

GUD

A magazine about
Architecture, Design and Cities

CALL 2024/09

ÌPERUMANO/HYPER-HUMAN

scadenza / deadline

25 marzo 2024 / March 25, 2024



Floral photo shoot, mixmedia, real glitch errors and postproduction with photo editing.
Cesare Bignotti (2016)

CALL 2024/09

ÌPERUMANO/HYPER-HUMAN

scadenza / deadline

25 marzo 2024 / March 25, 2024

Call for papers / ìperumano

ìper- [dal gr. ὑπέρ, ὑπερ-; lat. scient. hyper-]. Prefisso di parole derivate dal greco (come iperbole, iperurano) o formate modernamente, con il significato generico di «sopra, oltre». È soprattutto frequente e produttivo nella lingua dotta e nelle terminologie scientifiche, per denotare (in aggettivi e sostantivi) qualità, quantità, condizioni in grado **superiore** al normale.

Nella medicina e in altre discipline è spesso in correlazione e contrapposizione con il prefisso ipo-.

Dai grandi cambiamenti climatici alle emergenze sanitarie del secolo, evidenziate dalla pandemia, emerge la necessità di riformulare il ruolo predominante - **antropocentrico** - degli esseri umani sul pianeta. Un'urgenza accompagnata da una rivalutazione del concetto di Antropocene, che può essere affiancata da riflessioni e indagini esplorative circa il ruolo del Design come disciplina poliedrica in questo complesso quadro in cambiamento.

L'approccio Human-Centered Design (HCD) che ha accompagnato decenni di progettazione e che tutt'oggi è impiegato quale prassi per una progettazione capace di soddisfare le esigenze umane, potrebbe essere non più idoneo per affrontare il complesso impatto sociale e ambientale di prodotti e servizi.

Il paradigma nascente del More-Than-Human Centered Design (MTHCD) estende l'attenzione **oltre** gli utenti umani per includere una molteplicità di attori coinvolti nel processo progettuale, siano esse specie viventi o avanzate **tecnologie** con il fine di individuare soluzioni sostenibili dal punto di vista ambientale e sociale, riconoscendo l'interconnessione dell'intero ecosistema e di tutti gli esseri viventi. Esso si inserisce nel Postumanesimo, un neologismo creato per definire una corrente di pensiero che fa riferimento a diversi ambiti del sapere come la filosofia, l'informatica e le biotecnologie che vengono concepite come in grado di trasformare fisicamente e mentalmente l'uomo in qualcosa di nuovo, un essere ibrido, umano e non umano: un **iper-umano**.

Secondo questa visione postumanista il progresso scientifico arriva a cambiare la natura umana per raggiungere nuove dimensioni oltre i confini naturali dell'uomo, modificando lo sviluppo dell'umanità futura; i naturali tratti umani si integrano con quelli non umani giungendo alla creazione di individui ibridi con nuove capacità fisiche e cognitive (Marchesini, 2009).

Secondo questa prospettiva, è probabile che l'uomo trarrà vantaggio da questa

CALL 2024/09

IPERUMANO/HYPER-HUMAN

scadenza / deadline

25 marzo 2024 / March 25, 2024

trasformazione assumendo nuove peculiarità e capacità: rispondere alle sfide dell'invecchiamento, superare le barriere della disabilità fisica e cognitiva, sconfiggere gravi malattie sono solo alcuni degli **scenari** prospettati.

La società è entrata in contatto con una rivoluzione tecnologica senza precedenti che comporta una commistione tra fisico e virtuale in grado di produrre artefatti adattabili perfettamente al corpo umano. Essi sono già in grado di diventare parte integrante dell'essere umano e non una mera estensione atta a migliorare le condizioni di vita e il generale livello di benessere. Di conseguenza, l'identità umana sta per subire un mutamento senza precedenti, allontanandosi dalle caratteristiche essenziali e uniche che l'hanno caratterizzata fino ad ora. Tali cambiamenti, derivanti da questa trasformazione, generano un dibattito **etico** tra coloro che sostengono che un cambiamento così profondo sia giusto e possa contribuire al progredire della civiltà, e coloro che invece interpretano tale cambiamento come sbagliato, dannoso e insano.

Come le precedenti rivoluzioni - da quella agricola a quella industriale - che hanno avuto un forte impatto sulle nostre strutture sociali e sugli spazi di vita, spesso in modo imprevisto e con profonde implicazioni etiche, anche le Information and Communication Technology (ICT) stanno creando nuovi ambienti in cui le generazioni future vivranno la maggior parte del loro tempo. La rivoluzione dell'informazione comporta un cambiamento nel modo in cui percepiamo noi stessi e i nostri **ruoli** rispetto alla realtà, in ciò che reputiamo degno di rispetto e cura, e nel modo in cui potremmo negoziare una nuova alleanza tra il naturale e l'artificiale (Floridi, 2022). Nei prossimi decenni assisteremo alla nascita di spazi fisici aumentati da sensori e intelligenza digitale, spazi interamente virtuali indipendenti dall'ambiente fisico, e alla nascita di nuovi ecosistemi ibridi: spazi fisici **iper-reali** che trascenderanno i limiti della materia. **Iper-spazi** che ci consentiranno di abitare più spazi contemporaneamente e gestire le nostre attività su diversi livelli di realtà.

Ciò richiede una seria riflessione sul progetto e una revisione critica delle nostre attuali narrazioni, a livello individuale, sociale e politico. Sono tutte questioni urgenti che meritano la nostra piena e totale attenzione.

Questa call ambisce a raccogliere attività di ricerca, riflessioni teoriche, letture critiche, sperimentazioni progettuali legate al tema di iper-umano, attraverso quattro diverse scale di osservazione.

CALL 2024/09
ÌPERUMANO/HYPER-HUMAN
scadenza / deadline
25 marzo 2024 / March 25, 2024

1_#ipercorrelato

Stiamo entrando nell'età ibrida, dove il rapporto uomo-macchina non sarà più una semplice co-abitazione ma una vera e propria co-evoluzione.

Khanna, 2013

L'interazione e integrazione del corpo umano con la **tecnologia** cambia radicalmente il modo in cui ci relazioniamo con il mondo, aprendo nuove possibilità per lo sviluppo di individui dotati di nuovi attributi e abilità: iperumani. Oltre alla nostra attività sensoriale naturale, la tecnologia funge da mediatore, creando nuove interfacce - fisiche e digitali - con il mondo.

L'uomo e la modifica delle sue caratteristiche psico-fisiche sono diventati oggetto di manipolazione diretta, il che richiede una riflessione sul concetto di "umano" e sul suo ruolo nelle discipline del progetto.

L'iper-uomo indossa protesi avanzate, esoscheletri, dispone di dispositivi di potenziamento cerebrale che gli consentono di raggiungere livelli di prestazione impensabili nel passato. Quali sono le conseguenze e gli scenari progettuali che descrivono trasformazioni nel rapporto con il corpo, la mente e lo spazio?

2_#ipercritico

Una specie che riesce a creare artificialmente la propria immortalità e cerca di trasformarsi in mera informazione, rimane ancora una specie umana?

Baudrillard, 2007

Il complesso rapporto tra uomo e tecnologia ha acquistato negli ultimi anni una notevole centralità anche mediatica, che è probabile possa ancora aumentare. Si tratta della prospettiva del trascendimento dell'umano in direzione postumana, transumana, o espressamente iperumana (Allegra, 2014). Questo radicale cambiamento insito nelle potenzialità tecnologiche frutto dell'uomo impatta sulle precedenti tradizioni umanistiche: per la prima volta la specie umana evolverebbe in una specie trasformata dalla tecnologia e quindi vista da buona parte della comunità con diffidenza e timore.

Alle **prospettive** più positive si contrappongono **sfide** e **problematiche** legate alla fragilità dell'uomo, palesi ambiguità che devono ancora essere indagate.

CALL 2024/09
ÌPERUMANO/HYPER-HUMAN
scadenza / deadline
25 marzo 2024 / March 25, 2024

3_#iperurano

Secondo Platone l'Iperurano è quella zona al di là del cielo (da cui il nome) dove risiedono le idee. Si tratta in realtà del rinvio a un piano metafisico di realtà, quello delle **idee**, contemplato dall'anima nel suo momento più alto.

Puntando ad indagare e discutere criticamente il rapporto tra uomo e tecnologia, la sessione mira a raccogliere **visioni** (progetti e idee di ricerca) che indichino nuovi orizzonti e direzioni possibili per la ricerca nel campo del progetto in relazione ai temi e ambiti della call.

4_#ipersensibile

L'uomo si congiunge con la tecnologia a livello biologico, perderà la propria unicità in virtù di una pluralità che si afferma nel riconoscimento di uno statuto assegnato alla **diversità**, che non è considerata una devianza o un rumore ma il principio stesso dell'essere (Marchesini, 2009).

La sezione si propone quale spazio di ricerca e confronto sui temi dell'*Inclusive Design* per promuovere i principi della centralità della persona nella progettazione di ambienti, prodotti, e servizi, sia fisici che digitali, realmente accessibili per la creazione di un mondo più **inclusivo**, in cui il Design risponde in modo fattuale e innovativo alle sfide della salute, del benessere e della qualità della vita.

Riferimenti bibliografici

Allegra, A. (2017). *Visioni transumane*. Tecnica, salvezza, ideologia (pp. 1-156). Orthotes.

Akama, Y., Light, A., & Kamihira, T. (2020, June). *Expanding participation to design with more-than-human concerns*. In Proceedings of the 16th Participatory Design Conference 2020-Participation (s) Otherwise-Volume 1 (pp. 1-11).

Baudrillard, J. (2007). *L'illusione dell'immortalità*. Armando editore.

Borthwick, M., Tomitsch, M., & Gaughwin, M. (2022). *From human-centred to life-centred design: Considering environmental and ethical concerns in the design of interactive products*. Journal of Responsible Technology, 10, 100032. <https://doi.org/10.1016/j.jrt.2022.100032>

CALL 2024/09
ÌPERUMANO/HYPER-HUMAN
scadenza / deadline
25 marzo 2024 / March 25, 2024

- Camocini, B. and Vergani, F. (eds) (2021) *From Human-centered to More-than-Human-Design: Exploring the transition*. FrancoAngeli. Available at: <https://series.francoangeli.it/index.php/oa/catalog/book/749> (Accessed: 06 February 2024).
- Cascarano, A. (2021) *La fine del design centrato sull'uomo?* Available at: <https://www.linkedin.com/pulse/la-fine-del-design-centrato-sulluomo-alex-cascarano/?trackingId=igHx4ottSouGS8jLkrlxTg%3D%3D> (Accessed: 06 February 2024).
- Coulton, P., & Lindley, J. G. (2019). *More-Than Human Centred Design: Considering Other Things*. The Design Journal, 22(4), 463–481. <https://doi.org/10.1080/14606925.2019.1614320>
- Coulton, P., & Lindley, J. (2023). *Designing technology for More-Than-Human futures*. In P. A. Rodgers & J. Yee, *The Routledge Companion to Design Research* (2^a ed., pp. 112–125). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003182443-11>
- Forlano, L. (2017). *Posthumanism and Design*. She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, 3(1), 16–29. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2017.08.001>
- Floridi, L. (2022). *Etica dell'intelligenza artificiale: Sviluppi, opportunità, sfide*. Raffaello Cortina Editore.
- Giaccardi, E., & Redström, J. (2020). *Technology and More-Than-Human Design*. Design Issues, 36(4), 33–44. https://doi.org/10.1162/desi_a_00612
- Loh, S., Foth, M., Caldwell, G. A., Garcia-Hansen, V., & Thomson, M. (2020). *A more-than-human perspective on understanding the performance of the built environment*. Architectural Science Review, 63(3–4), 372–383. <https://doi.org/10.1080/00038628.2019.1708258>
- Lovelock, J. (2020). *Novacene l'età dell'iperintelligenza*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Marchesini, R. (2009). *Il tramonto dell'uomo: la prospettiva post-umanista* (Vol. 81). Edizioni Dedalo.
- Mitchell, A. (2023). *Nonhuman, More-Than-Human, and Post-Human International Relations and International Studies*. In Oxford Research Encyclopedia of International Studies.
- Piccinno. (2021). *A new taxonomy for spatial design in the post-Anthropocene era*. In B. Camocini & F. Vergani (A c. Di), *From Human-centered to More-than-Human-Design: Exploring the transition* (pp. 81–100). FrancoAngeli. <https://series.francoangeli.it/index.php/oa/catalog/book/749>
- Pierce, J. (2020). *Eccentric Sensing: Exploring Ubiquity, Distribution, and Autonomy in Everyday Sensing Technologies*. Companion Publication of the 2020 ACM Designing Interactive Systems Conference, 469–472. <https://doi.org/10.1145/3393914.3395842>
- Tomitsch, M., Fredericks, J., Vo, D., Frawley, J., & Foth, M. (2021). *Non-human Personas. Including Nature in the Participatory Design of Smart Cities*. Interaction Design and Architecture(s), 50, 102–130. <https://doi.org/10.55612/s-5002-050-006>
- Khanna, A., & Khanna, P. (2013). *L'età ibrida: il potere della tecnologia nella competizione globale*. Codice.
- Westerlaken, M. (2021). *It matters what designs design designs: Speculations on multispecies worlding*. Global Discourse, 11(1–2), 137–155. <https://doi.org/10.1332/204378920X16032019312511>

In copertina

Opera dell'artista genovese e designer Cesare Bignotti - conosciuto con il nome d'arte *Useless Idea*: video-artist audiovisivo, esperto di arte digitale e computer art, da anni incentra il suo lavoro di sperimentazione sul tema del post-umano e dei media.

CALL 2024/09
ÌPERUMANO/HYPER-HUMAN
scadenza / deadline
25 marzo 2024 / March 25, 2024

Call for papers / Hyper-human

ìper- [from gr. ὑπέρ, ὑπερ-; scient. lat. hyper-]. A prefix for words derived from Greek (such as hyperbole, hyperuranium) or formed in modern times, with the generic meaning of “above, beyond”. It is above all frequent and productive in the cultured language and in scientific terminologies, to denote (in adjectives and nouns) quality, quantity, conditions to a **higher** degree than normal. In medicine and other disciplines, it is often correlated and contrasted with the prefix hypo-.

From the great climate changes to the health emergencies of the century, highlighted by the pandemic, the need to reformulate the predominant - **anthropocentric** - role of human beings on the planet emerges. An urgency accompanied by a re-evaluation of the concept of the Anthropocene, which can be accompanied by reflections and exploratory investigations on the role of Design as a multifaceted discipline in this complex and changing framework.

The Human-Centered Design (HCD) approach that has accompanied decades of design and is still used today as a practice for design capable of meeting human needs, may no longer be suitable for addressing the complex social and environmental impact of products and services.

The nascent paradigm of More-Than-Human Centered Design (MTHCD) extends the focus **beyond** human users to include a multiplicity of actors involved in the design process, whether they are living species or advanced **technologies** with the aim of identifying environmentally and socially sustainable solutions, recognizing the interconnections of the entire ecosystem and all living beings.

It is part of Posthumanism, a neologism created to define a current of thought that refers to different areas of knowledge such as philosophy, computer science and biotechnology that are conceived as capable of physically and mentally transforming Man into something new, a hybrid being, human and non-human: a **hyper-human**.

According to this posthumanist vision, scientific progress comes to change human nature to reach new dimensions beyond Man's natural boundaries, modifying the development of future humanity; natural human traits are integrated with non-human ones, leading to the creation of hybrid individuals with new physical and cognitive abilities (Marchesini, 2009).

CALL 2024/09
ÌPERUMANO/HYPER-HUMAN
scadenza / deadline
25 marzo 2024 / March 25, 2024

Following this perspective, it is likely that man will benefit from this transformation by taking on new peculiarities and abilities: responding to the challenges of aging, overcoming the barriers of physical and cognitive disability, defeating serious diseases are just some of the **scenarios** envisaged.

Society has come into contact with an unprecedented technological revolution, that involves a mixture of physical and virtual, capable of producing artifacts that are perfectly adaptable to the human body. They are already able to become an integral part of the human being and not a mere extension to improve living conditions and the general level of well-being.

As a result, human identity is about to undergo an unprecedented change, moving away from the essential and unique characteristics that have characterized it until now. These changes, resulting from this transformation, generate an **ethical** debate between those who argue that such a profound change is right and can contribute to the progress of civilization, and those who interpret such a change as wrong, harmful, and unhealthy.

Like previous revolutions – from agriculture to industry – that have had a strong impact on our social structures and living spaces, often unexpectedly and with profound ethical implications, Information and Communication Technology (ICT) is also creating new environments in which future generations will live most of their time.

The information revolution involves a shift in how we perceive ourselves and our **roles** in reality, in what we deem worthy of respect and care, and in how we might negotiate a new alliance between the natural and the artificial (Floridi, 2022). In the coming decades, we will witness the emergence of physical spaces augmented by sensors and digital intelligence, entirely virtual spaces independent of the physical environment, and the emergence of new hybrid ecosystems: **hyper-real** physical spaces that will transcend the limits of matter. **Hyper-spaces** that will allow us to inhabit multiple spaces at the same time and manage our activities on different levels of reality. This requires serious reflection on the project and a critical review of our current narratives, at the individual, social and political levels. These are all urgent issues that deserve our full and undivided attention.

This call aims to collect research activities, theoretical reflections, critical readings, design experiments related to the theme of hyper-human, through four different scales of observation.

CALL 2024/09
ÌPERUMANO/HYPER-HUMAN
scadenza / deadline
25 marzo 2024 / March 25, 2024

1_#hyper related

We are entering the hybrid age, where the Man-machine relationship will no longer be a simple co-habitation but a real co-evolution.

Khanna, 2013

The interaction and integration of the human body with **technology** radically changes the way we relate to the world, opening up new possibilities for the development of individuals endowed with new attributes and abilities: hyper-human. In addition to our natural sensory activity, technology acts as a mediator, creating new interfaces – physical and digital – with the world.

Man and the modification of his psycho-physical characteristics have become objects of direct manipulation, which requires a reflection on the concept of “human” and its role in the disciplines of design.

The hyper-man wears advanced prosthetics, exoskeletons, and has brain-enhancing devices that allow him to reach levels of performance unthinkable in the past.

Which are the consequences and design scenarios that describe transformations in the relationship with the body, mind and space?

2_#hypercritical

Is a species that manages to artificially create its own immortality and tries to transform itself into mere information still a human species?

Baudrillard, 2007

In recent years, the complex relationship between Man and technology has acquired considerable centrality, including in the media, which is likely to continue to increase. It is the perspective of the transcending of the human in a posthuman, transhuman, or expressly hyperhuman direction (Allegra, 2014). This radical change inherent in the technological potential of Man has an impact on previous humanistic traditions: for the first time the human species would evolve into a species transformed by technology and therefore viewed by a large part of the community with distrust and fear.

The more positive **outlook** is contrasted by **challenges** and **problems** related to human fragility, obvious ambiguities that still need to be investigated.

CALL 2024/09
IPERUMANO/HYPER-HUMAN
scadenza / deadline
25 marzo 2024 / March 25, 2024

3_#hyperuranium

According to Plato, Hyperuranium is that area beyond the sky (hence the name) where **ideas** reside. In reality, it is a reference to a metaphysical plane of reality, that of ideas, contemplated by the soul at its highest moment.

Aiming to investigate and critically discuss the relationship between man and technology, the session aims to collect **visions** (projects and research ideas) that indicate new horizons and possible directions for research in the field of project in relation to the themes and areas of the call.

4_#hypersensitive

Man joins technology on a biological level, he will lose his uniqueness by virtue of a plurality that is affirmed in the recognition of a statute assigned to **diversity**, which is not considered a deviance or a noise but the very principle of being (Marchesini, 2009).

The section is proposed as a space for research and discussion on the themes of *Inclusive Design* to promote the principles of the centrality of the person in the design of environments, products, and services, both physical and digital, truly accessible for the creation of a more **inclusive** world, in which Design responds in a factual and innovative way to the challenges of health, well-being and quality of life.

Bibliography

Akama, Y., Light, A., & Kamihira, T. (2020, June). *Expanding participation to design with more-than-human concerns*. In Proceedings of the 16th Participatory Design Conference 2020-Participation (s) Otherwise-Volume 1 (pp. 1-11).

Baudrillard, J. (2007). *L'illusione dell'immortalità*. Armando editore.

Borthwick, M., Tomitsch, M., & Gaughwin, M. (2022). *From human-centred to life-centred design: Considering environmental and ethical concerns in the design of interactive products*. Journal of Responsible Technology, 10, 100032. <https://doi.org/10.1016/j.jrt.2022.100032>

Camocini, B. and Vergani, F. (eds) (2021) *From Human-centered to More-than-Human-Design*:

CALL 2024/09
ÌPERUMANO/HYPER-HUMAN
scadenza / deadline
25 marzo 2024 / March 25, 2024

Exploring the transition. FrancoAngeli. Available at: <https://series.francoangeli.it/index.php/oa/catalog/book/749> (Accessed: 06 February 2024).

Cascarano, A. (2021) *La fine del design centrato sull'uomo?* Available at: <https://www.linkedin.com/pulse/la-fine-del-design-centrato-sulluomo-alex-cascarano/?trackingId=igHx4ottSouGS8jLkrlxTg%3D%3D> (Accessed: 06 February 2024).

Coulton, P., & Lindley, J. G. (2019). *More-Than Human Centred Design: Considering Other Things.* The Design Journal, 22(4), 463–481. <https://doi.org/10.1080/14606925.2019.1614320>

Coulton, P., & Lindley, J. (2023). *Designing technology for More-Than-Human futures.* In P. A. Rodgers & J. Yee, The Routledge Companion to Design Research (2^a ed., pp. 112–125). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003182443-11>

Forlano, L. (2017). *Posthumanism and Design.* She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation, 3(1), 16–29. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2017.08.001>

Floridi, L. (2022). *Etica dell'intelligenza artificiale: Sviluppi, opportunità, sfide.* Raffaello Cortina Editore.

Giaccardi, E., & Redström, J. (2020). *Technology and More-Than-Human Design.* Design Issues, 36(4), 33–44. https://doi.org/10.1162/desi_a_00612

Loh, S., Foth, M., Caldwell, G. A., Garcia-Hansen, V., & Thomson, M. (2020). *A more-than-human perspective on understanding the performance of the built environment.* Architectural Science Review, 63(3–4), 372–383. <https://doi.org/10.1080/00038628.2019.1708258>

Lovelock, J. (2020). *Novacene l'età dell'iperintelligenza.* Torino: Bollati Boringhieri.

Marchesini, R. (2009). *Il tramonto dell'uomo: la prospettiva post-umanista* (Vol. 81). Edizioni Dedalo.

Mitchell, A. (2023). *Nonhuman, More-Than-Human, and Post-Human International Relations and International Studies.* In Oxford Research Encyclopedia of International Studies.

Piccinno. (2021). *A new taxonomy for spatial design in the post-Anthropocene era.* In B. Camocini & F. Vergani (A c. Di), *From Human-centered to More-than-Human-Design: Exploring the transition* (pp. 81–100). FrancoAngeli. <https://series.francoangeli.it/index.php/oa/catalog/book/749>

Pierce, J. (2020). *Eccentric Sensing: Exploring Ubiquity, Distribution, and Autonomy in Everyday Sensing Technologies.* Companion Publication of the 2020 ACM Designing Interactive Systems Conference, 469–472. <https://doi.org/10.1145/3393914.3395842>

Tomitsch, M., Fredericks, J., Vo, D., Frawley, J., & Foth, M. (2021). *Non-human Personas. Including Nature in the Participatory Design of Smart Cities.* Interaction Design and Architecture(s), 50, 102–130. <https://doi.org/10.55612/s-5002-050-006>

Khanna, A., & Khanna, P. (2013). *Letà ibrida: il potere della tecnologia nella competizione globale.* Codice.

Westerlaken, M. (2021). *It matters what designs design designs: Speculations on multispecies worlding.* Global Discourse, 11(1–2), 137–155. <https://doi.org/10.1332/204378920X16032019312511>

Cover

Created by Genoa-based artist and designer Cesare Bignotti, known as Useless Idea, video-artist, and digital art expert. His research/interest is focused on the topic of post-human and media, and experimenting incursions between the two.

CALL 2024/09
ÌPERUMANO/HYPER-HUMAN
scadenza / deadline
25 marzo 2024 / March 25, 2024

Modalità di partecipazione e selezione

ABSTRACT – consegna 25 marzo 2024

Gli autori sono invitati a inviare un abstract in lingua italiana di 5000 caratteri spazi inclusi alla mail gud@stefanotermaninieditore.it

L'abstract dovrà essere corredato da un'immagine significativa di buona qualità in Creative Commons o di proprietà dell'autore. L'abstract dovrà essere redatto in accordo alle Norme per gli Autori di cui si può fare il download dalla pagina submission.

Ogni autore può presentare un solo abstract (singolarmente o all'interno di un gruppo di autori). In particolare, ogni autore dovrà inviare due file in formato .pdf secondo le seguenti indicazioni. Un file sarà anonimo e riporterà titolo, abstract e immagine, l'altro file riporterà titolo, abstract e immagine e nome, cognome e contatti dell'autore/i.

Gli abstract pervenuti saranno sottoposti ad un processo di blind peer review, il responso circa l'accettazione dei contributi verrà comunicato entro il 15 aprile 2024.

PAPER – consegna 20 maggio 2024

A seguito dell'accettazione, ogni autore/i dovrà redigere un paper di 15000 caratteri spazi inclusi, comprensivo di note, seguendo le indicazioni fornite nel processo di referaggio. Il paper dovrà essere corredato da un massimo di 10 immagini di buona qualità (300 dpi, larghezza minima 10 cm) in Creative Commons o di proprietà dell'autore.

I riferimenti bibliografici sono esclusi dal conteggio dei caratteri complessivo.

Il paper dovrà essere consegnato in formato .docx e redatto in accordo alle Norme per gli Autori di cui si può fare il download dalla pagina submission.

Al paper dovrà essere allegato un abstract di 2500 caratteri spazi inclusi in lingua inglese.

Calendario

25 febbraio 2024 – pubblicazione call
25 marzo 2024 – scadenza consegna abstract
15 aprile 2024 – responso accettazione abstract
20 maggio 2024 – consegna paper
Giugno, 2024 – pubblicazione

Norme

Il mancato rispetto delle Norme di Redazione potrà determinare la non accettazione dell'articolo.

Considerando anche i contributi a più mani, un autore potrà comparire solo una volta nello stesso numero e non potrà pubblicare su due numeri consecutivi della rivista.

Pubblicazione

La rivista sarà pubblicata in formato digitale sul sito dell'editore Stefano Termanini Editore (www.stefanotermaninieditore.it). Dallo stesso sito della casa editrice è possibile acquistare copie cartacee della rivista.

CALL 2024/09
ÌPERUMANO/HYPER-HUMAN
scadenza / deadline
25 marzo 2024 / March 25, 2024

Submission and selection process

ABSTRACT – March 25, 2024

Authors are invited to send to gud@stefanotermaninieditore.it an abstract in Italian – max 5,000 characters, spaces included. A significant image must be attached to the abstract (good quality, Creative Commons license or owned by the author). Please follow the Editorial Rules linked at the bottom of the page 'submission'.

Each author can submit only one abstract (individually or within a group). Each proposal must be sent in two files in .pdf format according to the following indications: one file will be anonymous (will contain only the title, abstract and image), the other file will contain the title, abstract and image and name, surname and contacts of the author(s).

Abstracts arrived before the deadline will undergo a blind peer review process. The response regarding the acceptance of contributions will be communicated by April 15, 2024.

PAPER – May 20, 2024

Following acceptance, each author(s) has to write a paper in Italian of max 15,000 character spaces included, and including notes, following the marks and suggestions provided within the referencing process. The paper must be matched by a maximum of 10 good quality images (300 dpi, minimum width 10 cm) under Creative Commons license or owned by the author. Bibliographical references are excluded from the overall character count. The paper must be delivered in .docx format and prepared in accordance with Editorial Rules linked at the bottom of the page 'submission'.

Calendar

February 25, 2024 – Call launching
March 25, 2024 – Abstract delivery deadline
April 15, 2024 – Abstract acceptance response
May 20, 2024 – Paper delivery deadline
June 2024 – Official launch of the GUD issue

Guidelines

Failure to comply with the Editorial Rules may result in the non-acceptance of the article.

An author can appear only once in the same issue and cannot publish in two consecutive issues of the magazine. This rule also applies to group contributions.

Publication

The magazine will be published in digital format on the Stefano Termanini Editore website (www.stefanotermaninieditore.it).

It is possible to buy hard copies of the magazine through the publisher's website.

Comitato Scientifico /Scientific Advisory Board

Atxu Aman - Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid
Roberta Amirante - Università degli Studi di Napoli Federico II
Pepe Ballesteros - Escuela Superior de Arquitectura, Universidad Politécnica de Madrid
Guya Bertelli - Politecnico di Milano
Pilar Chias Navarro - Universidad de Alcalá
Christian Cristofari - Institut Universitaire de Technologie, Università di Corsica
Antonella di Luggo - Università degli Studi di Napoli Federico II
Alberto Diaspro - Istituto Italiano di Tecnologia - Università degli Studi di Genova
Newton D'souza - Florida International University
Francesca Fatta - Università Mediterranea di Reggio Calabria
Massimo Ferrari - Politecnico di Milano
Roberto Gargiani - École polytechnique fédérale de Lausanne
Paolo Giardiello - Università degli Studi di Napoli Federico II
Andrea Giordano - Università degli Studi di Padova
Andrea Grimaldi - Università degli studi di Roma La Sapienza
Hervé Grolier - École de Design Industriel, Animation et Jeu Vidéo RUBIKA
Michael Jakob - Haute École du Paysage, d'ingénierie et d'architecture de Genève
Carles Llop - Escuela Técnica Superior de Arquitectura del Vallés-Universitat Politècnica de Catalunya
Areti Markopoulou - Institute for Advanced Architecture of Catalonia
Luca Molinari - Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli
Philippe Morel - École nationale supérieure d'architecture Paris-Malaquais
Carles Muro - Politecnico di Milano
Élodie Nourrigat - École Nationale Supérieure d'Architecture de Montpellier
Gabriele Pierluisi - École Nationale Supérieure d'Architecture de Versailles
Jörg Schroeder - Leibniz Universität Hannover
Federico Soriano - Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid
José Antonio Sosa - Escuela Superior de Arquitectura, Universidad de Las Palmas
Marco Triscioglio - Politecnico di Torino
Guillermo Vázquez Consuegra - architect, Sevilla

Curatori GUD 9 / Guest editor GUD 9

Claudia Porfirione

Direttore / Scientific Editor in chief

Niccolò Casiddu - Università degli Studi di Genova

Vicedirettore /Associate Editor

Valter Scelsi - Università degli Studi di Genova

Comitato di indirizzo / Steering Board

Maria Linda Falcidieno
Manuel Gausa
Andrea Giachetta
Enrico Molteni
Maria Benedetta Spadolini
Alessandro Valenti

Comitato editoriale / Editorial Board

Maria Elisabetta Ruggiero (coordinamento/coordinator)
Carlo Battini
Alessandro Canevari
Gaia Leandri
Luigi Mandraccio
Beatrice Moretti
Davide Servente

Direttore responsabile / Editor in chief
Stefano Termanini

Editore/Publisher
Stefano Termanini Editore
Via Domenico Fiasella, 3
16121 Genova