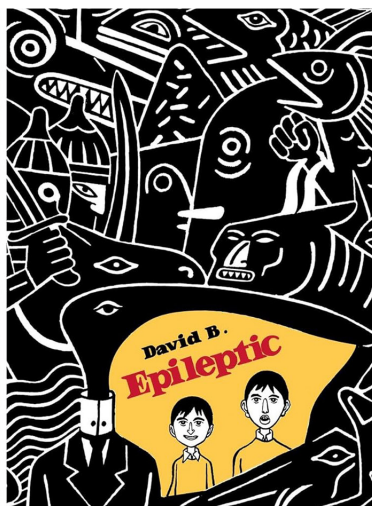
Il termine è coniato nel 2007, quando Ian Williams, medico e fumettista, fonda il sito graphicmedicine.com con l'intenzione di creare un *repository* dei fumetti riguardanti malattia e salute. A lui presto si affiancheranno Michael Green, accademico e medico, M.K. Czerwicz, infermiera nota come *Comic Nurse* – la quale aveva da tempo iniziato a creare fumetti inerenti il suo lavoro in un *hospice* per malati HIV – che lo aiuteranno a formalizzare la disciplina iniziando a definire i contorni di questo campo.

Copertina

Copertine dei fumetti di *Graphic Medicine*. *Lighter than my shadow* di Katie Green (2013); *Slightly plural* di Marnie Galloway, *Taking Turns: Stories from HIV/AIDS Care Unit* 371 di M.K. Czerwicz (2021); *Coma* di Zara Slattery (2019); *The Bad Doctor* di Ian Williams (2015). Elaborazione dell'autrice.

Fig. 1

Copertine dei fumetti *Our Cancer Year* (1994), *Epileptic* (2006), *Mom's Cancer* (2006), *Cancer Vixen* (2006) e *Cancer Made Me a Shallower Person* (2006). Elaborazione dell'autrice.



Come racconta Williams stesso, esistevano già delle opere a fumetti che raccontavano dell'esperienza della malattia, come *Our Cancer Year* di Harvey Pekar, Joyce Brabner e Frank Stack (1994), *Epileptic* di David Bauchard (2006), *Mom's Cancer* di Brian Fies (2006), *Cancer Vixen* di Marisa Acocella Marchetto (2006) o *Cancer Made Me a Shallower Person* di Miriam Engelberg (2006) (Williams, citato in Seven, 2019; Green, 2015) (Fig. 1). Queste storie, pur non nascendo con l'intento esplicito di fare *Graphic Medicine*, dimostravano il potenziale narrativo del fumetto nel veicolare esperienze personali profonde e complesse, stimolando la riflessione sulla vita, la morte e la malattia. Lo sviluppo della *Graphic Medicine* è stato ulteriormente alimentato dalla sempre maggiore consapevolezza della potenza della narrazione nel contesto medico e dalla maggiore accettazione del fumetto come forma d'arte matura e capace di affrontare tematiche serie (Seven, 2019; Beaty & Nguyen, 2007; Versaci, 2007), approdando infine nella pubblicazione del *Graphic Medicine Manifesto* nel 2015, in cui vengono stabiliti i principi della medicina grafica, dimostrando come questo tipo di narrazione è in grado di offrire a pazienti, familiari, medici e altri operatori sanitari nuovi modi di sperimentare e affrontare le sfide dell'esperienza medica (Venkatesan, 2016). Sottolineando la potenza del linguaggio dei fumetti rispetto a quello verbale, Green afferma che "i fumetti possono dare voce alle preoccupazioni e ai timori inquietanti difficili da esprimere solo attraverso le parole" (Green, 2015, p. 775).

Narrazione e rappresentazione

Gli ambiti applicativi della *Graphic Medicine* sono vasti e in continua espansione.

Una delle sue funzioni primarie è la narrazione delle esperienze di malattia poiché, attraverso le sequenze di vignette e dialoghi, i fumetti offrono un linguaggio unico e molto adatto a esprimere il vissuto soggettivo della malattia come il dolore fisico, la confusione emotiva, l'alienazione sociale.

Argomenti come la salute mentale, le malattie croniche, le procedure mediche invasive oppure i concetti scientifici astratti, possono essere resi più comprensibili grazie all'immediatezza e alla capacità di sintesi del linguaggio visivo. Infatti l'uso di diagrammi, metafore visive e la personificazione di concetti aiutano a spiegare meccanismi biologici o percorsi terapeutici in un modo decisamente più efficace di un testo puramente descrittivo.

Come describe Venkatesan (2021), ad esempio, il *graphic memoir Tangles: A Story About Alzheimer's, My Mother and Me* di Sarah Leavitt (2012) (Fig. 2) esplora l'esperienza della cura verso l'altro, focalizzandosi sul rapporto dell'autrice con la madre affetta da Alzheimer, evidenziando le sfide quotidiane del *caregiving*. Ad esempio, attraverso la rappresentazione, Leavitt riesce a comunicare efficacemente la perdita di autonomia della madre e il gravoso impegno della figlia nella sequenza che descrive il momento del bagno, mostrando in modo toccante la dimensione della regressione. In particolare, la serie di nove vignette che illustrano le azioni di assistenza compiute, pur mostrando solo la madre, sottolinea visivamente la devozione e il

Fig. 2

Copertina e pagine interne del fumetto *Tangles: A Story About Alzheimer's, My Mother and Me* di Sarah Leavitt (2012). Elaborazione dell'autrice.

sacrificio della figlia, la quale mette da parte se stessa per dare priorità ai bisogni della madre.

Sempre Venkatesan (2021), spiega come nel *graphic novel Janet & Me: An Illustrated Story of Love and Loss* di Stan Mack (2004), la rappresentazione visiva è centrale nel descrivere la portata emotiva di una diagnosi. La scena della comunicazione del risultato della biopsia, ambientata in un angusto corridoio, cattura la confusione dei protagonisti. I disegni essenziali e le linee ondulate sopra le teste della coppia simboleggiano il loro disorientamento di fronte alla notizia e all'atteggiamento distaccato del medico, evidenziando come la narrazione visiva possa comunicare l'impatto emotivo di una comunicazione sanitaria impersonale (Venkatesan, 2021).

Sfruttando le caratteristiche stilistiche del *medium* fumetto – dalle vignette ai *gutters*, dalle immagini d'impatto ai dialoghi e pensieri nei *balloon* – la *Graphic Medicine* può rendere visibili le realtà esperienziali delle condizioni di malattia.

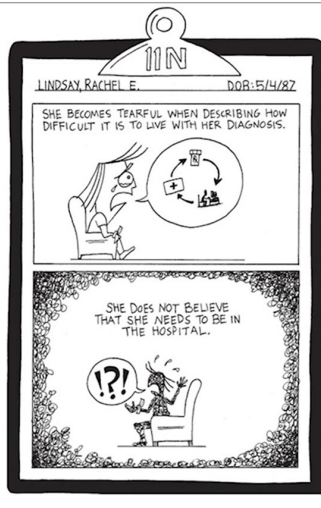
In una conferenza del 2023, l'illustratrice Rachel Lindsay ha presentato il suo volume *Rx: A Graphic Memoir* (2018) – un'opera che esplora la sua esperienza personale con la malattia mentale – e le sfide incontrate durante la sua realizzazione. Lindsay ha sottolineato l'importanza cruciale del layout della pagina, delle vignette e della loro sequenza tra le pagine nel guidare la lettura del fruitore nella sua vita e nelle sue vicende. La vignetta, intesa come unità minima del racconto e cornice che inquadra gli eventi inserendoli nel flusso narrativo (Eisner, 2024), è stata definita da Lindsay come un'unità di tempo. La sua manipolazione – rendendola stretta o larga, corta o alta – permette di controllare il ritmo della narrazione e unitamente all'utilizzo consapevole gli spazi inter-vignetta, i *gutters*, si può conferire alle sequenze un senso di velocità nella lettura – quando stretti o assenti – o invitare il lettore a soffermarsi più a lungo su ogni singola vignetta – quando più ampi – in modo da approfondire l'immersione del lettore nell'esperienza narrata (Fig. 3). Come affermano Saji e Venkatesan (2016) il modo in cui le vignette sono disposte nello spazio e nel tempo aiuta a raccontare le esperienze frammentate della malattia, mentre la gestualità e la concisione espressiva possono suscitare emozioni nel lettore. Il dinamismo dei segni grafici mostra in modo realistico le emozioni umane, mentre l'utilizzo della grafia stessa dell'artista può rivelare il suo stato d'animo interiore.

Tematiche e ambiti applicativi

Fig. 3

Un momento della conferenza di Rachel Lindsay in cui l'autrice descrive le modalità di costruzione della tavola unitamente alla necessità di raccontare le sensazioni che provava in quel momento del racconto. Screenshot da <https://shorturl.at/lxEDX>, minuto 14:00.

Questa capacità di veicolare il 'difficile da esprimere a parole' attraverso il disegno, rende la *Graphic Medicine* uno strumento prezioso sia per i pazienti che cercano di elaborare la propria condizione, che per i familiari del paziente che possono meglio comprendere paure e sintomi di chi vive la malattia o anche per i lettori che desiderano conoscere cosa significhi vivere con una certa patologia. Oltre alla narrazione personale, la *Graphic Medicine* viene anche impiegata per affrontare questioni mediche complesse in modo accessibile e coinvolgente, permettendo ad esempio di mostrare la simultaneità di pensieri ed emozioni, la progressione temporale di una malattia, o la natura episodica di certi sintomi, fornendo una particolare prospettiva sulla diagnosi.



Si rivela inoltre uno strumento utile per superare lo stigma associato a determinate condizioni mediche. Malattie come quelle mentali, l'HIV/AIDS, le disabilità invisibili o le dipendenze, sono spesso circondate da pregiudizi che ne ostacolano la comprensione e l'accettazione sociale.

Racconti grafici che esplorano queste esperienze da una prospettiva interna, come *Psychiatric Tales* di Darryl Cunningham (2010) – una serie di storie sulle malattie psichiatriche, basate sull'esperienza dell'autore che ha lavorato in un reparto di psichiatria (Fig. 4) –, *Lighter than my shadow* di Katie Green (2013) – che racconta le difficoltà dell'autrice con un disturbo alimentare e il suo percorso di recupero –, *Taking Turns: Stories from HIV/AIDS Care Unit 371* di M.K. Czerwec (2021) – dove l'autrice narra la sua esperienza come infermiera in un reparto HIV/AIDS negli anni '90 –, *My Degeneration: A Journey Through Parkinson's* di Peter Dunlap-Shohl (2015) – in cui l'autore racconta la propria esperienza di convivenza con il Parkinson offrendo uno sguardo ironico sulle sfide della malattia –, possono umanizzare la condizione di malattia, abbattere gli stereotipi, invitare il lettore a una maggiore empatia e persino ridurre il senso di isolamento che può accompagnare chi vive con queste condizioni. Il ruolo della *Graphic Medicine* non si esaurisce solamente nelle storie dei pazienti e dei *caregiver*, ma ha un ruolo attivo come strumento informativo per chi lavora nelle professioni sanitarie. La lettura di queste opere può infatti migliorare le capacità empatiche degli operatori, fornendo informazioni sul vissuto dei loro pazienti che vanno oltre la cartella clinica. Questo migliora la comprensione dello stato emotivo e psicologico del paziente per il medico, che può quindi empatizzare con lui e sviluppare un approccio meno distaccato.

Infine, le potenzialità di questa disciplina possono essere sfruttate anche nell'ambito didattico/accademico. Come spiegano Moretti, Scavarda e Ratti, il fumetto dispone di un grande potenziale nell'aiutare gli studenti a sentirsi parte della loro futura professione poiché favorisce l'empatia clinica e li aiuta a integrarsi nei valori e nelle regole del loro prossimo lavoro in ambito medico (Moretti et al., 2023). Inoltre, l'integrazione della *Graphic Medicine* nelle scuole di medicina incoraggia i futuri professionisti sanitari anche a esprimere e rappresentare i propri vissuti traumatici (Peter & Venkatesan, 2019).

Sfide etiche nella *Graphic Medicine*

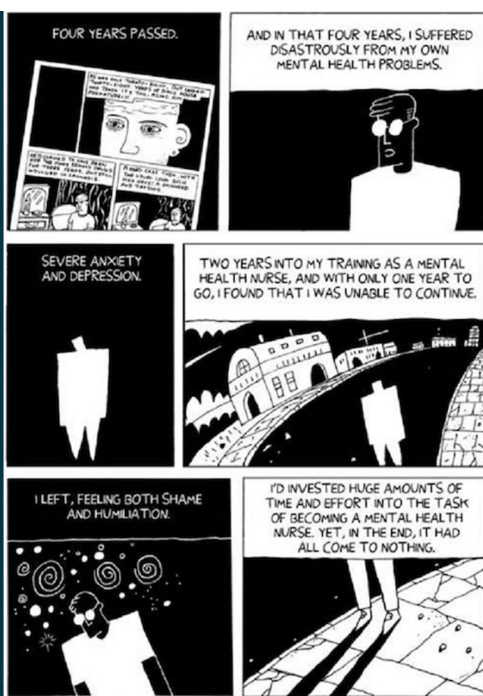
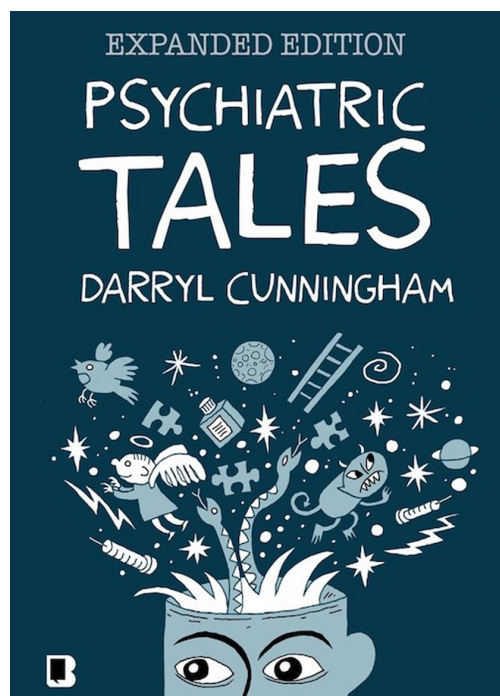
La *Graphic Medicine* si configura quindi come un campo d'indagine e pratica in cui il ruolo etico delle immagini diventa protagonista. Ponendo al centro questioni come le modalità di rappresentazione e di informazione si propone come chiave di lettura utile per affrontare e comunicare esperienze di salute e malattia in modi accessibili ed empatici.

A livello comunicativo va infatti considerato che spesso i pazienti – o chi si prende cura di loro – si trovano a dover interpretare termini e concetti complessi: le immagini e i racconti visivi rendono le informazioni mediche più semplici da capire.

Come spiegato dalla teoria della doppia codifica di Paivio (1986), l'utilizzo simultaneo di parole e immagini è più efficace sia a livello di comprensibilità che di memorabilità, rendendo così la

Fig. 4

Copertina e pagina interna del fumetto *Psychiatric Tales* di Darryl Cunningham (2010). Elaborazione dell'autrice.



Graphic Medicine uno strumento potente per comprendere e assimilare le informazioni.

Un altro aspetto riguarda la rappresentazione l'altro: è importante, nella narrazione visiva, non utilizzare stereotipi, cercando anche di includere diverse voci ed esperienze di malattia.

Mostrare non solo il punto di vista del paziente ma anche la vita di tutti i giorni aiuta a vedere la malattia in modo più umano, non solo come una diagnosi, agevolando la creazione di un ponte di empatia e comprensione tra pazienti, medici e pubblico. L'esempio di *Tangles* di Sarah Leavitt, che racconta l'esperienza di chi si prende cura di una madre con Alzheimer, dimostra come il fumetto possa far capire la difficile realtà di chi diventa "un'estensione" del malato, rendendo visibile un lavoro di cura spesso nascosto e faticoso (Venkatesan, 2021).

C'è poi il tema della tutela della *privacy* dei pazienti e della sensibilità dei contenuti trattati. La rappresentazione e il racconto delle esperienze personali richiede un'attenzione particolare verso la protezione dei soggetti rappresentati. Questo comporta lo sviluppo di considerazioni relative all'anonimato, al consenso esplicito e alla cura nel mostrare dettagli che potrebbero identificare i pazienti.

I già citati volumi di Peter Dunlap-Shohl, *My Degeneration* (Fig. 5), o di MK Czerwicz, *Taking Turns*, mostrano come i disegni delle esperienze vissute possano far capire meglio le malattie, eliminare i pregiudizi e valorizzare l'umanità del percorso di cura. Inoltre la capacità di mostrare la forza di fronte alla malattia, di esplorare come affrontare le difficoltà e di celebrare le piccole vittorie nel percorso di cura può dare speranza e offrire modelli positivi.

Per il pubblico generale, la *Graphic Medicine* può agire come un ponte, educando e sensibilizzando su temi di salute in modo coinvolgente, facilitando una comprensione più profonda delle sfide sanitarie e promuovendo una cultura di maggiore inclusione e supporto.

Conclusioni

Quanto scritto evidenzia come la *Graphic Medicine* non sia solo un modo per raccontare storie, ma uno strumento utile per informare, far capire, includere e creare empatia nei confronti delle persone malate, e che invita a una pratica attenta. Ogni disegno, sequenza o scelta visiva può avere infatti un impatto più o meno profondo su come viene raccontata la salute e la malattia. È uno strumento di dialogo in grado di abbattere barriere, dare voce a chi è emarginato e in grado di migliorare la comprensione reciproca. La *Graphic Medicine* non è solo un'opportunità per raccontare una storia, ma una possibilità per la rappresentazione della malattia di generare un impatto positivo concreto sulla vita delle persone in modo autentico e rispettoso.

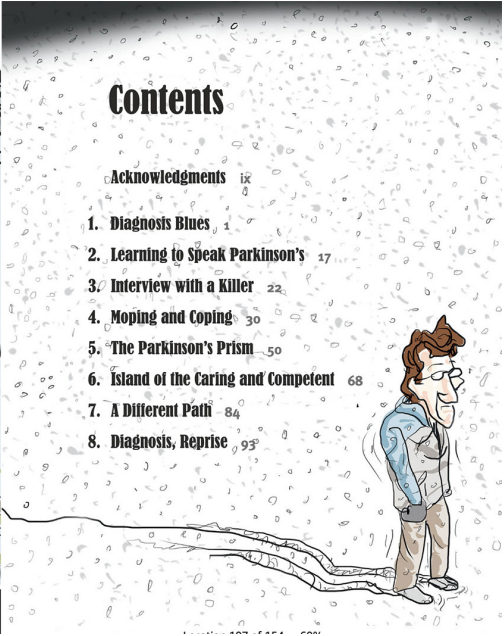
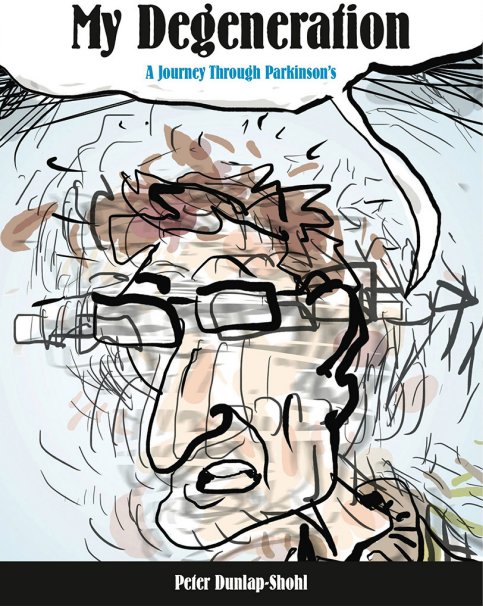
Fig. 5

Copertina e indice del fumetto *My Degeneration: A Journey Through Parkinson's* di Peter Dunlap-Shohl (2015). Elaborazione dell'autrice.

Bibliografia

Acocella Marchetto, M. (2006). *Cancer Vixen*. Alfred A. Knopf.

Andrada, G. (2025). Beauty Filters in Self-Perception: The Distorted Mirror Gazing Hypothesis. *Topoi*, 44, 367-378. <https://doi.org/10.1007/s11245-024-10149-1>.



Contents

Acknowledgments ix

1. **Diagnosis Blues** 1
2. **Learning to Speak Parkinson's** 17
3. **Interview with a Killer** 22
4. **Moping and Coping** 30
5. **The Parkinson's Prism** 50
6. **Island of the Caring and Competent** 68
7. **A Different Path** 84
8. **Diagnosis, Reprise** 93

- Beaty, B., & Nguyen, N. (2007). Foreword. In T. Groensteen (ed.). *The System of Comics*. University Press of Mississippi.
- Beauchard, D. (2006). *Epileptic*. Pantheon.
- Brabner, J., Pekar, H., & Stack, F. (1994). *Our cancer year*. Four Walls Eight Windows.
- Cunningham, D. (2010). *Psychiatric Tales*. Blank Slate Books.
- Czerwiec, M. (2021). *Taking Turns: Stories from HIV/AIDS Care Unit 371*. Penn State University Press. <https://doi.org/10.1515/9781637790182>
- Czerwiec, M.K., Williams, I., Squier, S.M., Green, M.J., Myers, K.R., & Smith, S.T. (2015). *Graphic medicine manifesto*. The Pennsylvania State University Press.
- Dunlap-Shohl, P. (2015). *My degeneration: A journey through parkinson's*. The Pennsylvania University Press.
- Engelberg, M. (2006). *Cancer Made Me a Shallower Person: A Memoir in Comics*. HarperCollins.
- Fies, B. (2006). *Mom's Cancer*. Double Shot.
- Green, K. (2013). *Lighter than my shadow*. Random House.
- Green, M.J. (2015). Comics and Medicine: Peering into the process of professional identity formation. *Academic Medicine*, 90 (6), 774-779.
- Hansen, B. (2004). Medical History for the Masses: How American Comic Books Celebrated Heroes of Medicine in the 1940s, *Bulletin of the History of Medicine*, 78(1), 148-191.
- Kasthuri, R.R. (2021). Twelve Years of Graphic Medicine: A Conversation with Comic Nurse on the Future of Comics and Medicine. *Configuration*. <https://doi.org/10.1353/CON.2021.0004>
- Leavitt, S. (2012). *Tangles: A Story About Alzheimer's, My Mother, and Me*. Skyhorse.
- Lindsay, R. (2018). *Rx: A graphic memoir*. Grand Central Publishing.
- Mack, S. (2004). *Janet & Me: An Illustrated Story of Love and Loss*. Simon & Schuster.
- Mazzini, S. (2025). *Il lato oscuro dei social network*. Rizzoli.
- Moretti, V., Scavarda, A., & Ratti, S. (2023). Il fumetto nella formazione medica. Il caso della Scuola di Medicina e Chirurgia di Bologna. *Salute e Società*, 2/2023, 129-139. <https://doi.org/10.3280/SES2023-002012>
- Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.

Peter, A. M., & Venkatesan, S. (2019). *Towards a Theory of Graphic Medicine*. <https://doi.org/10.21659/RUPKATHA.V11N2.08>

Saji, S., & Venkatesan, S. (2016). Rhetorics of the Visual: Graphic Medicine, Comics and its Affordances. *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 8(3), 221-231. <https://doi.org/10.21659/RUPKATHA.V8N3.23>

Seven, J. (2019, July 5). Interview: Graphic Medicine gets a clean bill of health from founder Ian Williams. *ComicsBeat*. <https://www.comicsbeat.com/interview-graphic-medicine-ian-williams/>

Squier, S.M. (2008). Literature and medicine, Future tense: Making it graphic. *Lit Med*, 27(2), 124-152.

Squier, S. M. (2020). Comics and Graphic Medicine as a Third Space for the Health Humanities. In P. Crawford, B. Brown, & A. Charise (eds.), *Routledge Companion to the Health Humanities*. Routledge.

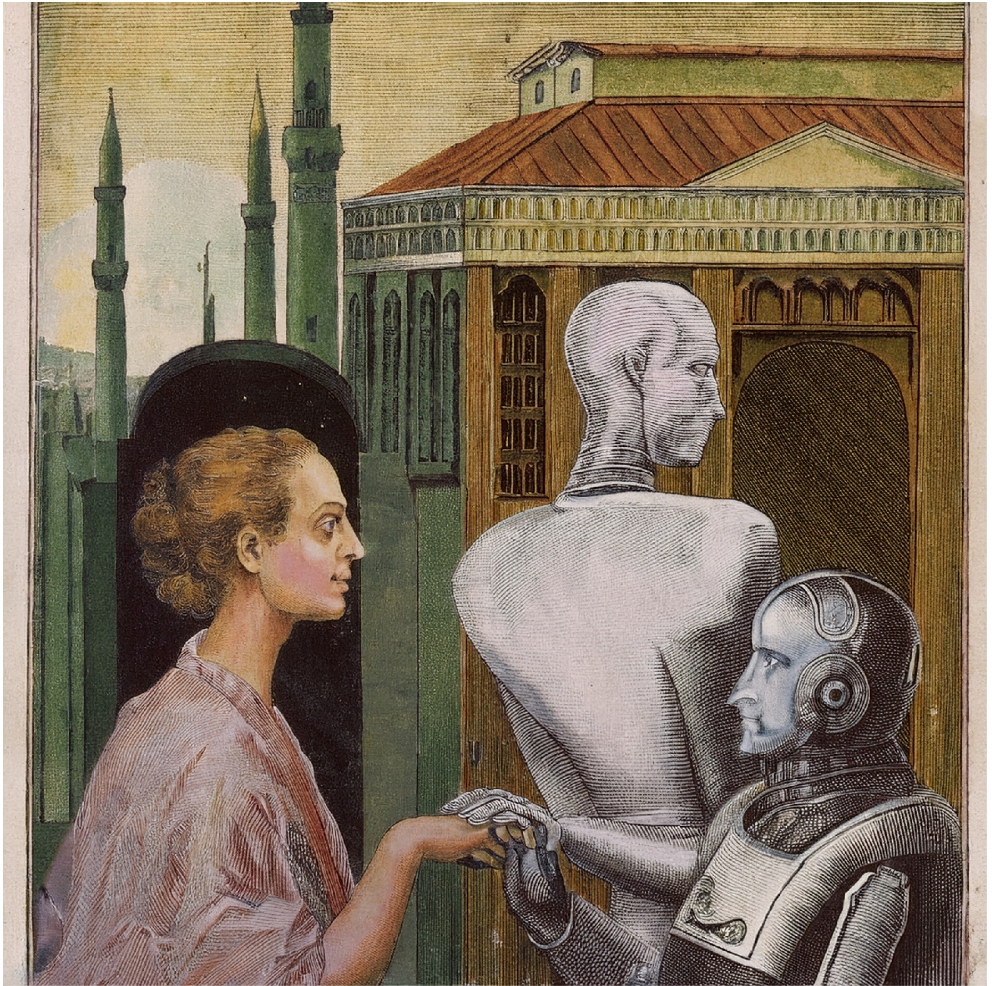
Venkatesan, S. (2016). Graphic medicine manifesto, by MK Czerwicz, Ian Williams, Susan Merrill Squier, Michael J. Green, Kimberly R. Myers, and Scott T. Smith. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 7(1), 93-94.

Venkatesan, S. (2021). Spaces of Care and Graphic Medicine. *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*. 13(4), 1-10. <https://doi.org/10.21659/RUPKATHA.V13N4.29>

Versaci, R. (2007). *This book contains graphic language: Comics as literature*. Continuum.

Slattery Z. (2021). *Coma*. Myriad Editions.

Williams, I. (2014). *The bad doctor*. Myriad Editions.



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

Abstract

In un'epoca segnata da iperproduzione visiva e algoritmi di intelligenza artificiale generativa, il design visuale può ridefinire il proprio ruolo come pratica etica e relazionale. Il contributo, attraverso una lettura transdisciplinare, esplora il potenziale empatico delle immagini, proponendo una visione situata e speculativa della cura come chiave per progettare immaginari sostenibili e responsabili, capaci di generare prossimità e consapevolezza.

Parole chiave

computazione, cura, etica, speculazione, visione

Abstract

Visual design can redefine its role as an ethical and relational practice in an era marked by visual hyperproduction and generative artificial intelligence. Through a transdisciplinary lens, this contribution explores the empathetic potential of images, proposing a situated and speculative understanding of care as a key to designing sustainable and responsible imaginaries capable of fostering proximity and awareness.

Keywords

computation, care, ethics, speculation, vision

Introduzione

In un'epoca segnata da un'accelerazione visiva senza precedenti, in cui l'intelligenza artificiale contribuisce a generare immagini in modo automatico, continuo e spesso opaco, emerge con forza l'urgenza di ripensare il ruolo etico del progetto visuale. Lontano dall'essere solo un processo tecnico o estetico, rappresentare oggi significa prendere posizione nel flusso incessante di visibilità che attraversa i nostri mondi, definisce relazioni, plasma sensibilità.

Questo contributo si interroga su come il design visuale possa trasformarsi in una pratica critica e responsabile capace di attivare relazioni empatiche, promuovere una 'visione situata' e generare nuove forme di cura. Muovendo da una prospettiva transdisciplinare che intreccia neuroscienze, studi visuali, teoria del design e tecnologie generative, il testo esplora il potenziale trasformativo delle immagini quando progettate non solo per essere viste, ma per mettere in relazione. L'obiettivo è duplice: da un lato evidenziare le contraddizioni e le derive dell'attuale regime visuale dominato da algoritmi, performatività e iperproduzione; dall'altro, proporre una visione speculativa dell'etica dell'immagine che, attraverso la nozione di cura, ridefinisca le responsabilità del designer nel progettare immaginari sostenibili, plurali e attenti alla complessità delle relazioni – umane e più-che-umane – che le immagini contribuiscono ad attivare.

Copertina

Visione della cura postumana. Serie di immagini speculative realizzate con Adobe Express a partire dal prompt "rappresentazione della cura tra umani e intelligenza artificiale nel mondo futuro del 2300". Le composizioni si ispirano alle raffigurazioni francescane – *Omaggio dell'uomo semplice*, *San Francesco dona il mantello a un povero*, *Sogno di Innocenzo III*, *Predica agli uccelli* – reinterpretate in chiave futuristica per esplorare nuove forme di relazione interspecie. L'elaborazione iconografica propone un'estetica futuribile della relazione, suggerendo un contatto empatico e affettivo tra soggetti biologici e sintetici. Sperimentazione visiva sul design della cura come pratica etica e interspecie. Immagine dell'autrice.

Fig. 1

Visione della cura postumana. Immagine dell'autrice.

Immagini medium empatico

Nello scenario digitale contemporaneo, le immagini non solo mostrano, ma mettono in relazione; non solo illustrano, ma costruiscono mondi connessi. È in questa capacità che si radica il loro potenziale empatico. L'immagine può diventare, infatti, un dispositivo di connessione emotiva, una soglia tra sé e l'altro, tra esperienza individuale e sensibilità collettiva.

Le neuroscienze confermano che l'empatia ha una base biologica, riconducibile alla scoperta dei neuroni specchio (Rizzolatti & Sinigaglia, 2006). Questo tipo di neuroni si attivano sia quando compiamo un'azione, sia quando osserviamo qualcun altro compierla, suggerendo che l'osservazione è già, in parte, un'esperienza vissuta. Vedere l'altro agire, o anche solo vederne l'espressione, attiva nel nostro cervello una risposta simile a quella che avremmo se stessi agendo noi stessi. Il confine tra osservazione e partecipazione così si assottiglia, rendendo l'atto visivo una forma primitiva di condivisione.

Applicata all'immagine, questa dinamica apre una prospettiva radicale: l'immagine per sua natura ha la capacità di diventare un 'medium empatico', in grado di generare forme di prossimità emotiva.

Gli studi di cultura visuale, infatti, parlano di "reciprocità dello sguardo" (Pinotti & Somaini, 2016); le immagini non sono solo oggetti inerti ma vivono nello spazio e sono in grado di agire su chi le osserva. Si innesca dunque un complesso gioco di relazioni tra immagini, dispositivi che le mediano e sguardi che si posano su di esse (Cometa, 2012).

Nel campo del design visuale, questo determina una responsabilità nuova: progettare immagini che non siano solo persuasive



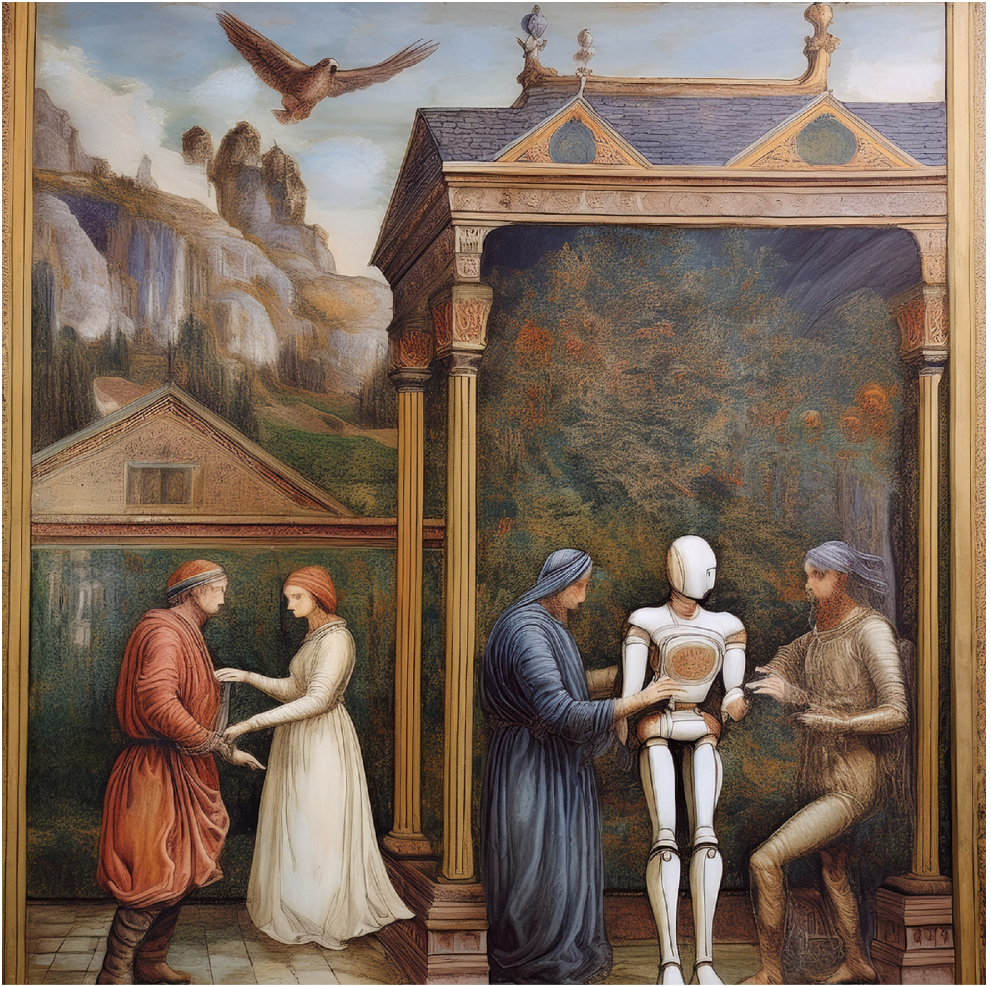
o funzionali, ma che sappiano attivare forme di 'riconoscimento reciproco'. In questo senso, un'immagine empatica non è semplicemente un'immagine commovente, ma un dispositivo che restituisce dignità all'altro, che ci obbliga a stare di fronte alla sua alterità. Questa tensione verso l'altro non è nuova nella storia delle immagini, ma assume oggi una rinnovata urgenza. In un contesto dominato da immagini algoritmiche, deepfake, e ipervisibilità, progettare immagini che riattivino la relazione empatica diventa un atto critico e politico. Significa scegliere l'empatia non come emozione istantanea, ma come metodo di co-abitazione visiva, come gesto di cura nello spazio della rappresentazione. Tuttavia, questa visione relazionale dell'immagine si confronta oggi con un paradosso sempre più evidente: più immagini produciamo, meno siamo in grado di guardarci davvero. Se da un lato cresce la consapevolezza della potenza empatica del visuale, dall'altro l'ambiente digitale ne erode le condizioni stesse di possibilità. L'immagine rischia così di perdere la sua capacità di attivare prossimità, fagocitata dalla velocità, dalla serialità e dalla logica algoritmica.

L'inflazione dell'immagine e la crisi della visione

Nel panorama digitale contemporaneo, assistiamo a una sovrapproduzione di immagini che spesso porta a una saturazione visiva e a una perdita di significato (Mossner & Walter, 2024). I nuovi media, in particolare i social, hanno trasformato le immagini da oggetti di contemplazione a unità effimere di scorrimento, da finestre sul mondo a strumenti di performance identitaria, consumo e sorveglianza. In questa prospettiva, ogni immagine che appare in rete è già coinvolta in una rete di azioni: prodotta per essere vista, condivisa, cliccata, archiviata, classificata. Il gesto della visione si trasforma in un gesto tecnico, inscritto in un sistema algoritmico di gestione dell'attenzione. La 'crisi della visione', dunque, non è solo quantitativa – ovvero legata al numero di immagini – ma qualitativa: ciò che è in gioco è il nostro modo di guardare. L'immagine non si contempla ma si consuma in un ambiente visuale in cui da spettatori si diventa utenti di un prodotto. W.J.T. Mitchell, nella *Scienza delle immagini* individua una delle contraddizioni più profonde della nostra contemporaneità visiva: "Le forze dei media, del capitale e della cultura vorticano intorno a noi come imponenti tempeste di immagini. Non abbiamo mai avuto una conoscenza più ampia riguardo al mondo, e allo stesso tempo il mondo sembra sfuggire alla nostra comprensione e al nostro controllo come non mai" (Mitchell, 2018, p. 101).

L'espansione globale del visivo – favorita dalla tecnologia e dalla circolazione planetaria dei contenuti – non coincide con una reale capacità di comprensione del mondo. Più vediamo, meno capiamo. L'informazione visiva non garantisce una presa sulla realtà, e anzi sembra produrre uno scollamento crescente tra visibilità e intelligibilità (Mossner & Walter, 2024). Questa condizione non è neutra: ha conseguenze culturali, politiche ed ecologiche. L'iperproduzione di immagini non riguarda solo il contenuto visivo, ma anche la quantità di dati e risorse che essa mobilita. Ogni immagine è un nodo che implica relazioni, responsabilità e costi.

Fig. 2
Visione della cura
postumana. Immagine
dell'autrice.



Prendersi cura delle immagini – e di come le progettiamo, condividiamo e fruiamo – significa entrare in relazione con il loro ecosistema.

In questo senso, l'inflazione dell'immagine può anche essere vista anche come una 'crisi ecologica' della visione: non possiamo più separare l'estetica dalla sostenibilità, la comunicazione dalla cura, la visione dal tempo necessario per esercitarla. Progettare immagini oggi significa confrontarsi con un ambiente surriscaldato, in cui l'attenzione è merce rara e la sensibilità è minacciata dall'assuefazione. In un sistema che tende a produrre immagini che parlano da sole, il compito etico del progetto visivo potrebbe essere proprio quello di 'restituire la parola' allo sguardo, creare condizioni di rallentamento, apertura e prossimità.

Etica e visione speculativa della cura

Adottando il paradigma della cura, come proposto da María Puig de la Bellacasa in *Matters of Care: Speculative Ethics in More Than Human Worlds* (2017), l'etica della rappresentazione visiva – o del progetto visuale in senso più ampio – dovrebbe spostarsi dalla visione distaccata e funzionale verso "visioni toccanti" che riconoscano la laboriosità, le mediazioni e le vulnerabilità delle relazioni nei mondi più-che-umani, promuovendo pratiche e design che generino cura piuttosto che nasconderla o svalutarla.

L'immagine 'situata' è l'antitesi dell'immagine neutra, universale, disincarnata; riconosce infatti la parzialità del punto di vista, la specificità del contesto, l'implicazione del soggetto che guarda e di quello che è guardato. Questo concetto si radica nella tradizione femminista del "sapere situato" (Haraway, 1988), ma trova nel design una declinazione fertile: progettare immagini situate significa assumere responsabilità per gli immaginari che si contribuisce a costruire, riconoscere l'ecologia affettiva e sociale in cui esse operano. In questo senso, 'l'etica della cura' si intreccia con le pratiche del design speculativo, che non mirano a risolvere problemi, ma a renderli visibili, a esplorare scenari possibili, a generare domande (Dunne & Raby, 2013). Le immagini speculative infatti non illustrano, non spiegano: mettono in crisi, attivano, disturbano. Nel design speculativo – come nelle pratiche affini del design critico e del design fiction – l'immagine è un 'medium per pensare'. Una provocazione visiva può innescare un'interrogazione etica e una rappresentazione ambigua può aprire a molteplici letture.

Dunque, quella che de la Bellacasa (2017) definisce come "etica speculativa" può essere interpretata come un approccio al pensiero e all'azione etica che esplora attivamente e creativamente le possibilità di mondi migliori e di cura in contesti complessi e interdipendenti, senza fornire regole fisse o distaccarsi dalle realtà materiali e relazionali. È un'etica che è impegnata, situata e vulnerabile, focalizzata sul potenziale trasformativo delle pratiche di cura quotidiana e sul riconoscimento della responsabilità che deriva dall'essere 'toccati' dalle relazioni e dai mondi con cui ci confrontiamo.

Prendersi cura, in questa prospettiva, non è un gesto accessorio ma un'azione fondamentale che coinvolge corpi, ambienti, tecnologie, relazioni. Applicata all'ambito dell'immagine, la cura diventa una lente attraverso cui osservare non solo che cosa rappresentiamo, ma come e per chi.

Fig. 3

Visione della cura postumana. Immagine dell'autrice.



Immagini critiche e computate: progettare con l'IA

In un panorama progettuale sempre più ibridato tra umano e non umano, 'l'etica speculativa della cura' non può arrestarsi al dominio delle relazioni analogiche o materiali, ma deve estendersi alle pratiche emergenti che coinvolgono le tecnologie dell'automazione visiva. Le immagini speculative, nella loro capacità di attivare il pensiero, condividono una tensione epistemica con le immagini prodotte da intelligenze artificiali: entrambe non descrivono il reale, ma lo mettono in questione, lo riformulano, lo sospendono. L'intelligenza artificiale generativa, infatti, sta trasformando non solo il modo in cui concepiamo e produciamo immagini ma sta ridefinendo la nostra comprensione dell'estetica, della creatività, del design e dell'apprezzamento dell'arte (Manovich, 2020).

Se da un lato il design speculativo lavora sulla finzione critica per sollecitare nuove possibilità etiche e affettive, dall'altro anche le immagini generate da IA, se curate e contestualizzate, possono diventare dispositivi per interrogarci su cosa significhi immaginare con – non solo attraverso – un'intelligenza non umana. In questo senso, la progettazione con l'IA può essere letta come una forma di 'design speculativo automatizzato', in cui l'algoritmo non è tanto uno strumento neutro quanto un agente culturale (D'Isa, 2024) che necessita di una supervisione etica, empatica e situata. È proprio in questo intreccio che si apre una sfida progettuale radicale: coltivare immagini che siano 'speculative e computate', capaci di rappresentare non l'efficienza visiva, ma la vulnerabilità del nostro sguardo e la densità relazionale del mondo. In questa prospettiva, la cura non riguarda soltanto i soggetti rappresentati, ma anche le infrastrutture tecniche che rendono possibile la rappresentazione: prendersi cura dei dataset, dei modelli generativi, dei contesti d'uso diventa un'estensione concreta dell'etica situata.

Progettare con l'IA, anziché per l'IA, richiede una curatela attiva ed empatica, in cui il progettista mantiene un ruolo critico e consapevole nel processo creativo. L'estetica generata dall'IA nasce da una doppia articolazione: da un lato, l'analisi computazionale di pattern formali e stilistici; dall'altro, la capacità di generare nuove forme visive coerenti con tali pattern. Tuttavia, l'operazione non è meramente formale: i sistemi più avanzati si confrontano anche con la dimensione soggettiva dell'esperienza estetica, cercando di modellare e prevedere le reazioni umane. Qui entra in gioco una dimensione etica e progettuale fondamentale: l'IA non crea nel vuoto, ma su basi culturali, storiche e percettive umane. Uno dei nodi più critici riguarda la relazione tra forma e senso: mentre le reti neurali possono imparare a imitare stili, composizioni o tendenze, esse non sono in grado, da sole, di coglierne la portata simbolica e culturale. La generazione automatica di immagini rischia così di produrre un'estetica 'cieca', incapace di suscitare autentico coinvolgimento se non si ancora a una comprensione incarnata e situata dell'esperienza estetica. Come rileva Manovich, le preferenze umane non sono il frutto di semplici regole statistiche, ma emergono da un intreccio di percezioni, emozioni, contesti e valori.

L'uso dell'IA generativa può quindi essere letto come una forma di co-creazione: da un lato, il sistema produce infinite varianti

Fig. 4
Visione della cura
postumana. Immagine
dell'autrice.



e simulazioni; dall'altro, il progettista può modificare e relazionare i risultati, costruendo significati che non sono mai solo visuali ma anche culturali e sociali. Dunque progettare con l'intelligenza artificiale significa anche progettare l'intelligenza artificiale stessa: intervenire sui criteri di selezione dei dati, sulle logiche di apprendimento, sugli output attesi e – soprattutto – sulle finalità culturali del processo.

Per i designer questo significa assumere un ruolo attivo nella mediazione tra strumenti e contenuti, ponendo attenzione non solo all'efficacia visiva, ma anche alla dignità rappresentativa, alla diversità, all'accessibilità e alla sostenibilità sociale ed ecologica delle immagini prodotte.

Conclusioni

Se da un lato l'etica della cura apre spazi fecondi per ripensare il ruolo del design visuale in chiave relazionale e responsabile, dall'altro esiste il rischio di una retorica della cura svuotata del suo potenziale trasformativo se ridotta a semplice sensibilità generica e se ostacolata dai vincoli produttivi. In questo senso, più che una soluzione definitiva, l'etica della cura si configura come un campo di tensione aperto, un invito a rinegoziare continuamente le proprie pratiche, a interrogare i propri strumenti e a immaginare modalità altre di progettare immagini, più lente, più attente, più situate. Riconoscere la responsabilità del progetto visivo oggi significa riconoscere che ogni immagine è un nodo affettivo, ecologico e politico che contribuisce a costruire realtà. Prendersi cura delle immagini significa non solo interrogare ciò che mostrano, ma anche come lo mostrano, per chi lo fanno e in quali condizioni. Significa restituire allo sguardo la sua profondità relazionale, al progetto la sua funzione critica e all'immaginazione la possibilità di pensare mondi diversi.

Bibliografia

Cometa, M. (2012). *La scrittura delle immagini. Letteratura e cultura visuale*. Raffaello Cortina Editore.

de la Bellacasa, M. P. (2017). *Matters of Care: Speculative Ethics in More Than Human Worlds*: 41 (3a edizione). University of Minnesota Press.

Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. The MIT Press.

Haraway, D. (1988). Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. *Feminist Studies*, 14(3), 575-599. <https://doi.org/10.2307/3178066>

D'Isa, F. (2024). *La rivoluzione algoritmica. Arte e intelligenza artificiale*. Luca Sossella Editore.

Manovich, L. (2020). *L'estetica dell'intelligenza artificiale. Modelli digitali e analitica culturale*. Luca Sossella Editore.

Mitchell, W. J. T. (2018). *Scienza delle immagini: Iconologia, cultura visuale ed estetica dei media*. Johan & Levi.

Mossner, C., & Walter, S. (2024). *Shaping Social Media Minds: Scaffolding Empathy in Digitally Mediated Interactions?* Topoi. <https://doi.org/10.1007/s11245-024-10034-x>

Rizzolatti, G., & Sinigaglia, C. (2006). *So quel che fai. Il cervello che agisce e i neuroni specchio*. Raffaello Cortina Editore.

Pinotti, A., & Somaini, A., (2016). *Cultura visuale: Immagini, sguardi, media, dispositivi*. Piccola Biblioteca Einaudi.

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