

CALL FOR COVER

Progetto Grafico n. 43

La redazione di *Progetto Grafico* lancia una Call for Cover per selezionare le immagini che diventeranno le copertine del seguente numero della rivista:

PG n. 43 | *Back Then Is Back Now. Design history and education in the Age of AI* (settembre 2026)

La partecipazione è aperta a professionisti, designer e illustratori, senza limiti di tecnica e stile, a cui è richiesto di produrre artefatti che si adattino all'impiego digitale e in stampa e che siano coerenti con il tema della relativa Call for Contributions (che accompagna questa call).

1. Requisiti della proposta

La proposta deve consistere in un'immagine originale elaborata liberamente (illustrazione, fotografia, collage, grafica digitale, ecc.) e inedita.

L'immagine deve essere progettata come un pattern o una composizione modulare, priva di un punto focale unico e capace di mantenere efficacia visiva anche qualora alcuni elementi vengano parzialmente coperti. L'immagine deve cioè permettere la sovrapposizione della testata, del titolo del numero e di altri elementi grafici/editoriali in posizioni variabili, senza compromettere la leggibilità complessiva né il significato della proposta.

L'immagine deve occupare un ingombro di 21x29,7 cm. In allegato a questa call un .pdf con il layout e le specifiche degli ingombri previsti per le informazioni di servizio (nome testata, logo Aiap, Titolo numero, ecc.).

Congiuntamente alla proposta è necessario fornire specifiche tecniche e un breve testo descrittivo che aiuti a valutare correttamente l'interpretazione della Call for Contributions a cui l'immagine fa riferimento.

2. Modalità di partecipazione

Le proposte dovranno essere inviate all'indirizzo mail editors.pgjournal@aiap.it **entro e non oltre il 31/07/2026**. Gli autori dovranno inviare quanto segue:

- * Dati dell'autore/i (nome, cognome, contatti, breve bio di max 500 caratteri);
- * Titolo dell'immagine (facoltativo);
- * Breve descrizione che spieghi l'approccio adottato per l'interpretazione visiva del tema mettendo in risalto gli aspetti di originalità e innovazione (1000-1500 caratteri);
- * Proposta grafica in formato JPG o PNG, profilo colore RGB, risoluzione 300 dpi, peso max 10 MB, dimensioni minime 21x29,7 cm. In caso di selezione, all'autore verrà richiesto di fornire anche una versione in CMYK ad alta risoluzione, adatta alla stampa;
- * Duplice versione della proposta grafica monocromatica/policromatica;

- * Versione animata della proposta (facoltativo);
- * Scheda tecnica dell'immagine, con indicazione di:
 - tecnica utilizzata (illustrazione digitale, fotografia, collage, ecc.);
 - palette cromatica (con codici colore o riferimenti Pantone, se usati);
 - indicazioni sulle declinazioni monocromatiche/policromatiche e su possibili variabili cromatiche;
 - caratteristiche della versione dinamica della proposta (se prevista).

3. Criteri di valutazione

La selezione sarà effettuata dal Direttore Scientifico e dal Comitato editoriale sulla base dei seguenti criteri:

- * Capacità di integrarsi con gli elementi editoriali in copertina (logo, titoli, info) senza perdere efficacia visiva e significato;
- * Coerenza con il tema della Call for Contributions;
- * Innovatività e originalità nell'interpretazione visiva del tema;
- * efficacia dell'immagine nella doppia versione: policromatica e monocromatica.
- * Presenza e caratteristiche di una versione animata (l'invio di una versione dinamica è facoltativo ma ne è caldamente suggerita la realizzazione in vista della pubblicazione della rivista in versione digitale).

4. Selezione e comunicazione

La redazione selezionerà la proposta vincitrice con possibilità di avanzare richieste di lievi modifiche in accordo con l'autore per adattarla al progetto grafico complessivo della rivista.

L'esito della call sarà comunicato via mail ai partecipanti **entro il 15 agosto 2026**.

L'autore della copertina selezionata sarà pubblicato su *Progetto Grafico* e citato nei crediti del numero. Oltre alla pubblicazione della cover vincitrice, qualora la vincitrice o il vincitore della call non sia già socio/o AIAP, le/gli sarà offerta l'iscrizione gratuita all'Associazione per un anno.

Per ulteriori informazioni e dettagli tecnici: editors.pgjournal@aiap.it

Back Then Is Back Now: Design history and education in the Age of Artificial Intelligence

Il rapido sviluppo dell'intelligenza artificiale generativa sta rimodellando profondamente il panorama del design della comunicazione visiva. Sistemi automatizzati capaci di produrre immagini, composizioni tipografiche e di simulare stile, struttura e persino concetti in pochi secondi mettono in discussione i fondamenti della pratica e della formazione nel design relativi a principi, metodi, strategie, autorialità ed expertise professionale.

Se alla fine del secolo scorso il ruolo del design della comunicazione veniva considerato cruciale nella strutturazione di esperienze di fruizione capaci di gestire la complessità delle dinamiche sociali, culturali ed economiche attraverso processi di mediazione critica tra conoscenza e azione (Bonsiepe, 1999, Maldonado, 1971), oggi, negli attuali ambienti mediali basati sull'IA, questa funzione viene sempre più deputata a nuove forme di produzione visiva automatizzata e spesso acritica. In questo scenario, la trasformazione della pratica del design mette progressivamente in discussione il ruolo, l'autorialità e i fondamenti epistemologici della pratica progettuale (DeTroy, 2026; Manovich, 2019; Somaini, 2023). Ai designer è richiesto di selezionare, rifinire e orientare la circolazione delle possibilità generate dai sistemi algoritmici, piuttosto che produrre forme visive originali. Per molti giovani designer e studenti, questo cambiamento tecnologico ed epistemologico ha generato un crescente senso di incertezza. Se gli artefatti visivi possono essere generati quasi istantaneamente, cosa resta delle conoscenze, delle competenze, delle responsabilità e dei processi tradizionalmente coltivati nella pratica professionale e assimilati nei contesti educativi?

Ad aggravare il graduale svuotarsi del ruolo del designer nell'azione di un algoritmo investito di un'autorialità imperscrutabile c'è la progressiva rinuncia alla responsabilità etica delle scelte progettuali, la cui automatizzazione ne sacrifica l'intenzionalità.

Questo momento di trasformazione tecnologica richiede dunque alla disciplina del design di riconsiderare le proprie fondamenta, poiché il design – come sostenuto da studiosi quali Victor Margolin e Adrian Forty – non può essere definito esclusivamente in base al suo esito finale, ma piuttosto come un'attività culturale consapevole inserita in sistemi sociali, economici e tecnologici più ampi (Forty, 1992; Margolin, 2002).

In questa prospettiva, rileggere la storia del design della comunicazione visiva diventa un modo per recuperare e mettere in primo piano le dimensioni temporali, materiali e riflessive della pratica progettuale, per enfatizzare e rendere trasparenti i processi di realizzazione piuttosto che la produzione istantanea e per riaffermare il ruolo della sperimentazione, dell'iterazione e della definizione dei vincoli e delle possibilità nello sviluppo delle idee. Il passato non rappresenta semplicemente un archivio, ma diventa una potenziale risorsa metodologica (Margolin, 2017), e la ricerca storica può rivelare come i processi di design si sviluppano, come le decisioni vengono negoziate e come la comunicazione visiva risponde ai cambiamenti tecnologici e culturali. Riflessioni recenti sulla formazione nel design hanno analogamente sottolineato l'importanza di riconnettere la storia del design con la pratica progettuale contemporanea (Rittner, 2020). In particolare, per studenti e giovani designer, il

confronto con e la decostruzione dei processi alla base degli artefatti può rivelare approcci alternativi al pensiero visivo, alla sperimentazione e alla comunicazione, facendo apparire questi artefatti inaspettatamente contemporanei.

Allo stesso tempo, la rinnovata attenzione a pratiche progettuali storicamente definite richiama un altro aspetto cruciale della professione e della formazione nel design della comunicazione visiva: la dimensione artigianale dei processi e degli strumenti che ne strutturano la produzione. Il progetto di design della comunicazione visiva è da sempre una negoziazione processuale tra pensiero e azione (Adamson, 2007), in cui la conoscenza viene costruita materialmente e operativamente attraverso atti iterativi di produzione (Sewell e Johnston, 2019). In *The Craftsman*, Richard Sennett definisce la maestria artigianale come un "enduring, basic human impulse, the desire to do a job well for its own sake" (Sennett, 2008: 9); nel contesto della comunicazione visiva, questo impulso si traduce in un coinvolgimento consapevole con strumenti, media e tecniche – analogiche o digitali – attraverso cui il significato prende forma. Come sostenuto da studiosi quali Johanna Drucker (1994) ed Ellen Lupton (2004), le pratiche di graphic design operano storicamente all'intersezione tra strutturazione intellettuale ed esecuzione materiale. Processo artigianale, in questo senso, non si riferisce a una competenza manuale, ma a una forma di conoscenza incorporata nella relazione tra pensiero visivo e pratica della comunicazione.

La call "Back Then Is Back Now" invita pertanto a una riflessione critica: in che modo la conoscenza della storia del design e degli approcci basati sul fare artigianale, il recupero dei processi e dei modi di pensare radicati storicamente nella pratica della comunicazione visiva – e la loro trasmissione e reinterpretazione critica all'interno dei percorsi di formazione – possono contribuire a ridefinire agency, autorialità e responsabilità del designer nell'era dell'intelligenza artificiale?

Aree tematiche

Il numero 43 propone una serie di direzioni concettuali volte a stimolare una riflessione critica nell'ambito del design della comunicazione visiva, tra cui:

- In un contesto di crescente automazione della produzione visiva, la conoscenza dei processi progettuali diventa un terreno cruciale per la formazione nel design. In che modo queste pratiche possono essere documentate, rappresentate, comunicate e insegnate come forme di conoscenza, di agency progettuale e di responsabilità etica?
- Per studenti e giovani generazioni di designer, la storia dei processi e delle sperimentazioni del passato in tipografia, stampa e narrazione visiva può rivelare modalità alternative di pensare e progettare la comunicazione visiva. Quale ruolo può assumere oggi l'insegnamento di queste pratiche all'interno della formazione nel design?
- La ricerca storiografica nel campo del design consente di ricostruire i processi, i contesti e i quadri culturali entro cui gli artefatti di comunicazione visiva prendono forma. In che modo queste conoscenze possono influenzare la pratica progettuale in un contesto in cui la produzione visiva è sempre più automatizzata?
- I sistemi di intelligenza artificiale generativa mettono in discussione le nozioni tradizionali di autorialità introducendo nuove forme di produzione visiva automatizzata. Dove risiede

l'autorialità quando gli artefatti visivi sono prodotti attraverso sistemi algoritmici?

- Le pratiche progettuali di matrice artigianale mettono in primo piano la relazione tra pensiero e azione, enfatizzando il ruolo della sperimentazione, della pratica iterativa e dell'articolazione tra struttura visiva ed esecuzione nei processi di comunicazione. Quale ruolo possono svolgere queste pratiche nella ridefinizione dell'autorialità e dell'agency nel design contemporaneo della comunicazione visiva?
- Se da un lato l'automazione apre nuove prospettive nella gestione della complessità progettuale, dall'altro solleva questioni urgenti legate alla trasparenza, alla responsabilità e alla comprensione e gestione consapevole dei processi stessi. In che modo il design della comunicazione visiva può rendere trasparenti e intelligibili i processi automatizzati, ridefinendo la responsabilità del progettista nell'era dell'intelligenza artificiale?
- L'intelligenza artificiale non sta trasformando soltanto la pratica progettuale, ma anche le modalità di visualizzazione e accesso al sapere. In che modo si stanno verificando gli interventi di rappresentazione e interpretazione della storia del design basati su AI, e quali implicazioni comportano per la costruzione del sapere storico e della sua comprensione critica?

Indicazioni bibliografiche

Si invita a considerare i seguenti riferimenti come spunto per le proposte:

Adamson, G. (2007). *Thinking Through Craft*. Berg Publishers

Bonsiepe, G. (1999). *Interface: An Approach to Design*. Dawn Barrett.

DeTroy, H. (2026). *Design authorship in the AI age*. NC State News. <https://news.ncsu.edu/2026/01/design-authorship-in-the-ai-age/>

Drucker, J. (1994). *The Visible Word: Experimental Typography and Modern Art, 1909-1923*. University of Chicago Press.

Forty, A. (1992). *Objects of Desire: Design and Society since 1750*. Thames & Hudson.

Lupton, E. (2004). *Thinking with Type. A Critical Guide for Designers, Writers, Editors & Students*. Princeton Architectural Press.

Maldonado, T. (1971). *La speranza progettuale: Ambiente e società*. Einaudi.

Manovich, L. (2019). *AI Aesthetics*. Strelka Press.

Margolin, V. (2002). *The Politics of the Artificial: Essays on Design and Design Studies*. University of Chicago Press.

Margolin, V. (2017). *World History of Design*. Bloomsbury.

Rittner, J. (2020). Teaching design history. *Medium (SVA MA Design Research, Writing and Criticism)*, <https://dcrit.medium.com/teaching-design-history-e0ad6c5fd72c>

Sennett, R. (2008). *The Craftsman*. Yale University Press.

Sewell, J. E. & Johnston, A. S. (2019). Rethinking History in Design Education through the History of Materials. *Platform*. <https://www.platformspace.net/>

Somainsi, A. (2023). Algorithmic Images: Artificial Intelligence and Visual Culture. *Grey Room*, 93, pp. 74–115. https://doi.org/10.1162/grey_a_00383



Tipologie di contributo

I contributi pubblicati in Progetto Grafico Journal sono suddivisi in quattro sezioni:

- *Ricercare* ▪ *Research* – Saggi scientifici inerenti al tema della call (tra 25.000 e 30.000 battute, spazi inclusi) e collocabili in una delle seguenti categorie:
 - Sperimentare*: ricerche applicate e innovazioni progettuali.
 - Mappare*: studi di caso e analisi critiche di esperienze progettuali.
 - Narrare*: ricerche storiche su fenomeni, personalità o artefatti rilevanti.
- *Visualizzare* ▪ *Visualize* – Artefatti comunicativi scientifici (infografiche, mappe, visualizzazioni sperimentali, video, rappresentazioni interattive).
- *Scoprire* ▪ *Discover* – Recensioni critiche di libri (max. 7.000 battute).
- *Divagare* ▪ *Wander* – Saggi scientifici fuori tema ma di particolare interesse scientifico (tra 25.000 e 30.000, spazi inclusi).

Ogni sezione risponde a un preciso intento editoriale e segue specifiche formattazioni e linee guida. Per i dettagli sulle tipologie di contributo si rimanda al documento "ISTRUZIONI PER GLI AUTORI".

Tempistiche e invio

Apertura call: 1 aprile 2026

Scadenza invio proposte di volumi da recensire: 20 aprile 2026

Scadenza invio contributi tramite sito web del journal (pgjournal.aiap.it): 1 giugno 2026

Notifica accettazione/con richiesta di revisione: 28 giugno 2026

Deadline per la versione finale: 15 luglio 2026

Pubblicazione del numero: settembre 2026

Per l'**apparato iconografico**, ogni autore potrà fornire ca. 10 immagini libere da diritti, accompagnate da didascalie complete con indicazione di eventuali crediti.

Le proposte di contributo devono essere caricate attraverso la piattaforma editoriale del journal all'indirizzo pgjournal.aiap.it

Le norme redazionali da seguire nella preparazione dei testi e delle immagini e le modalità di invio sono indicate nel documento "ISTRUZIONI PER GLI AUTORI".



BACK THEN IS BACK NOW DESIGN HISTORY AND EDUCATION IN THE AGE OF AI

