

Ais/ Design Storia e Ricerche

Storia del design digitale e
storia digitale del design

AIS/DESIGN
STORIA E RICERCHE

Rivista online, a libero accesso
e peer-reviewed dell'Associazione
Italiana degli Storici del Design
(AIS/Design)

VOL. 12 / N. 22
OTTOBRE 2025

STORIA DEL DESIGN DIGITALE E
STORIA DIGITALE DEL DESIGN

A cura di Rosa Chiesa,
Pier Paolo Peruccio e Carlo Vinti

ISSN 2281-7603

PERIODICITÀ
Semestrale

SEDE LEGALE
AIS/Design
Associazione Italiana
degli Storici del Design
via Candiani, 10
20158 Milano

CONTATTI
caporedattore@aisdesign.org

WEB
www.aisdesign.org/ser/

IMMAGINE IN COPERTINA
Open Source



This work is licensed under
a Creative Commons Attribution-
NonCommercial-NoDerivatives
4.0 International License.
Creative Commons NonCommercial-
NoDerivates 4.0 international License
(CC BY-NC-ND 4.0).

COLOPHON

DIRETTORI

Rosa Chiesa, Università Iuav di Venezia
Pier Paolo Peruccio, Politecnico di Torino
Carlo Vinti, Università di Camerino

COMITATO EDITORIALE

Letizia Bollini, Libera Università di Bolzano
Alessandro Colizzi, Politecnico di Milano
Vincenzo Cristallo, Politecnico di Bari
Federica Dal Falco, Sapienza Università di Roma
Francesco E. Guida, Politecnico di Milano
Jonathan Mekinda, University of Illinois Chicago
Gabriele Monti, Università Iuav di Venezia
Pietro Nunziante, Università degli studi di Napoli Federico II
Marco Sironi, Università degli studi di Sassari
Catherine Rossi, UCA, University for the Creative Arts
Cecilia Rostagni, Università degli studi di Sassari
Dario Russo, Università degli studi di Palermo

RESPONSABILE COORDINAMENTO EDITORIALE

Anna Ghiraldini, Università Iuav di Venezia

RESPONSABILE REDAZIONE TECNICA

Stefania D'Eri, Università Iuav di Venezia

RESPONSABILE EDITING

Rita D'Attorre, Politecnico di Torino

CURATORI SEZIONE “FONTI E RISORSE”

Pierfrancesco Califano, Università Iuav di Venezia
Raissa D'Uffizi, La Sapienza Università di Roma
Gianluca Grigatti, Politecnico di Torino
Ludovica Polo, Università Iuav di Venezia
Federico Rita, Università di Camerino

COMITATO SCIENTIFICO

Sue Breakell, University of Brighton
Gerda Breuer, già professoressa presso University of Wuppertal
Fiorella Bulegato, Università Iuav di Venezia
Catherine De Smet, Université Paris 8
Clive Dilnot, Parsons The New School for Design
Roberto Dulio, Politecnico di Milano
Kjetil Fallan, University of Oslo
Tony Fry, University of Tasmania
Marina Garone Gravier, Universidad Nacional Autónoma de México
Hugo Palmarola, Universidad Católica de Chile
Judith Clark, University of the Arts, London
Renke He, Hunan University
Elizabeth Resnick, Massachusetts College of Art and Design
Raimonda Riccini, già professoressa ordinaria presso Università Iuav di Venezia

COLOPHON

DESIGN

Martina Esposito (graphic design), Politecnico di Milano

Daniele Savasta (web design concept), Izmir University of Economics, Turchia

REVISORI

Chiara Barbieri, Sue Breakell, Elena Brigi, Steven Brower, Fiorella Bulegato, Serena Cangiano, Alessandro Colizzi, Roberto Dulio, Elena Fava, Michele Galluzzo, Briar Levitt, Maddalena Dalla Mura, Saul Marcadent, Jonathan Mekinda, Monica Pastore, Gilles Rouffineau, Max Romero, Catherine Rossi, Francesca Zanella.

EDITORIALE	Il digitale declinato al passato e le nuove prospettive per la storia Rosa Chiesa, Carlo Vinti	7
SAGGI	Of Pencils and Pixels – The Early Years of Computer-based Graphic Design. Teaching at the Basel School of Design 1984 –1990 Sandra Bischler-Hartmann	15
	“The prodigious decades” (1980s-1990s). From Resistance to Renewal: How French Graphic Design Magazines Framed the Rise of Computing Léonore Conte, Caroll Maréchal	41
	La storia breve. Una lettura sul design della comunicazione digitale in Italia dal 1993 al 2007 Letizia Bollini, Francesco E. Guida	57
	Protesi della visione. Dagli occhiali alle nuove realtà digitali Emanuele Gatti	87
	Challenges in Magazine Digital Research. Exploring Brazilian Collections of Illustrated Periodicals Gabriela De Laurentis, Aline Haluch	108
	Exploring Isotype. A Case Study in AI Archival Design Research María Del Mar Navarro, Niraj Mahendra Sonje Ira	122
	Archivi digitali, blockchain & IA. Nuovo Paradigma per la Storia del Design Martina Liboni, Francesca Mucchetti, Pier Paolo Peruccio	146
FONTI E RISORSE	Recensione di Stephen J. Eskilson, <i>Digital Design: A History</i> Federico Rita	173
	Wolfsonian’s Digital Catalog: dall’archivio materiale a quello immateriale. L’evoluzione di una collezione verso il digitale Raissa D’Uffizi	181
	Attivare il patrimonio grafico italiano. Intervista a Francesco E. Guida sulla nuova piattaforma AIAP CDPG Ludovica Polo	192
	Biografie autori	203

Saggi

La storia breve

Una lettura sul design della comunicazione digitale in Italia dal 1993 al 2007

LETIZIA BOLLINI

Libera Università di Bolzano-Bozen

Orcid ID 0000-0001-6491-4838

letizia.bollini@unibz.it

FRANCESCO E. GUIDA

Politecnico di Milano

Orcid ID 0000-0003-3679-3367

francesco.guida@polimi.it

PAROLE CHIAVE

Digital design

Progetto grafico italiano

Rivista

Storia del Digital Design

KEYWORDS

Digital Design

Italian Graphic Design

Magazine, Digital

Design History

La ricerca *curiosity-driven* sulla storia del digital design italiano (1984–2024), che l'autrice e l'autore sviluppano da qualche anno, intende indagare l'evoluzione terminologica, progettuale e culturale del settore. In questo testo, in particolare, si propone l'analisi delle riviste *Linea Grafica* e *Progetto Grafico*, dei bollettini (*Quaderni Aiap* e *Notizie Aiap*) e dei Tariffari pubblicati da AIAP, concentrandosi sul periodo che va dal 1993, anno di nascita del web, al 2007, inizio della rivoluzione *mobile*. Il progetto esplora la relazione tra le tecnologie digitali e il mondo del progetto di comunicazione, affrontando criticità metodologiche legate alla natura effimera dei media digitali. Vengono esaminati l'ibridazione dei linguaggi, il dibattito disciplinare, il ruolo delle professioniste e dei professionisti. La ricerca mira a riconoscere il contributo italiano alla cultura del design digitale e a restituire visibilità a progettiste e progettisti e a pratiche spesso escluse dalle narrazioni ufficiali.

The *curiosity-driven* research on the history of Italian digital design (1984-2024), which the authors have been developing over the past few years, aims to investigate

the terminological, design, and cultural evolution of the sector. This essay proposes an analysis of the magazines *Linea Grafica* and *Progetto Grafico*, the bulletins (*Quaderni Aiap* and *Notizie Aiap*) and the Fee Guides published by AIAP, focusing on the period from 1993, the year of the birth of the web, to 2007, the beginning of the mobile revolution. The project explores the relationship between digital technologies and the world of communication design, addressing critical methodological issues related to the ephemeral nature of digital media. It examines the disciplinary debate, the hybridization of languages, and the role of professionals. The research aims to acknowledge the Italian contribution to digital design culture and to restore visibility to designers and practices often excluded from official narratives.

1. Una storia breve

Nell'ambito della ricerca *curiosity-driven* sulla storia del digital design italiano che l'autrice e l'autore stanno sviluppando da alcuni anni (Bollini & Guida, 2022; Bollini & Guida, 2023; Bollini & Guida, 2024a; Bollini & Guida, 2024b; Bollini & Guida, 2024c), è emersa la necessità di ricostruire la storiografia relativa agli ultimi quarant'anni. Un arco temporale che va dal 1984 – data a cui si fa convenzionalmente riferimento per l'introduzione delle interfacce grafiche (GUI) e del *desktop publishing* (DTP) nel mondo professionale del graphic design – e il 2024, con l'evoluzione del mondo digitale verso gli algoritmi di Intelligenza Artificiale Generativa che, già da ora, rappresentano il nuovo campo di sperimentazione progettuale.

La ricerca, nel suo complesso, cerca di ripercorrere l'evoluzione del mondo del design della comunicazione nella sua relazione di opportunità, nonché di frizioni che il susseguirsi delle rivoluzioni digitali ha portato nella ridefinizione disciplinare, nelle pratiche professionali e nella nostra quotidianità.

Le possibili periodizzazioni individuabili sono connesse alle diverse ondate di innovazione tecnologica che hanno non solo trasformato la cultura progettuale, ma anche aperto nuovi ambiti di riflessione, teorizzazione e pratica. Le condizioni che hanno reso possibili questo lungo percorso collaborativo tra gli ambiti del progetto e del digitale si sviluppano a partire dagli anni Sessanta per trovare poi concreta applicazione circa vent'anni dopo.

Il punto di incontro tra tecnologie e design è ripercorso da Terry Winograd (1996) nel testo *Bringing Design to Software*, frutto di un workshop tenutosi nel 1990 grazie al contributo di molte delle protagoniste e dei protagonisti di queste rivoluzioni passate e future. Nel testo troviamo interventi di Gillian Crampton-Smith (visiting negli anni ottanta presso lo Human Interface Group di Apple e poi fondatrice e direttrice dell'Interaction Design Institute di Ivrea dal 2000) e Philip Tabor sul ruolo dell'artist-designer; di David Kelly (cofondatore di IDEO) e Bradley Hartfield (lecturer di HCI design a Stanford) sulla posizione del designer (The Designer's Stance). O ancora quelli di Don Norman e Sarah Kuhn rispettivamente sulla pratica del design e sulle pratiche di progettazione partecipata. Se la premessa è, infatti, quella di migliorare la progettazione dei software, il modo è quello di adottare il design e il suo punto di vista anche nel mondo del digitale:

Although there is a huge diversity among the design disciplines, we can find common concerns and principles that are applicable to the design of any object, whether it is a poster, a household appliance, or a housing development. [...] Software design is still a young field, we are far from having a clear articulation of the relevant principles. Software design is a user-oriented field, and as such will always have the human openness of disciplines such as architecture and graphic design, rather than the hard-edged formulaic certainty of engineering design. (Winograd, 1996)

È negli anni ottanta, dunque, che si concretizzano molte delle possibilità esplorate nei decenni precedenti. Una parte delle ricerche sviluppate presso i laboratori della Xerox Park porta a due delle principali *milestone* nella storia della comunicazione digitale (Malone, 2024). Da un lato l'introduzione nel 1984 delle Graphic User Interfaces (GUI) sviluppate e implementate da Apple nel sistema operativo del Macintosh, che lo rendono il primo personal computer friendly e accessibile a persone che non lavoravano negli ambiti dell'IT (Eskilson, 2023; Kuang & Fabricant, 2019).

Dall'altro la nascita del *desktop publishing* (DTP) che, grazie poi allo sviluppo di software come Aldus PageMaker (1985, dal 1994 Adobe PageMaker) per la piattaforma Apple Macintosh, permettono di superare l'idea della formattazione puramente lineare-testuale dei text-editor come Word in favore di quella tipica configurazione dello spazio bidimensionale e di organizzazione di contenuti in formati eterogenei (testo, immagini ecc.) tipico della messa in pagina editoriale.

Parallelamente a queste esperienze, si sviluppa anche la prima generazione di editoria elettronica a partire dalla seconda metà degli anni ottanta. Grazie soprattutto alla convergenza tra il mondo delle avanguardie artistico-mediali e lo sviluppo di strumenti che supportano sperimentazioni e produzioni in questo ambito, nascono nuove merci comunicative multi/hyper-mediali veicolate su supporti esterni, come i CD-rom. Queste migreranno, poi, in rete a partire dalla seconda metà degli anni novanta vivendo un nuovo periodo di sperimentazione grazie all'introduzione di dispositivi ibridi come gli iPad (2010) e i tablet in generale e allo sviluppo di formati multimediali come gli *enhanced PDF* ed *ePUB*.

Questo specifico contributo di ricerca si focalizza, però, sul periodo che va dal 1993, anno di rilascio del protocollo www da parte di Tim Berners-Lee e il 2007, quando debutta il primo iPhone dando inizio alla rivoluzione *mobile*. Il periodo è quello del web classico, ovvero la prima generazione di siti internet che va dalla diffusione del primo browser commerciale, Netscape (1994), capace di visualizzare immagini, fino allo sboom delle "dotcom" (la prima bolla speculativa di Silicon Valley). La parte abitata della rete (Maistrello, 2007) evolve nel cosiddetto Web 2.0 (O'Reilly, 2005) che inaugura la dimensione più social del mondo online: sono gli anni dei blog, dei wiki, delle piattaforme, delle folksonomy e dei social media in cui la rete si popola di presenze, di discussioni,

di partecipazione dove maturano linguaggi formali e dinamiche di interazione autonome rispetto ad altri media di comunicazione.

2. Questioni terminologiche

A livello metodologico, la ricerca affronta, come primo snodo critico il trovare possibili, significative e condivise definizioni del settore, a fronte della grande ricchezza ed eterogeneità di fenomeni e delle ri/evoluzioni che sono avvenute, in tempi e modi estremamente veloci, nell'arco temporale indagato (1993-2007). Coerentemente, quello che emerge è un fiorire di definizioni che cambiano e vengono adottate di anno in anno anche accogliendo sollecitazioni provenienti dal mercato professionale e dalla letteratura di settore.

Per mappare, comprendere e ripercorrere la maturazione terminologica, dei linguaggi progettuali e del dibattito culturale che hanno caratterizzato gli ultimi 40 anni, oltre il periodo preso in considerazione nel presente contributo, la ricerca ha adottato un approccio di *literature review* ibrido a partire da quelle che, in alcuni dei contributi dell'autrice e dell'autore (Bollini & Guida, 2024c), sono state definite fonti fredde. Sono state così etichettate le fonti a stampa – libri, volumi, annuari, indici e riviste – che riportano un'immagine congelata del periodo storico in cui sono state pubblicate e permettono di ripercorrere e mappare le tracce di fenomeni, progetti, dibattiti, temi e personalità di volta in volta emergenti in un flusso di trasformazioni. Se attualmente si tende ad usare il termine generico di digital design, l'incontro tra design della comunicazione (visiva) e tecnologie digitali ha avuto una evoluzione nel tempo che ne descrive il cambio di baricentro nelle diverse, possibili, periodizzazioni.

Negli anni Sessanta e Settanta si inizia a parlare di *Computer Graphic* (Oppenheimer, 2018; Jones, 1990), terminologia che troviamo anche all'interno del Tariffario e poi della Guida agli onorari editi da AIAP (la cui denominazione nel periodo oggetto di studio cambia da Associazione italiana creativi comunicazione visiva ad Associazione italiana progettazione per la comunicazione visiva, per adottare la dicitura attuale di Associazione italiana design della comunicazione visiva (Barbieri & Guida, 2015) nel 2011) nelle edizioni dal 1988 fino al 1990, per diventare Grafica al Computer nel 1991. Tra le fonti fredde individuate, infatti, il *Tariffario* (e poi la *Guida agli onorari*) rappresenta un punto di riferimento per il mondo professionale e culturale italiano che permette anche

di comprendere come certi dibattiti potessero essere recepiti proprio nell'ambito professionale.

L'anno successivo (1992) l'espressione evolve nella forma ibrida (italiano-inglese) di Computer grafica – includendo tra le aree di intervento il termine multimedia – per restare in uso fino al *Tariffario 1995* (Fuga & Pagliardini, 1994) ed essere definitivamente abbandonato, almeno come sinonimo anche di progetto digitale ipertestuale e interattivo. Nella successiva edizione del 2000 (Bubbico et al., 2000) – la pubblicazione si fa via via più discontinua – le sezioni dedicate alla grafica digitale si diversificano. Da un lato emergono le attività di presentazione che usano il digitale come supporto e linguaggio: a) Audiovisivi e multivisione e diaviva; b) Computer grafica e immagini digitali; d) Typedesign (digitalizzazione in formato font); f) Altre prestazioni che includono la digitalizzazione delle immagini. Dall'altro si identificano con estrema precisione una visione e un ruolo per il design e le designer e i designer che si specializzano e operano in questi nuovi ambiti con prestazioni definite come c) Multimedia ed e) Web design (regia sinestetica). Iniziano, quindi, a comparire espressioni e termini come interattivo (in relazione a cd-rom e dvd-rom), web design (riferito al progetto di siti internet o intranet), banner (pubblicitari). E compare, riferito proprio al progetto per il web, l'espressione di regia sinestetica che raccoglie le indicazioni provenienti dal dibattito in corso a cavallo tra pratica professionale e il contesto accademico e che si stava sviluppando in quegli anni in Italia a partire da Anceschi (1993) fino a Riccò (1999) (si veda anche Bollini, 2004).

Nell'edizione del 2003 (Fuga et al., 2003) *Multimedia e web design* compongono un'unica categoria fortemente focalizzata su concetto e ruolo di regia progettuale (Anceschi, 1993; Bollini, 2004) suddivisa nelle seguenti sotto aree: a) Multimedia, che copre gli ambiti che vanno dall'interattività (cd-rom, dvd-rom) alla dimensione video/cine-televisiva (con video presentazioni, titoli, sigle commerciali e cine-televisive); b) Web design (in cui al progetto di siti internet e ai banner pubblicitari si aggiunge la voce aggiornamento, riferita ovviamente all'aggiornamento dei siti stessi); e c) Audiovisivi e multivisione focalizzati su presentazioni (su lucidi) e slide-show su supporto digitale.

Infine, nell'edizione del 2007 (Chia et al., 2007), la macrocategoria diventa *Internet, multimedia e video* e viene organizzata poi in diverse sotto-articolazioni. La prima di queste, a) Web e multimedia design, di fatto

raccoglie in un unico insieme le aree del digitale relative al web (che stanno gradualmente diventando pervasive) e del multimediale su altri supporti come cd- e dvd-rom che invece sta declinando rapidamente (per l'area del multimediale si assisterà a un rilancio nel 2010 grazie all'introduzione dell'iPad). Viene menzionato esplicitamente il concetto di usabilità, che faceva già organicamente parte del discorso sul digitale nei suoi vari aspetti, non solo grafico-formali, ma anche operativi ed esperienziali (Postai, 2001). Le altre sotto-articolazioni mescolano categorie ereditate dalle edizioni precedenti e al tempo stesso rappresentano un'istantanea delle prestazioni professionali dell'epoca e ne attestano uno spostamento nell'ambito del digital design: b) Slide e presentazioni; c) Titoli cinematografici e sigle televisive; d) Grafica per i programmi televisivi. Si tratta dell'ultima edizione pubblicata, tra l'altro nell'anno in cui viene presentato e lanciato sul mercato il primo iPhone, ovvero quando prende avvio la rivoluzione *mobile* (Eskilson, 2023).

Le edizioni tra il 1988 e il 2007 permettono di mappare e seguire il percorso evolutivo di questa area progettuale. Le terminologie che si susseguono possono essere organizzate sostanzialmente in due gruppi. Il primo fa riferimento alla dimensione digitale dello strumento o del supporto, come forma di nuova materialità o tecnica abilitante: *Computer Graphic / Grafica al Computer / Computer grafica* e delinea il periodo pionieristico che va dal 1988 al 1995. Il focus è sulla grafica, qui intesa nella sua dimensione fattuale e operativa, piuttosto che progettuale.

A cavallo della nascita del “web commerciale”, che coincide nell'ultimo trimestre del 1994 con il lancio del primo browser visuale, *Netscape Navigator* (Mosaic Communications Corporation, 1994), la terminologia cambia. Il paradigma si focalizza sugli ambiti di applicazione relativi ai nuovi “prodotti” – alle nuove merci comunicative – ovvero sui settori progettuali e professionali aperti dalla rivoluzione interattiva (e quindi ci si riferisce in particolare all'editoria multimediale) e di Internet, l'ennesima che riguarda gli ambiti propri della comunicazione. Multimedia e Web design e Internet, multimedia e video, le espressioni adottate tra il 2000 e il 2007, evidenziano la componente e l'innovazione mediale, di linguaggi e di possibilità e segnalano in una certa qual misura che si tratta di aree che fanno ormai parte del sistema dei servizi che una o un progettista grafico offre alle committenze.

3. Analisi di *Linea Grafica* (1993-2007)

Se questo è il percorso evolutivo all'interno dell'Associazione professionale e culturale di riferimento per progettiste e progettisti, il dibattito su alcune riviste di settore offre prospettive a volte divergenti, spesso parallele.

Analizzando la rivista *Linea Grafica* nel periodo 1993-2007 e con riferimento al contributo di Maddalena Dalla Mura (2016) che ha coperto invece l'intervallo che va dal 1970 al 2000, possiamo individuare un uso talvolta disinvolto di etichette e denominazioni, ma sintomo della ricchezza del dibattito in corso in quegli anni.

La rivista, fondata tra gli altri da Carlo Dradi nel 1946 (Dradi, 1972), ha pubblicato con continuità fino al 2007, anno di chiusura delle attività. In sessant'anni, *Linea Grafica* si è occupata di tematiche culturali e tecniche, progettuali e teoriche nel campo ampio del progetto di comunicazione prevalentemente in ambito grafico-visivo, dimostrandosi anche sensibile alle innovazioni dei linguaggi e, a partire proprio dagli anni ottanta, ai nuovi settori di applicazione del progetto grafico digitale. L'analisi che segue ha registrato in particolare l'evoluzione dei termini adottata negli editoriali di Giovanni Baule, direttore dal 1985 alla chiusura, nelle titolazioni delle rubriche e nei contributi di altre autrici o autori.

A partire dal numero 283 del 1993 troviamo, tra i nomi delle rubriche in cui vengono organizzati e suddivisi i diversi contributi e articoli, termini variabili. Questi ultimi possono essere raggruppati per affinità e dai cluster che ne derivano è possibile individuare alcune macroaree del dibattito che si andava sviluppando in quegli anni all'interno della rivista, da un lato, e in rapporto al mondo professionale e a quello culturale e disciplinare dall'altro. Uno dei primi editoriali dedicati alla rivoluzione digitale fu pubblicato proprio nel 1993: Nuova grafica, nuovi media / New graphics, new media ed era una sorta di avvertimento sui cambiamenti che stava apportando nel mondo professionale:

La rivoluzione informatica ha già cambiato i modi di produrre gli artefatti grafici a stampa e sta per crearne di propri, dove la grafica elettronica è dentro il meccanismo stesso della scrittura e della lettura. L'estensione del progetto grafico dal cosiddetto *desktop publishing*

ad ogni forma di medium elettronico rimette in discussione i già discutibili confini di un'area che aveva limiti precisi nell'alveo del supporto tipografico ma che già sapeva estendere il proprio sguardo oltre quel mondo.

Che una trasformazione profonda sia in atto è evidente. Un inequivocabile disorientamento investe la cultura del progetto grafico [...].

Si tratta soprattutto di riannodare, e al più presto, il sapere complesso di un retroterra storico: capace da sempre di regie articolate, di tipologie nuove, di prodotti intelligenti oltre che di equilibrate soluzioni formali.

(Baule, 1993a)

In sostanza, con le sue parole, Baule sottolinea la necessità di una cultura del design e la sua centralità. Va ricordato che pochi anni prima, nel 1989, Baule, Anceschi e Torri avevano redatto la *Carta del Progetto Grafico*, lavoro collettivo che ribadiva la centralità del design della comunicazione nei sistemi contemporanei (Baule, 2015; AIAP, 2021). Al contempo registra la portata delle innovazioni che stanno entrando nella quotidianità delle professioniste e dei professionisti.

Nel precedente numero Baule aveva già introdotto il termine Infografica: una definizione semanticamente dissonante con altre tradizioni terminologiche. Il termine italiano utilizzato è inteso come crasi tra informatica – anziché informazione – e grafica, ispirato, come nota Dalla Mura (2016), a *Il nuovo Golem* di René Berger (1992). La traduzione inglese, invece, titola *Computer graphics*, ovvero si posiziona nell'area delle definizioni, già discusse, di quel periodo. In generale il termine viene adottato per significare l'interazione e il rapporto del progetto grafico “di fronte ai sistemi di editoria informatizzati e ai prodotti della comunicazione elettronica multimediale” (Baule, 1993b, pp. 10–19). Quindi, emerge un raffronto tra la tradizione culturale (grafico-visiva) del design della comunicazione di fronte alla trasformazione tecnologica

che investe le sue aree di intervento e produzione più tipiche e specifiche – l’editoria – e, dall’altro, l’introduzione di nuove tipologie di artefatti, le merci comunicative digitali, facilitate anche dalla diffusione di software per la loro realizzazione. Una valutazione che anticipa e conferma quanto poi avrebbero riportato negli anni successivi il Tariffario prima, e la Guida agli onorari di AIAP già analizzati. Nei 90 numeri presi in considerazione (si consideri che l’ultimo pubblicato, il 371/372 del 2007, è doppio) troviamo, per esempio, la ricorrenza delle terminologie che hanno esplicitamente a che fare con la dimensione grafica: a) Grafica interattiva b) Grafica in rete; c) Grafica dell’interfaccia. Tre denominazioni in cui la componente disciplinare consolidata – il fare progettuale nell’ambito visivo – viene associata ad altrettanti termini legati invece alle specificità del mondo digitale: rispettivamente l’interazione, l’online ovvero il web e l’interfaccia, luogo specifico in cui le competenze delle graphic designer e dei graphic designer sembrano trovare un naturale dialogo.

N., ANNO	SUBSTITUTIONS	INSERTIONS	DELETIONS	TOTAL CHARACTERS
Sezione	0	0	3	567
Titolo	0	0	0	816
Autor*	2	0	1	725
Pagine	0	0	1	170

Tab. 1. Elenco degli articoli catalogati nelle sezioni/etichette dell’area Grafica.

È soprattutto nei due numeri di maggio e di settembre 1994 che il tema viene esplicitato. Nel 291, nella sezione denominata Grafica dell’interfaccia troviamo l’articolo di Sebastiano Cecarini Punto informativo per l’arte / Informative point for art (pp. 26–33) dedicato ad un infopoint multimediale in ambito artistico-museale. Definizione, questa, che pone l’attenzione sull’interfaccia come punto focale e superficie del nuovo progetto grafico. Il tema dell’interfaccia viene poi, ripreso due numeri dopo (293, 1994) negli articoli di Baule e Bucchetti dal titolo rispettivamente Chi progetta le interfacce? / Who designs the interfaces? (pp. 10–13) e Coordinare l’interfaccia (pp. 14–19). Nel primo si auspica la riappropriazione di questo campo progettuale come luogo di elezione del design al di là dei tecnicismi, il rapporto di priorità del design rispetto alla tecnologia. Nel secondo si enfatizza il ruolo di coordinamento, potremmo dire registico, del progettista, rispetto alla complessità che questo ambito specifico del design implica.

In questo primo cluster può essere incluso anche il termine infografica:

N., ANNO	SEZIONE	TITOLO	AUTORE*	PAGINE
301, 1996	Infografica	L'arte italiana in digitale / Italian art goes digital	Paola Carrara	50-54
302, 1996	Infografica	La Gioconda digitale / Monna Lisa goes digital	Isabella Gagliardi	54-60
305, 1996	Infografica	Verso il carattere totale / Towards the total character	Marco Susani	56-61
306, 1996	Infografica	Interfaccia per la tv interattiva / Interfaces for an interactive television	Giorgio Caporaso, Mara Giacomelli	46-53

Tab. 2. Elenco degli articoli catalogati nelle sezioni/etichette dell'area Infografica.

Un termine – utilizzato con una sola ricorrenza – è d) Comunicazione Elettronica nel testo di Valeria Bucchetti *Trame virtuali / Virtual textures* in cui viene illustrato il cd-rom progettato per il Museo Poldi Pezzoli (1995, n. 300, pp. 26–33). La definizione di comunicazione risulta più ampia rispetto a quella di grafica e il focus sembra spostarsi non tanto sulle peculiarità interattive, bensì sulla dimensione “materiale” – una materialità digitale – dello strumento di comunicazione, ovvero il supporto o la natura elettronica.

Un altro cluster terminologico pone l'attenzione sul canale di comunicazione, ovvero, il *web*: e) Web-design (5 ricorrenze) / Web design (1); f) Web style (1). La prima etichetta adottata, nelle due versioni, utilizza quella che era la definizione del settore che comprendeva tutto il mondo della progettualità online, dal design delle interfacce (UI) a quello dell'interazione (Ix) e dell'esperienza (Ux), dall'usabilità alla scrittura del back-end in HTML (*HyperText Markup Language*) e poi con i CSS (*Cascading Style Sheet*) proposti dal W3C.org già nel 1996 e progressivamente diventati standard con la versione CSS 2.1 approvata solo nel 2011 (Shea & Holzschlag, 2005). Web style fa invece maggior riferimento alla questione stilistica, dei nuovi linguaggi e di come questi inizino a plasmare la comunicazione in senso lato, come nell'articolo di Cerquetti in cui si presenta il nuovo sito di Armani. In questo caso la titolazione della sezione gioca anche con la parola relativa allo specifico settore moda (style). In verità, è un concetto che fa è parte di un più ampio dibattito a livello internazionale introdotto da uno dei libri “totemici”

del periodo, ovvero *Web Style Guide: Basic Design Principles for Creating Web Sites* di Patrick J. Lynch e Sarah Horton (1999).

Il concetto di stile, per altro utilizzato anche da Franco Carlini (1999), sembra sottolineare come il complesso degli elementi formali – e non solo –, la cifra distintiva e di carattere del web andasse trovata proprio nel cambio di paradigma espressivo e comunicativo.

N., ANNO	SEZIONE	TITOLO	AUTOR*	PAGINE
325, 2000	Web-design	L'alimentare in rete / Food on-line	Giulia Cerquetti	26-31
327, 2000	Web-design	Mondi di bollicine / Bubble worlds	Giulia Cerquetti	32-27
328, 2000	Web-design	Le ore in rete / Time on the net	S.a.	30-25
329, 2000	Web-design	Ferrovie in rete / Railways on-line	Giulia Cerquetti	30-35
331, 2001	Web-design	Suoni e immagini dell'assenza / Absence's sounds and images	Giulia Cerquetti	30-35
332, 2001	Web style	Lo stile sul web	Giulia Cerquetti	28-33
334, 2001	Web design	Un gioco illustrato / An illustrated game	Giulia Cerquetti	26-31

Tab. 3. Elenco degli articoli catalogati nelle sezioni/etichette dell'area web design/style.

Accanto a questa terminologia troviamo quella italiana di g) In rete (2); h) Luoghi della rete; i) Reti; j) Reti civiche (2) e k) Reti Transizioni.

Il termine italiano sposta il baricentro dalla dimensione più esplicitamente progettuale, insita nel concetto di web design, verso la parte mediale di Internet, ovvero uno dei canali di comunicazione, tra quelli possibili. Interessante anche la scelta, nel numero 310 di associare al titolo Transizioni – sezione presente in quasi tutti i numeri e in cui spesso Baule espande il contributo dell'editoriale approfondendo di volta in volta temi specifici (dei 47 articoli di questa “rubrica” solo 5 sono firmati da altri autori (si veda la tabella 7) – venga accostato il termine Reti quasi a enfatizzare una specifica esigenza di connotazione del tema.

N., ANNO	SEZIONE	TITOLO	AUTOR*	PAGINE
309, 1997	I luoghi della rete	La Scala Web / The Scala Web	Paola Trapani	24-31
309, 1997	Reti civiche	In rete con la città / Wired to the city	Luca Bertolino	32-37

310, 1997	Reti civiche	Un sistema per la rete civica / A system for the civic network	Pietro Montefusco	30-37
310, 1997	Reti Transizioni	L'altra faccia del quotidiano / The other side of the daily paper	Giovanni Baule	18-29
334, 2001	In rete	L'estasi dell'interazione / The ecstasy of interaction	Gianluca Brugnoli	32-39
337, 2002	In rete	Blind text / BlindText	Tiziana Panizza	36-43
334, 2001	Web design	Un gioco illustrato / An illustrated game	Giulia Cerquetti	26-31

Tab. 4. Elenco degli articoli catalogati nelle sezioni/etichette dell'area rete.

In questo senso il rapporto tra la grafica e la rete assume un ruolo cruciale – come dibattuto e ribadito nei molti editoriali di Baule (56 esplicitamente relativi a tematiche digitali dei 90 numeri analizzati) – come sottolineato nell'editoriale del numero 309. Questo numero, uscito a maggio 1997, è una sorta di monografico che affronta il tema della Grafica in rete / Graphic design in the net (pp. 10–11), come titola l'editoriale, da differenti punti di vista. Significativi i nomi delle sezioni. I primi due articoli Ideografie dell'interazione / Ideographies of interaction (pp. 12–15) e Riviste: una nuova trama / Magazines: a new plot (pp. 16–23) sono firmati rispettivamente da Ugo Volli e da Giovanni Baule a cui seguono, nella già citata sezione h) Luoghi della rete il lavoro web del sito del Museo alla Scala (pp. 24–31); j) Reti civiche – tipico tema emergente della comunicazione pubblica con l'avvento della rete – con il testo In rete con la città / Wired to the city (pp. 32–37) di Luca Bertolino; i) Nuovi media in cui Daniele Marini affronta il tema del supporto e del degrado delle immagini native digitali Il ciclo di vita delle immagini / The life cycle of images (pp. 38–43); in Nuova grafica Editoria Valeria Bucchetti discute criticamente il rapporto che si è ormai instaurato sia in termini di linguaggi che di strutture – ipertestuali e interattive – tra i nuovi artefatti digitali e l'evoluzione dei sistemi notazionali (Interfacce su carta, pp. 44–49); infine il numero chiude con b) Grafica in rete che propone una riflessione sul rapporto tra i nuovi media e la pratica professionale del progetto grafico nell'articolo: L'edicola virtuale / The virtual newsagent (pp. 60–64) a cura di Carlo Branzaglia.

Altre definizioni adottate enfatizzando la dimensione di “novità” creano una forte ambivalenza. Da un lato i cosiddetti media tradizionali dall'altro e in contrapposizione, quelli digitali (Negroponte, 1995), dove le antinomie sono talvolta *old/new*, con enfasi rispetto a uno sviluppo

temporale dei media, altre volte analogico/digitale con un focus sulle tecnologie di trasmissione. Tra queste troviamo: l) Nuovi media e m) Nuovi artefatti. Se nella prima etichetta prevale la dimensione mediale, nella seconda il focus è proprio sui prodotti dell'azione progettuale. La sezione presenta l'articolo di Davide Lorenzon che affronta il tema degli Scenari mobili / Moving sceneries (pp. 68–73) nel numero 350 del 2004. La “vera” rivoluzione del pocketable Internet inizierà solo 3 anni più tardi, ma l'autore, coglie tuttavia nel mondo della telefonia (dalla seconda metà degli anni novanta) la possibilità di “ipotizzare l'autoproduzione di codici linguistici e di comunicazione contestualizzata attraverserà e sfrutterà l'unione di media attivi, all'interno dello smartphone, fino a strutturarne la sfera della produzione di beni e servizi” (Lorenzon, 2004, p. 68).

Un focus specifico è rappresentato dalla denominazione m) Interazioni utilizzata una sola volta nel numero 371/372 – l'ultimo, doppio – pubblicato nel 2007 per introdurre il testo *Fabrica: rete e interattività / Fabrica: network and interactivity* (pp. 64–71), una conversazione con Alfio Pozzoni e Stefano Bergonzini, creativo di Fabrica, condotta da Cristina Perillo. Interazioni, in questo caso, non solo nel senso digitale del termine, ma soprattutto come possibilità di incontro, di scambio e di dialogo tra realtà differenti. n) Grafica di flusso (Tabella 4) sembra quasi negare questa specificità dell'interattività del mondo digitale, rispetto invece a media lineari, come il libro o la televisione. Tuttavia, in entrambi gli articoli presenti in questo cluster, il leitmotiv è proprio l'ipertestualità, ovvero la notazione specifica del digitale. Nel primo caso è interessante la convergenza tra i due mondi antitetici, appunto quello cine-televisivo e quello ipermediale che trovano tuttavia nella sperimentazione dei linguaggi un terreno comune ibrido. Il secondo si apre al rapporto dialogico tra il libro – un old media lineare – e la rete che si contaminano e si integrano sviluppando possibili, nuovi scenari:

Nel flusso della comunicazione di rete, il libro si affaccia dai siti dedicati coi modi propri della comunicazione breve: si scoprono i sintomi di un artefatto che è già altro, si modifica il volto del libro cartaceo e si anticipano i tratti di quello virtuale. (Baule, 1999)

N., ANNO	SEZIONE	TITOLO	AUTOR*	PAGINE
319, 1999	Grafica di flusso	Il libro nella Rete / The book within the Network	Giovanni Baule	10–21
321, 1999	Grafica di flusso	Verso l'ipersigla / Towards hyper-signature tune	Giovanni Baule	14–25

Tab. 5. Elenco degli articoli catalogati nelle sezioni/etichette dell'area rete.

Infine, l'altro termine adottato per descrivere i fenomeni emergenti nel mondo del progetto e della cultura visiva troviamo o) *NetArt*, sotto cui troviamo due articoli a firma di Cristina Dell'Edera. In un caso, si tratta dell'arte della/nella rete, ovvero una nuova forma “software oriented [che] promuove i metabrowser, dove gli artisti-programmatori vanno alla ricerca di una pelle nuova per il web. Oltre la pagina ipertestuale” (Dell'Edera, 2004a, p. 28). Nell'altro l'autrice legge i fenomeni della net.art come parte del mondo culturale delle avanguardie:

Un'opera.net è una forma d'arte intangibile, sintetizzabile in un evento comunicativo, che richiede l'intervento di chi lo contempla per produrre senso. Il fruitore diventa coautore di un'opera che si può definire ‘collettiva’ perché l'artista innesca un processo che si svilupperà poi in modo casuale. (Dell'Edera, 2004b)

In entrambi i casi, l'arte nella libertà sperimentale ed esplorativa dei nuovi linguaggi diventa un riferimento per il mondo del progetto a sua volta alla ricerca di nuovi paradigmi concettuali e di nuove forme espressive.

N., ANNO	SEZIONE	TITOLO	AUTOR*	PAGINE
350, 2004b	Net Art	Avanguardie in Rete / Net Vanguardies	Cristina Dell'Edera	28–33
352, 2004a	Net Art	Forme diverse dell'arte web / Different forms of web art	Cristina Dell'Edera	28–35

Tab. 6. Elenco degli articoli catalogati nelle sezioni o) *Net Art*.

In realtà, molti dei contributi che riguardano il digitale sono inclusi nella sezione Transizioni (45, si veda la tabella 7 per l'elenco completo dei testi nel periodo preso in considerazione)¹.

Si tratta di una sorta di osservatorio trasversale che intercetta, mappa ed elabora i cambiamenti in atto nel contesto contemporaneo, sia nel mondo della pratica progettuale, sia della riflessione storico-culturale, che disciplinare. Finalità comune alla rubrica Visioni, anch'essa foriera di immaginari e futuri possibili. In quest'ultima è compreso il testo *Architettura delle diversità / Architecture of diversity* di Baule (2001) che mappa quel mondo trasversale al web, “quello della sperimentazione di nuovi linguaggi per la Rete che quotidianamente produce un ‘sistema della ricerca’ non istituzionale, spontaneo e tumultuoso: dalle avanguardie dell’arte digitale ai progetti di prototipi innovativi”.

N., ANNO	SEZIONE	TITOLO	AUTOR*	PAGINE
309, 1997	Transizioni	Riviste: una nuova trama / Magazines: a new plot	Giovanni Baule	16–23
310, 1997	Reti Transizioni	L'altra faccia del quotidiano / The other side of the daily paper	Giovanni Baule	18–29
311, 1997	Transizioni	La marca e il prodotto: presentare, consultare / Trade mark versus product: to present, to consult	Giovanni Baule	24–33
312, 1997	Transizioni	Siti d'impresa / Corporate sites	Giovanni Baule	12–21
313, 1998	Transizioni	L'immagine pallida delle news / A pale image of the news	Giovanni Baule	22–29
316, 1998	Transizioni	Siti di immagine / Image sites	Giovanni Baule	
317, 1998	Transizioni	Dalle reti alla Rete / From networks to the Network	Giovanni Baule	12–21
318, 1998	Transizioni	Il film nella Rete / The film within the Network	Giovanni Baule	14–23
322, 1999	Transizioni	Web/Design	Giovanni Baule	12–23
324, 1999	Transizioni	Siti di moda / Fashion sites	Giovanni Baule	14–23
325, 2000	Transizioni	Cromotipi web / Web Chromatic Types	Giovanni Baule	14–23
326, 2000	Transizioni	Mezzo e messaggio / Means and message	Giovanni Baule	14–23
328, 2000	Transizioni	Cinetipi web / Web kinetic models	Giovanni Baule	20–29
329, 2000	Transizioni	L'immagine dell'accesso / The image of access	Giovanni Baule	20–27
330, 2000	Transizioni	L'iperpagina / The hyper-page	Two generations	22–29
331, 2001	Transizioni	Transizioni della marca / Brand identity transitions	Giovanni Baule	20–27

332, 2001	Transizioni	L'iperprodotto / The Hyper-product	Giovanni Baule	20–27
333, 2001	Transizioni	L'esuberanza del portale / The exuberance of a portal	Giovanni Baule	20-29
334, 2001	Transizioni	I volti delle istituzioni / The faces of Institutions	Giovanni Baule	18–5
336, 2001	Transizioni	Personal communication / Personal communication	Giovanni Baule	18–25
337, 2002	Transizioni	Mappe dell'invisibile / Maps of the invisible	Giovanni Baule	18–31
338, 2002	Transizioni	Il banner, un'interfaccia minima / The banner, a minimum interface	Giovanni Baule	18–25
339, 2002	Transizioni	L'enciclopedia-rete / The Net encyclopedia	Giovanni Baule	20–31
340, 2002	Transizioni	La linea grafica del web / Web graphics line	Giovanni Baule	16–23
341, 2002	Transizioni	Ibridi televisivi / TV Hybrids	Giovanni Baule	18–25
342, 2002	Transizioni	Interfacce della complessità / Interfaced complexity	Giovanni Baule	20–27
343, 2003	Transizioni	Prototipi per la tv interattiva / Interactive TV prototypes	Giovanni Baule	18–27
345, 2003	Transizioni	Siti di confronto / Confrontation sites	Giovanni Baule	20–27
348, 2003	Transizioni	Musei immaginari / Imaginary Museums	Giovanni Baule	16–25
349, 2004	Transizioni	Segni dalla Rete / Signs from the Net	Giovanni Baule	16–25
350, 2004	Transizioni	Oggetti dalla Rete / Items from the Net	Giovanni Baule	16–23
354, 2004	Transizioni	Le poetiche della capture / Capture poetry	Giovanni Baule	14–23
358, 2005	Transizioni 1	Caratteri postdigitali / Post-digital characters	Giovanni Baule	14–17
358, 2005	Transizioni 2	Tipografie web / Web typographies	Marco Quaggitto	18–23
359, 2005	Transizioni 1	Scenari per l'interazione / Scenarios for interaction	Giovanni Baule	14–17
359, 2005	Transizioni 2	L'interfaccia destrutturata / Dismantled interfaced	Paolo Casati	18–23
360, 2005	Transizioni 1	Una scena ri-composta / A re-built scene	Giovanni Baule	14–17

360, 2005	Transizioni 2	Collage digitale / Digital collage	Paolo Casati Cristian Confalonieri	18–23
364, 2006	Transizioni	Figure del digitale / Digital figures	Giovanni Baule	14–21
365, 2006	Transizioni	La comunicazione instabile / Unsettled communication	Giovanni Baule	14–23
366, 2006	Transizioni 1	Webzine per la grafica / Webzines for graphic art	Giovanni Baule	14–17
366, 2006	Transizioni 2	Comunicare per Webzine / Communication through webzines	Marco Nicotra, Paolo Casati	18–23
367, 2007	Transizioni 1	In equilibrio con le 'macchine grafiche' / In harmony with 'graphic machines'	Giovanni Baule	14–15
367, 2007	Transizioni 2	Sul Computational Design / Computational Design	Andrea Novali, Paolo Casati	16–21

Tab. 7. Elenco degli articoli catalogati nelle sezioni Transizioni che mappano le questioni relative al digitale nel mondo del progetto grafico.

In questo senso, vediamo come, etichette più “tradizionali” come Immagini o Editoria, vengano affiancate dal termine “nuovo”, come nei casi dei media e degli artefatti, a significare, al contempo, una continuità con filoni tematici esistenti, ma anche una diversa prospettiva, dove l’innovazione è di ambiti, di temi e di questioni aperte per la cultura di progetto. Dunque, p) Nuove immagini, così come q) Nuova grafica Editoria sono altre forme, più sfumate adottate per raccontare le trasformazioni in atto nate all’interno di mondi consolidati che si aprono alla contaminazione con le nuove tecnologie.

Nei suoi articoli Pier Luigi Capucci riesce a cogliere con estrema lucidità la complessità delle trasformazioni emergenti che matureranno solo nei decenni successivi, ma che sono già presenti nella fase più pionieristica degli anni novanta. In particolare, l’autore coglie temi quali in-mediatezza dell’interazione digitale tramite l’interfaccia, luogo e ruolo del design: “Per dialogare con i sistemi informatici serve un mediatore, una protesi. In questo approccio decisiva è la grafica delle interfacce e la sua immediatezza” (Capucci, 1994a, p. 48). Coglie anche il ruolo embodied della comunicazione – “Le tecnologie avanzate consentono forme di rappresentazione e di comunicazione sempre più indirizzate verso l’impiego estensivo delle facoltà del nostro corpo” (Capucci, 1994b, p. 22) –, nonché la nuova figurazione virtuale che ibrida vita “artificiale” e la vita biologica (Capucci, 1993).

N. , ANNO	SEZIONE	TITOLO	AUTOR*	PAGINE
287, 1993	Nuove immagini	Vita di mondi possibili / Life in possible worlds	Pier Luigi Capucci	48–57
290, 1994b	Nuove immagini	Nuove dimensioni della comunicazione / New dimensions of communication	Pier Luigi Capucci	22–33
294, 1994°	Nuove immagini	Interfacce non esclusive / Non exclusive interfaces	Pier Luigi Capucci	48–57

Tab. 8. Elenco degli articoli catalogati nelle sezioni p) Nuove Immagini.

Così come nel caso di Transizioni e Visioni, anche l’etichetta Linguaggi, pur non accompagnata da nessuna specifica denominazione che rimandi alle contaminazioni con il digitale, accoglie diversi contributi che invece si focalizzano su questa dimensione e sfida per il progetto.

N. , ANNO	SEZIONE	TITOLO	AUTOR*	PAGINE
352, 2004	Linguaggi	I linguaggi visivi della contemporaneità / The visual languages of contemporariness	Marisa Galbiati	42–49
328, 2000b	Linguaggi	Clessidre elettroniche / Electronic hourglasses	Fulvia Bleu	40–47
330, 2000°	Linguaggi	Percorsi di navigazione / Navigation trails	Fulvia Bleu	40–47

Tab. 9. Elenco degli articoli catalogati nelle sezioni p) Linguaggi.

Se queste ultime etichette comprendono molti contenuti dell’ambito digitale, tuttavia esse non sono altrettanto significative rispetto al dibattito che è possibile mappare seguendo invece quelle più specifiche parzialmente condivise con altre fonti documentali come il tariffario AIAP e l’altra rivista italiana di settore. *Progetto Grafico*, che ha come editore l’associazione stessa. Pur non compreso sotto nessuna di queste classificazioni, è significativo comunque ricordare il contributo di Giovanni Anceschi Elementare e fondativo / Elementary and basic (pp. 12–21) uscito nel numero 295 del 2005 nell’area Progetto e formazione, in cui esplicita la relazione tra “i fondamenti disciplinari e formativi della comunicazione visiva” e “l’eidomatica e il suo basic design come disciplina della progettazione informatica” a testimonianza di un dibattito e di una serie di iniziative formative e di corsi che si andavano sviluppando in quel decennio.

4. Progetto Grafico e il digitale nelle pubblicazioni AIAP

Progetto Grafico nasce dall'evoluzione di *Notizie AIAP*. È l'organo di informazione e riflessione culturale dell'Associazione (Piazza, 2003) che nel 2003 inizia a pubblicare un magazine sotto la direzione di Alberto Lecaldano. Sulle pagine di *Progetto Grafico* si intercettano alcune delle evoluzioni e delle nascenti sensibilità rispetto all'ibridarsi del progetto grafico con il mondo digitale, sia dal punto di vista più specificamente *practice-based*, sia dal punto di vista della riflessione critico-teorica.

Nelle diverse sezioni (giallo, ciano e magenta), e spesso nell'area bianca in cui gli indici sono suddivisi (Lecaldano, 2003), il tema, il dibattito e le estetiche del digitale emergono, in modo non necessariamente continuativo, come mappature di un fare progettuale nuovo che accoglie, elabora o rigetta le sfide poste dalle rivoluzioni tecnologiche in cui il digitale diventa, di volta in volta, oggetto o strumento del progetto.

È anche opportuno precisare che se attraverso le pubblicazioni del *Tariffario* e della *Guida agli onorari* si è potuto osservare come evolva il campo dell'agire professionale rispetto al digitale, nei periodici associativi questo è registrato in maniera apparentemente più episodica. Al netto della continuità che tali pubblicazioni, in particolare tra gli anni ottanta e tutti i novanta, hanno avuto. Se appare come anticipatoria la pubblicazione dell'intervento di Anceschi (1989) sull'eidomatica e la sua relazione con il basic design nel numero 13/14 di *Quaderni Aiap* (un numero speciale intitolato *Grafica: la cultura del progetto*, curato da Gianfranco Torri)², bisogna attendere qualche anno (sei, per l'esattezza) per ritrovare traccia di questioni relative al digitale.

Nel 1995, nel numero 3 (ottobre) del foglio *Notizie Aiap* viene pubblicata una notizia (nella rubrica Segnalazioni) sul convegno *Galassie. I nuovi confini della progettazione industriale e della creatività informatizzata*, organizzato da Smau, Icograda e dal Centro per la grafica informatizzata del Politecnico di Milano con relatori, tra gli altri, Giancarlo Iliprandi, Ben Bos, Maria Grazia Mattei, Tomás Maldonado, Alessandro Polistina e Giovanni Anceschi. Nella medesima rubrica si trova un breve cenno alla serie di incontri *Dal progetto al dischetto* organizzati a Bologna. I due redazionali relazionano su alcuni dei principali contenuti discussi nelle singole occasioni. Nel convegno *Galassie* furono discusse le trasformazioni in atto e le sue ripercussioni in termini culturali e professionali, ma anche la centralità della cultura del progetto nella gestione di tali trasformazioni.

Il trafiletto sul ciclo di incontri bolognese, invece, restituisce uno spaccato interessante. Il ciclo di tre incontri vede tra i relatori alcuni professionisti, come Monica Nannini, che presenta la sua esperienza: “dalla formazione tradizionale all’aggiornamento ‘forzato’ dell’informatica applicata ai sistemi di progettazione e produzione e la sua ricaduta sui valori di creatività, qualità, efficacia del servizio e risposta ai bisogni degli utenti”. Si può quindi sottolineare una certa consapevolezza sul ruolo del progettista e del cambiamento in atto. E va anche ricordato che la stessa Nannini sarà co-autrice di uno dei pochissimi repertori italiani sul web design (Galli & Nannini, 2004).

Il successivo numero 6 del 1996 è interessante in quanto, oltre alla segnalazione dell’attivazione del servizio BBS³ intestato all’Associazione (*L’Aiap nella rete*), vi si ritrova un articolo che tra il didascalico e un certo tecno-entusiasmo (Morganti, 1996) vuole introdurre la comunità dei soci alle novità di internet e ai vantaggi del suo utilizzo nella quotidianità dell’esercizio professionale. Si registra quindi una certa intenzione nel condividere con i soci la necessità di un adeguamento tecnologico e delle competenze. Solo tre anni dopo vengono pubblicate un paio di ulteriori notizie sulle tematiche che riguardano il presente contributo. Nel doppio numero 8/9 del 1999 si ha un occhiello, firmato da Lecaldano (1999) che discute della definizione, provocatoria, di “Mutant design” proposta da Steven Heller e pubblicata in un editoriale dell’*Aiga Journal of Graphic Design* l’anno precedente. La definizione/provocazione, ovviamente, fa riferimento, ancora una volta, ai cambiamenti tecnologici e di linguaggi visivi che si potevano osservare in quegli anni. Sempre nello stesso numero è una recensione del libro di Lynda Weinman, *Grafica per Internet. Dal progetto alla realizzazione*, pubblicato in Italia (tre anni prima) da Jackson Libri (Pietropaoli, 1999).

Solo nel numero 11 del 2001 compaiono i primi contributi sul piano della discussione disciplinare (Bollini, 2001) e di testimonianza significativa anche nei termini della pratica professionale (Campanelli, 2001). Se nel primo si introduce un punto di vista originale, quello di *multimodale*, che apre la discussione sul ruolo del progettista e della necessità di una integrazione tra pratica e statuto disciplinare in un’ottica registica, nel secondo la discussione, spostandosi su questioni più tecniche, propone il termine di *usability*. Paolo Campanelli è stato il fondatore di Uhuru (De Tomasi, 2004), una delle prime net-based agencies di sviluppo web

italiane la cui produzione si ritrova anche in *Linea Grafica* (Baule, 1997) per quanto senza alcun riferimento all'autore, né all'agenzia. L'articolo di Campanelli (all'epoca amministratore delegato di Uhuru) in *Notizie Aiap* riprende in parte l'intervento che fece in occasione del convegno AIAP *Il design della comunicazione e la new economy* organizzato a Pavia il 14 ottobre 2000 (AIAP, 2000).

Nel 2001 terminano le uscite di *Notizie Aiap*. In seno all'Associazione era in gestazione un progetto più impegnativo di periodico: due anni dopo, infatti, esce il primo numero di *Progetto Grafico* (Lecaldano, 2003; Piazza, 2003). Da subito compaiono alcuni articoli sui temi di interesse e che riguardano un caso studio, come la presentazione in prima di persona di Cristina Chiappini (2003) su un progetto di sito web, o la relazione su un dibattito svoltosi a Roma sulla cultura digitale (Zeri, 2003). Il pretesto dell'incontro era l'intenzione di costituire un Centro di Cultura Digitale, sulla base di quattro principi che ben coglievano lo spirito di quel tempo.

Alla consapevolezza sulla pervasività del digitale (primo principio), si accosta quella sulle convergenze dei saperi, delle discipline e delle professioni (secondo principio); inoltre emerge (terzo e quarto principio) la concretizzazione di un nuovo linguaggio basato su quelle possibilità di accesso, condivisione e riproduzione democratica (viene utilizzato anche il termine open source) ed espressiva che la diffusione di internet consentiva.

La rivista ha sempre avuto un duplice obiettivo. Da una parte costituisce un organo di informazione sulle attività associative; quindi, si ritrovano reportage e relazioni su eventi o iniziative organizzate da AIAP, spesso con approfondimenti e considerazioni critiche sugli argomenti trattati. Questo è il caso, ad esempio, dell'articolo su *Socialdesignzine*, il seguitissimo blog sulla comunicazione sociale curato, all'epoca, da Gianni Sinni, Andrea Rauch e Mauro Bubbico, in cui si relaziona sui primi sei mesi di attività (Sinni, 2003). *Socialdesignzine* è stato esso stesso un interessante laboratorio di sperimentazione di coinvolgimento dei professionisti a dibattiti, in alcuni casi, molto partecipati.

Dall'altra, *Progetto Grafico* è uno degli strumenti per diffondere tra i soci, e non solo, la cultura progettuale anche attraverso contributi che consentano un aggiornamento, più sul piano intellettuale e delle conoscenze che su quello più strettamente delle competenze (che pure vengono discusse in alcuni casi). Più che quello tecnico o specialistico, spesso prevale il taglio

critico, riflessivo, di approfondimento su tematiche varie che vanno dalla grafica più tradizionale ad alcune delle nuove forme e dei nuovi linguaggi introdotti a seguito della rivoluzione digitale.

Nel terzo numero (2004), vi è un'ampia sezione dedicata al “progetto grafico per la rete” nella sezione Cyan (Lecaldano, 2004), con vari articoli, tra cui un'ampia intervista a Paolo Campanelli (De Tomasi, 2004), che “da 10 anni progetta per il web, e che ha vissuto l'esplosione della comunicazione su internet e parallelamente quella della new economy” (Lecaldano, 2004). Nell'articolo vengono mostrati alcuni dei progetti di Uhuru, come il portale di Ferrari (che era già comparso su *Linea Grafica*). Va detto che nei numeri successivi il digitale viene trattato con discreta frequenza, presentando casi studio o recensioni, come nel caso dell'articolo di Falcinelli (2005) sulla pubblicazione in Italia del volume *Guida alla grafica digitale* (Gordon & Gordon, 2002).

In altri casi ricorrono approfondimenti tematici o disciplinari come gli speciali dedicati al suono (sezione a cura di Luigi Ceccarelli e Gianni Trozzi, 2006), con un articolo dedicato alla rappresentazione digitale del suono (Ceccarelli, 2006) o al rapporto tra sinestesia e progetto (Riccò, 2007). Il web, in particolare viene trattato in un saggio di approfondimento sulle architetture del web (Bollini & Palma, 2006), e in alcuni casi studio che riguardano siti di pubbliche istituzioni come la Regione Sardegna (Soi, 2006) o l'Istituto Superiore di Sanità (Morassi, 2006). Ma iniziano a comparire articoli che oltre la dimensione disciplinare del design dell'interazione (Bollini, 2006), indagano dimensioni diverse del digitale come le installazioni interattive (Caron, 2006; Vitale, 2006) o sperimentazioni relative a strumenti e coding come lo *Scriptographer* di Jürg Lehni (Sfligiotti, 2007).

5. Il progetto come statuto e filtro culturale

L'attività delle riviste e il lavoro culturale condotto da AIAP rappresentano una fonte imprescindibile nell'indagine che l'autrice e l'autore stanno conducendo sul mondo del web e del digital design italiano.

Tuttavia, è importante condividere una riflessione, soprattutto nell'ottica di una conservazione e di una storicizzazione futura delle fonti (Bollini & Guida, 2023). Il grande lavoro di ricognizione, riflessione e dibattito condotto da e su *Linea Grafica* soffre purtroppo dei limiti contingenti della strategia editoriale della rivista.

Da un lato se Giovanni Baule riesce a sentire, intercettare e monitorare questioni strategiche rispetto al rapporto tra progetto di comunicazione e trasformazioni indotte a tutti i livelli e ambiti del design dalle tecnologie digitali, come dimostra il continuativo lavoro di osservatorio degli editoriali e degli articoli di approfondimento tematici e puntuali, la rivista rischia tuttavia di offrire un punto di visione soggettivo, per quanto sensibile e attento. La voce diretta o indiretta delle protagoniste e dei protagonisti, delle progettiste e dei progettisti, ovvero di chi stava vivendo, subendo, esplorando o cavalcando questa transizione, non sembra emergere. Nelle pubblicazioni AIAP mappate, quindi includendo *Quaderni*, *Notizie AIAP* e *Progetto Grafico* nel primo periodo di direzione di Lecaldano, i temi del digitale vengono esplorati con crescente frequenza. Queste fonti documentali rivelano una scarsa visione o curiosità, all'apertura di un dialogo con chi questa rivoluzione la stava facendo nella pratica quotidiana della professione.

Vi è una mancanza di visione bottom-up, capace di fare emergere le esperienze reali, sia del panorama italiano, sia di quest'ultimo in relazione al contesto internazionale dove avvenivano le grandi trasformazioni ed elaborazioni. Questa mancanza è percepibile, in *Linea Grafica*, anche quando gli articoli affrontano la mappatura verticale di specifici ambiti tematici o settori merceologici e della comunicazione. Che si tratti dei siti della grande distribuzione alimentare (336, 2001) o di quelli dell'enciclopedia in rete (339, 2002), dei siti di impresa (312, 1997), così come di quelli della moda (352, 2004), i testi conducono i lettori attraverso una serie di riflessioni critiche, ma raramente restituiscono visibilità alle e ai designer. Gli articoli e le didascalie che accompagnano i materiali iconografici e i progetti che li illustrano riportano riferimenti di macro-livello – per esempio il brand del supermercato o dell'editore, l'url del sito presentato – ma non si soffermano, né scavano o scandagliano il mondo della professione per far emergere i nomi delle (web) agency, degli studi di grafica e di design, delle agenzie, delle e dei designer, delle e dei consulenti e delle e dei freelance che li hanno ideati e realizzati.

Tra i pochi riferimenti espliciti troviamo il testo nel numero 345 (2003) *Siti di confronto / Confrontation sites* (pp. 20-27) di Baule, in cui community e studi vengono definiti come “osservatori spontanei, la premessa per la ricerca e lo sviluppo dei linguaggi”. Tra questi troviamo Dolly Design, una delle “posse” fondata alla fine degli anni novanta

e animata, tra gli altri, da Antonio Moro e Mirko Pasqualini (scomparso tragicamente nel 2020), *DesignRadar* promossa da Roberto Rebotti (www.designradar.it) (Lanfree, 2002), *DieciCento* ed Ectoplasma e gli studi *Studio Azzurro* e *Pallino*. Più puntuali ed esaustivi, da questo punto di vista, gli articoli di Bucchetti sul cd-rom per il Poldi Pezzoli (n. 300, 1995) o sul sito del Museo del Teatro alla Scala di Paola Trapani (n. 309, 1997).

Tra le poche realtà professionali che emergono in entrambe le testate possiamo individuare Uhuru design e il suo fondatore Paolo Campanelli e LCD ovvero Gianni Sinni e Franca Gori. Di fatto, questo modo di registrare i fenomeni presentati, rende possibile, a livello storico, solo una comparazione evolutiva dei linguaggi grafici e della parte formale delle interfacce visive, ma non di comprendere fino in fondo motivi e cause di queste trasformazioni, né le e i protagonisti ed il loro punto di vista. Questa rimane comunque una possibilità ipotetica, più che reale, visto la scarsità di fonti storicizzate alternative, come il *Web Archive*, o l'impossibilità di risalire, se non per periodi brevi e recenti, al percorso di sviluppo di un brand online, di un sito e della sua progettazione tecnologica e di linguaggi.

La ricerca, inoltre, si confronta con parte dei risultati che si stanno delineando ed emergendo dall'analisi delle diverse fonti, in particolare la mappatura e sistematizzazione delle *fonti fredde*, come annuari (Taschen), indici (Pepin Press), monografie e libri collettanei sul progetto digitale italiano in special modo quelli di Bergamini *New Media Italian Design* (1997) e di Galli e Nannini *Web Design in Italy 01* (2004). Nell'insieme, la ricerca, nel delineare l'evoluzione del dibattito sul rapporto tra digitale e design della comunicazione, tra riflessione teorica e pratica progettuale, intende proseguire nel definire una mappa dei protagonisti del mondo del progetto, nell'ottica di una sempre più sistematica storia del digitale e del web italiani. Una questione critica che la ricerca sta inoltre affrontando riguarda la difficoltà a collocare le esperienze e i settori del design della comunicazione nati con l'avvento del computer in un quadro più generale, malgrado la loro natura spesso interstiziale e sfuggente e che, non solo in Italia, hanno trovato poco spazio sia nei luoghi istituzionali del dibattito teorico-culturale, sia della rappresentanza professionale. Questo è ciò che è avvenuto nell'evoluzione ibrida dei profili professionali in rapporto agli ambiti disciplinari come sottolinea Mike Monteiro (2019, pp. 181–182):

As I transitioned from graphic design to [...] web design, I started wondering how much of what the AIGA was doing even applied to me. I was still a designer [...] but the AIGA seemed to behave as if the web didn't exist. [...]

The AIGA dug their own grave of irrelevance by ignoring Ux designers that were part of their community. The IxDA [Interaction Design Association] was started in 2005 to serve the needs of interaction designers. Unfortunately [...] AIGA saw web designers as tech people, and the IxDA saw us as graphic people.

RIFERIMENTI
BIBLIOGRAFICI

- AIAP.** (2000, ottobre 1). *Il design della comunicazione nella new economy*. <https://aiap.it/2000-2020/notizie/215/15.html>
- AIAP.** (2021). *Carta del progetto grafico. Tesi per un dibattito sul progetto della comunicazione*. <https://aiap.it/2000-2020/documenti/8046/193.html>
- ANCESCHI, G.** (1989). Scena eidomatica e basic design, il campo unificato della presentazione visiva. *Quaderni AIAP*, 7(13–14), 64–74.
- ANCESCHI, G.** (Ed.). (1993). *Il progetto delle interfacce: Oggetti colloquiali e protesi virtuali*. Domus Academy.
- BARBIERI, C., & GUIDA, F. E.** (2015). *AIAP 70x70: Eventi, personaggi e materiali di storia associativa*. AIAP Edizioni.
- BAULE, G.** (1993a). La grafica sensibile. *Linea Grafica*, (285), 8.
- BAULE, G.** (1993b). Infografica. *Linea Grafica*, (285), 10–19.
- BAULE, G.** (1997). Siti d'impresa. *Linea Grafica*, (312), 12–21.
- BAULE, G.** (2001). Architettura delle diversità. *Linea Grafica*, (335), 18–25.
- BAULE, G.** (2015). La Carta del progetto grafico venticinque anni dopo: Una rilettura. *AIS/Design Journal. Storia e Ricerche*, 3(6), 243–259. <https://www.aisdesign.org/ser/index.php/SeR/article/view/142>
- BERGAMINI, D.** (Ed.). (1997). *New media Italian design*. Italian Press Multimedia.
- BERGER, R.** (1992). *Il nuovo Golem*. Raffaello Cortina Editore.
- BOLLINI, L.** (2001). Sistemi multimodali e new media. *Notizie AIAP*, (11), 14–17.
- BOLLINI, L.** (2004). *Registica multimodale: Il design dei new media*. Clup.
- BOLLINI, L.** (2006). Etica dell'accessibilità e design dell'interazione: Esperienze grafiche di transizione. *Progetto Grafico*, 4(8), 172–175.
- BOLLINI, L., & GUIDA, F. E.** (2022). Digital memories: What future for the past? What past for the future? *PAD. Pages on Arts and Design*, 15(23), 6–19. <https://www.padjournal.net/new/pad-23-2022-december-vol-15/>
- BOLLINI, L., & GUIDA, F. E.** (2023). Future heritages: Digital as new doc-humanity and in-tangible materiality. *PAD. Pages on Arts and Design*, 16(24), 6–23. <https://www.padjournal.net/new/pad-24-2023-june-vol-16/>
- BOLLINI, L., & GUIDA, F. E.** (2024a). Memorie, storie e paramnesie: La questione del digitale tra cultura di progetto e indagine storica. In G. Di Bucchianico & A. Marano (Eds.), *Design per la diversità. Atti della Conferenza Nazionale della Società Italiana di Design, Pescara 12–13 giugno 2023* (pp. 445–453). Società Italiana di Design. <http://www.societaitalianadesign.it/wp-content/uploads/2024/10/Design-per-la-Diversita-PescaraSID23-2.pdf>
- BOLLINI, L., & GUIDA, F. E.** (2024b). 1993–2023: 30 years of Italian web interface design as a paradigm of digital artefact history. In L. Bollini, G. Bosoni, M. Ferrara, F. E. Guida, & C. Lecce (Eds.), *At the roots of expanded design: What futures for design history? Proceedings of the VI AIS/Design International Congress*. Cratèra. https://www.aisdesign.org/v2/wp-content/uploads/2025/05/AISDesign_VI-Convegno_Atti_250519-ok-1.pdf
- BOLLINI, L., & GUIDA, F. E.** (2024c). Epi-centres of the World Wide Web: 30 years of Italian web interface design history, a critical investigation. In A. Bujdosó, R. Borda, & R. Szerencsés (Eds.), *P/References of design: Cumulus Conference Proceedings Budapest 2024* (pp. 227–240). Cumulus Association/Moholy-Nagy University of Art and Design Budapest.
- BOLLINI, L., & GUIDA, F. E.** (2006). Le mappe cognitive: Un approccio visivo all'architettura dell'informazione per il web. *Progetto Grafico*, 4(7), 48–53.

- BUBBICO, M., DI RENZO, L., FUGA, G., MORGANTI, M., PIAZZA, M., & SOI, A.** (Eds.). (2000). *Guida agli onorari 2000*. AIAP.
- CAMPANELLI, P.** (2001). Web design e usability. *Notizie AIAP*, (11), 20–22.
- CARLINI, F.** (1999). *Lo stile del web: Parole e immagini nella comunicazione di rete*. Einaudi.
- CARON, G.** (2006). Le voci segrete del bosco. *Progetto Grafico*, 4(8), 134–137.
- CECCARELLI, L.** (2006). La rappresentazione digitale del suono. *Progetto Grafico*, 4(6–7), 29.
- CECCARELLI, L., & TROZZI, G.** (Eds.). (2006). Suoni e segni: Sinestesie e grafie musicali. *Progetto Grafico*, 3(6–7), 6–29.
- CHIA, B., FUGA, G., PIAZZA, M., RUDELLI, A., & TORTOIOLI RICCI, M.** (Eds.). (2007). *Guida agli onorari 2007*. AIAP Edizioni.
- CHIAPPINI, C.** (2003). Usabilità di un'emozione: Un viaggio/progetto. *Progetto Grafico*, 1(1), 134–138.
- CRAMPTON SMITH, G.** (2016). Why it took so long: Developing the design mindset in the technology industries. *AIS/Design. Storia e Ricerche*, 4(8), 16–28. <https://www.aisdesign.org/ser/index.php/SeR/article/view/157>
- DALLA MURA, M.** (2016). Qualcosa che non c'è più e qualcosa che non c'è ancora. *AIS/Design. Storia e Ricerche*, 4(8), 131–167. <https://www.aisdesign.org/ser/index.php/SeR/article/view/163>
- DE TOMASI, L.** (2004). Paolo Campanelli: Pioniere del web in Italia. *Progetto Grafico*, 2(3), 84–91.
- DRADI, C.** (1972). Da *Campo Grafico* a *Linea Grafica*. *Linea Grafica*, 26(1).
- ESKILSON, S. J.** (2023). *Digital design: A history*. Princeton University Press.
- FALCINELLI, R.** (2005). Guida alla grafica digitale. *Progetto Grafico*, 3(4–5), 198–199.
- FUGA, G., & PAGLIARDINI, V.** (Eds.). (1994). *Tariffario 1995*. AIAP.
- FUGA, G., PIAZZA, M., RUDELLI, A., SOI, A., & TORNATORE, G.** (Eds.). (2003). *Guida agli onorari 2003*. AIAP.
- GALLI, F., & NANNINI, M.** (Eds.). (2004). *Web design in Italy 01*. Happy Books.
- GORDON, B., & GORDON, M.** (2002). *Guida alla grafica digitale*. Logos.
- JONES, B. J.** (1990). Computer graphics: Effects of origins. *Leonardo. Supplemental Issue*, 3, 21–30. <https://doi.org/10.2307/1557890>
- KUANG, C., & FABRICANT, R.** (2019). *User friendly: How the hidden rules of design are changing the way we live, work, and play*. MCD.
- LANFREE.** (2002). *Web design experiments: Agli antipodi del web design*. Editoriale Sometti.
- LECALDANO, A.** (1999). Mutant design. *Notizie AIAP*, (8–9), 35.
- LECALDANO, A.** (2003). Questo “progetto grafico.” *Progetto Grafico*, 1(1), 5–7.
- LECALDANO, A.** (2004). Questo *Progetto Grafico* 3. *Progetto Grafico*, 2(3), 3.
- LORENZON, D.** (2004). Scenari mobili. *Linea Grafica*, (350), 68–73.
- LYNCH, P. J., & HORTON, S.** (1999). *Web style guide: Basic design principles for creating web sites*. Yale University Press. <https://webstyleguide.com/>
- MAISTRELLO, S.** (2007). *La parte abitata della rete*. Tecniche Nuove.
- MALONE, E.** (2024). *In through the side door: Fifty years of women in interaction design*. The MIT Press.

MONTEIRO, M. (2019). *Ruined by design: How designers destroyed the world, and what we can do to fix it*. Mule Design.

MORASSI, E. (2006). Il manuale di base alla realizzazione del sito dell'Istituto Superiore di Sanità. *Progetto Grafico*, 4(9), 58–59.

MORGANTI, M. (1996). Parola d'ordine: Internet. *Notizie AIAP*, (4–5), 2–4.

MOSAIC COMMUNICATIONS CORPORATION. (1994). *Mosaic Netscape Network Navigator*. <http://home.mcom.com/docs/product/netcape.html>

NEGROPONTE, N. (1995). *Essere digitali*. Sperling & Kupfer.

NELSON, T. (1965). Complex information processing: A file structure for the complex, the changing and the indeterminate. In L. Winner (Ed.), *ACM '65: Proceedings of the 1965 20th national conference* (pp. 84–100). ACM. <https://doi.org/10.1145/800197.806036>

O'REILLY, T. (2005, September 30). *What is Web 2.0: Design patterns and business models for the next generation of software*. <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>

OPPENHEIMER, R. (2018, December 4). *William Fetter, E.A.T., and 1960s computer graphics collaborations in Seattle*. HistoryLink.org. <https://www.historylink.org/File/20542>

PIAZZA, M. (2003). Un progetto grafico. *Progetto Grafico*, 1(1), 5.

PIETROPAOLI, C. (1999). Grafica per Internet. *Notizie AIAP*, (8–9), 33.

POSTAI, S. (2001). *Siti che funzionano*. Hops.

RICCÒ, D. (1999). *Sinestesie per il design: Le interazioni sensoriali nell'epoca dei multimedia*. Etas.

RICCÒ, D. (Ed.). (2007). Sinestesie e progetto. *Progetto Grafico*, 5(10), 152–185.

REINFURT, D., & WIESENBERGER, R. (2017). *Muriel Cooper*. The MIT Press.

SFLIGIOTTI, S. (2007). Artigianato tecnologico: La comunità di Scriptographer. *Progetto Grafico*, 5(10), 206–213.

SHEA, D., & HOLZSCHLAG, M. (2005). *The Zen of CSS design: Visual enlightenment for the web*. Peachpit Press.

SINNI, G. (2003). Qualche considerazione su Socialdesignzine. *Progetto Grafico*, 1(2), 204–205.

SOI, A. (2006). Sardegna, isola digitale. *Progetto Grafico*, 4(9), 56–57.

STANFORD. (2018, December 9). *The mother of all demos* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JQ8ZiT1sn88>

VITALE, G. (2006). Natura artificiale: Immagini di “scenari naturali” dal Fuorisalone di Milano. *Progetto Grafico*, 4(8), 138–141.

WINOGRAD, T. (Ed.). (1996). *Bringing design to software*. ACM Press. <https://doi.org/10.1145/229868>

ZERI, F. (2003). //334R*: Cultura digitale, a Roma. *Progetto Grafico*, 1(1), 173.

NOTE

1. Pur trattandosi di una parziale sovrapposizione con la disamina condotta da Dalla Mura (2017), si è ritenuto di riportare anche il periodo di sovrapposizione tra le due ricerche, gli anni che vanno dal 1993 al 2000, per facilità di consultazione e completezza di trattazione.
2. *Quaderni Aiap* è stato un trimestrale di immagine, comunicazione e tecnica grafica, edito da AIAP dal 1983 al 1990 e distribuito in omaggio ai soci. Il direttore editoriale è stato Valeriano Piozzi, all'epoca presidente AIAP (1979-1990) (Barbieri & Guida, 2015).
3. Un BBS (o Bulletin Board System) è un sistema telematico che consente di inviare e ricevere messaggi, condividere o prelevare risorse. Sviluppato negli anni Settanta, è divenuto popolare tra la metà degli anni ottanta e i primi novanta, per poi decadere nella seconda metà del decennio.

Biografie autori

SANDRA BISCHLER-HARTMANN

Sandra Bischler-Hartmann is a graphic design historian, carrying an M.A. in Art and Design Science, currently working as a researcher in the project *WYSIWYG – An Investigation in the Uptake of Graphic Design Software in Switzerland and France 1980–today* at HEAD Geneva. In her PhD thesis, defended in 2025 at Folkwang University of the Arts in Essen, Germany, she investigated graphic design education at the Basel School of Design in the 1950s and 1960s. She was part of the research project *Swiss Graphic Design and Typography Revisited* (2016–2020), conducting research on the history of Swiss design schools and co-edited the book *Swiss Graphic Design Histories: Visual Arguments* (Scheidegger&Spiess, 2021). She works as a design history teacher and exhibition curator, most recently for the exhibition *Rid the Grid – Women in Swiss Graphic Design 1900–1980* (Basel Poster Collection, 2024).

LÉONORE CONTE

Léonore Conte is a graphic design researcher and coordinator of the master's degree Graphic design and Typography of Esaat (Roubaix, France). Her research focuses on writing practices of graphic designers (PhD thesis, 2022) and artists and their forms of publication and distribution. She recently published *Artists as Typographers* with Léo Carbonnet by Tombolo Presses.

CAROLL MARÉCHAL

Caroll Maréchal is an historian. Her research focuses on the way marginal creative fields, such as graphic design, enter collections and in their heritage processes. She has been awarded by the EHES PhD thesis prize in 2023. Since 2024, she has been taught at Rennes 2 University, France. Since 2024, both have been part of the three-year international research team for the project *WYSIWYG. An investigation on the uptake of graphic design software. In Switzerland and France. 1980-today* (HEAD, HES-SO Geneva, Switzerland).

LETIZIA BOLLINI

ARTchitetta, dottorato presso il Politecnico di Milano. È stata ricercatrice e docente presso il Dipartimento di Psicologia dell'Università di Milano-Bicocca, è professoressa ordinaria di Comunicazione/Interazione/Transmedia Design presso la Facoltà di Design e Arti della Libera Università di Bolzano. Dal 1994 sviluppa ricerche e progetti all'intersezione tra design della comunicazione, ricerca sociale e con le persone e tecnologie digitali, con una forte attenzione al patrimonio culturale, immateriale, digitale e paesaggistico e alle interazioni spaziali/multimodali. Coordinatrice del dottorato post-disciplinare in Experimental Research through Design, Art and Technologies, il suo libro *Registica Multimodale. Saggi 1998-2022. Multimodal Directing. Essays 1998-2022* è stato selezionato nell'ADI Design Index 2024, selezione del Premio Compasso d'Oro e short-listed in AWDA 2023.

FRANCESCO E. GUIDA

Dottore in architettura, professore associato presso il Dipartimento di Design e docente alla Scuola del Design, Politecnico di Milano (Corso di Laurea in Design della Comunicazione), è dottore di ricerca in Design e Tecnologie per la Valorizzazione dei Beni Culturali. Si occupa di comunicazione visiva dai primi anni novanta.

Autore del libro *Comunicazione coordinata per i Beni Culturali: 4 progetti italiani* (2003), ha curato con Giancarlo Iliprandi, il volume *Type design. Esperienze progettuali tra teoria e prassi* (Franco Angeli, 2011) e, con Cinzia Ferrara, *On the road. Bob Noorda, il grafico del viaggio* (Aiap Edizioni, 2011).

Già associate editor di *AIS/Design. Storia e ricerche* (2019-2022, Menzione d'Onore alla XXVII edizione del Compasso d'Oro per il numero *Social Design. Design e "bene comune"*), è nel comitato editoriale di *PAD. Pages on Arts and Design*.

Socio AIAP dal 2000, già coordinatore scientifico del Centro di Documentazione sul Progetto Grafico (AIAP CDPG), è attualmente Presidente per il triennio 2025–2028.

EMANUELE GATTI

Emanuele Gatti è un designer con una formazione nelle culture del progetto, interessato agli aspetti socio-filosofici connessi alle scienze del design. Dopo una laurea triennale in design del prodotto industriale presso il Politecnico di Milano, ha conseguito la laurea magistrale in design del prodotto e della comunicazione visiva presso l'Università IUAV di Venezia con una tesi dal titolo: *Individualità aumentata: genesi, modalità d'uso e scopi degli head-mounted display*. La tesi ha preso le mosse dall'importanza dell'atto del vedere, soprattutto per l'Occidente, per poi ripercorrere la storia degli occhiali, la genesi degli *head-mounted display* e i loro impatti se pensati come prodotti di massa. La sua pratica si articola tra ricerca, progettazione educativa e comunicazione visiva, il tutto accompagnato da una convinzione per il ruolo del design come ponte relazionale e strumento di trasformazione sociale. Attualmente lavora nel campo del social design.

GABRIELA DE LAURENTIS

PhD candidate in Design at ESDI–University of the State of Rio de Janeiro (Brazil), with a Master's degree from the same institution and a BA in Graphic Design from UniverCidade (Rio de Janeiro). She also holds a postgraduate specialisation in Market Research and Public Opinion from UCES (Buenos Aires, Argentina). Her research interests include cultural identity, Latin American and Global South design history. She is a member of NUDE (Design, Body and Technopolitics research group, PPDESDI/ESDI–UERJ), affiliated with the Brazilian Society of Information Design (SBDI), and part of the International Network of Design Researchers at Universidad de Palermo (Buenos Aires) and the ECriD LATAM – Estudios Críticos del Diseño Latinoamericano group.

ALINE HALUCH

PhD candidate in Design at ESDI–UERJ, Master's in Design from PUC–Rio, and BA in Design from the Federal University of Paraná (UFPR). She has worked as a substitute lecturer at the Federal Fluminense University (UFF) and currently teaches in the Advertising and Architecture & Urbanism programmes at Ibmecc–Rio. A member of the Brazilian Society of Information Design (SBDI), she also participates in the Book Studies Group (GEL), which explores the possibilities of the book as object. Her research focuses on Brazilian design history, editorial design, women's representation, the press, feminism, and design.

MARÍA DEL MAR NAVARRO

María del Mar Navarro is Associate Professor of Visual Communication Design in The Design School at Arizona State University, USA. For over a decade, Dr. Navarro has taught communication design practice, theory, and research in higher education internationally. Her current research investigates both historical and contemporary practices of pictographic numeracy the use of images to convey quantitative information, and the efficacy of the message.

NIRAJ SONJE

Niraj Sonje is a Master's student in Computer Science at the Ira A. Fulton Schools of Engineering, Arizona State University, USA. A software engineer by profession, his passion lies in building new systems and sharpening existing ones to be faster, cleaner, and more reliable. Niraj currently works as a Research Assistant at ASU, where his projects span optical character-recognition pipelines and the integration of OpenAI technologies into real-world applications. His broader interests include applied machine learning, scalable backend architecture, and developer-experience tooling that streamlines the entire software-development lifecycle.

PIER PAOLO PERUCCIO

Pier Paolo Peruccio, PhD, è Storico del Design e Professore Ordinario in Design presso il Politecnico di Torino dove insegna Storia del Pensiero Sistemico, Storia del Design e della Comunicazione Visiva, e Teoria e Storia del Design Sistemico. È Direttore del Centro Sydere (Systemic Design Research and Education) presso l'Ateneo torinese e il Tecnologico de Monterrey (Messico). È Europe Regional Advisor dell'organizzazione internazionale World Design Organization (ICSID/WDO) e membro del Direttivo della Fondazione Aurelio Peccei.

MARTINA LIBONI

Martina Liboni è Dottoranda presso il Politecnico di Torino (Italia) in 'Design e Tecnologia – Persone, l'Ambiente e i Sistemi'. È specializzata nella verifica dei dati relativi alla sostenibilità aziendale e di progetto e la sua ricerca si concentra sull'utilizzo di un approccio di progettazione sistemica per autenticare i dati sulla blockchain, garantendo trasparenza e affidabilità nelle pratiche sostenibili.

FRANCESCA MUCCHETTI

Francesca Mucchetti è Dottoranda presso il Politecnico di Torino (Italia) in 'Design e Tecnologia – Persone, Ambiente e Sistemi'. Ha sviluppato competenze avanzate nell'ambito della comunicazione e valorizzazione dell'heritage aziendale e svolge attività di ricerca sulla valorizzazione degli archivi d'impresa, con focus sull'archivio Riva, brand nautico parte di Ferretti Group. Coordinatrice ricerca storica per il Centro SYDERE (Systemic Design Research and Education).

AIS/DESIGN
STORIA E RICERCHE

Rivista online, a libero accesso
e peer-reviewed dell'Associazione
Italiana degli Storici del Design
(AIS/Design)

VOL. 12 / N. 22
OTTOBRE 2025

STORIA DEL DESIGN DIGITALE
E STORIA DIGITALE DEL DESIGN

ISSN 2281-7603