ISSN PRINT 1824-1301
ISSN ONLINE 3103-5876

23 (43) 2026



Progetto Grafico
International Journal of Communication Design

BACK THEN IS BACK NOW

DESIGN HISTORY AND EDUCATION IN THE AGE OF AI

AIAP EDIZIONI

ISSN PRINT **1824-1301**
ISSN ONLINE **3103-5876**

23 **(43)** *2026*

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

AIAP EDIZIONI

Progetto Grafico

N. 43, V. 23, Novembre • November 2026
International Journal
of Communication Design

Semestrale pubblicato da AIAP,
Associazione italiana design
della comunicazione visiva
Half-yearly published by AIAP,
the Italian Association of Visual
Communication Design

› pgjournal.aiap.it

ISSN print: 1824-1301
ISSN online: 3103-5876

Registrazione del Tribunale di Milano
n. 709 del 19/10/1991. Periodico
depositato presso il Registro Pubblico
Generale delle Opere Protette.
Milan Court Registration No. 709 of
October 19, 1991. Periodical filed with the
General Public Register of Protected Works.

Progetto Grafico adotta il sistema
di revisione del double-blind peer review.
Progetto Grafico adopts a double-blind peer
review system.

INDICIZZAZIONE
INDEXING
Progetto Grafico è stata inclusa nella
lista ANVUR delle riviste di classe A
per l'area 08 e i settori 08/C1, 08/D1,
08/E1, 08/F1.
Progetto Grafico has been included in the
Italian ANVUR list of Class A Journals
for area 08 and sectors 08/C1, 08/D1,
08/E1, 08/F1.

EDITORE
PUBLISHER
AIAP
Associazione italiana design
della comunicazione visiva
via Amilcare Ponchielli, 3
20129 Milano
+39 02 29520590
› aiap@aiap.it
› www.aiap.it

AIAP

CONSIGLIO DIRETTIVO AIAP 2025–2028
AIAP BOARD 2025–2028

PRESIDENTE
PRESIDENT
Francesco E. Guida

VICE PRESIDENTE
VICE PRESIDENT
Fabiana Ielacqua

SEGRETARIA GENERALE
GENERAL SECRETARY
Ilaria Montanari

CONSIGLIERI
BOARD MEMBERS
Isabella Battilani
Gaetano Grizzanti
Maria Loreta Pagnani
Marco Goran Romano

COLLEGIO DEI PROBIVIRI
PANEL OF ARBITRATORS
Laura Bortoloni *Presidente President*
Simonetta Scala *Segretaria Secretary*
Stefano Tonti *Past President*
Giangiorgio Fuga
Claudio Madella

TESORIERE
TREASURER
Michele Salmi

REVISORE DEI CONTI
AUDITOR
Dario Carta

SEGRETERIA E AMMINISTRAZIONE
SECRETARIAT AND ADMINISTRATION
Elena Panzeri

PAST PRESIDENT
PAST PRESIDENT
Marco Tortoioli Ricci

CENTRO DI DOCUMENTAZIONE SUL PROGETTO GRAFICO DI AIAP
AIAP GRAPHIC DESIGN DOCUMENTATION CENTRE
› www.aiap.it/cdpg/

RESPONSABILE ARCHIVIO, RICERCHE E BIBLIOTECA
ARCHIVE, RESEARCH AND LIBRARY MANAGER

Lorenzo Grazzani
› biblioteca@aiap.it

DIRETTORE SCIENTIFICO & RESPONSABILE
SCIENTIFIC & MANAGING DIRECTOR
Carlo Martino *Sapienza Università di Roma*

DIRETTORI DEL COMITATO EDITORIALE
EDITORS-IN-CHIEF
Alessio Caccamo *Sapienza Università di Roma*
Vincenzo Maselli *Sapienza Università di Roma*

COMITATO SCIENTIFICO INTERNAZIONALE
INTERNATIONAL SCIENTIFIC COMMITTEE
José Manuel Allard *Pontificia Universidad Católica de Chile*
Ali Abu Ghanimeh *The University of Jordan (Giordania)*
Andreu Balius *EINA, Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona*
Helena Barbosa *Universidade de Aveiro*
Letizia Bollini *Libera Università di Bolzano*
Mauro Bubbico *Abadir Accademia di Design e Comunicazione Visiva*
Valeria Bucchetti *Politecnico di Milano*
Fiorella Bulegato *Università Iuav di Venezia*
Francesca Cozzolino *École nationale supérieure des Arts Décoratifs (EnsAD) (Francia)*
Paolo Ciuccarelli *Northeastern University*
Vincenzo Cristallo *Politecnico di Bari*
Federica Dal Falco *Sapienza Università di Roma*
Sebastian Della Giustina *Universidad Blas Pascal (Argentina)*
Davide Fornari *ECAL/Haute école d'art et de design de Lausanne*
Rossana Gaddi *Università degli Studi "G. d'Annunzio" Chieti-Pescara*
Stuart Medley *Edith Cowan University*
Francesco Monterosso *Università degli Studi di Palermo*
Matteo Moretti *Università degli Studi di Sassari*
Luciano Perondi *Università Iuav di Venezia*
Daniela Piscitelli *Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"*
Emanuele Quinz *Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis*
Chiara Lorenza Remondino *Politecnico di Torino*
Elisabeth Resnick *Massachusetts College of Art and Design*
Fiona Ross *University of Reading*
Dario Russo *Università degli Studi di Palermo*
Gianni Sinni *Università Iuav di Venezia*
Michael Stoll *Technische Hochschule Augsburg*
Davide Turrini *Università degli Studi di Firenze*
Carlo Vinti *Università degli Studi di Camerino*

COMITATO EDITORIALE INTERNAZIONALE
INTERNATIONAL EDITORIAL BOARD
Roberta Angari *Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"*
Carlotta Belluzzi Mus *Sapienza Università di Roma*
Laura Bortoloni *Università degli Studi di Ferrara*
Josefina Bravo *University of Reading*
Fabiana Candida *Sapienza Università di Roma*
Dario Carta *CFP Bauer Milano*
Francesca Casnati *Politecnico di Milano*
Leonardo Gómez Haro *Universidad Politécnica de Valencia*
Pilar Molina *Pontificia Universidad Católica de Chile*
María Griñán Montealegre *Universidad de Murcia*
Cristina Marino *Università degli Studi di Parma*
Fabiana Marotta *Università degli Studi di Napoli "Federico II"*
Chris Nuss *University of Birmingham*
Giulia Panadisi *Università degli Studi "G. d'Annunzio" Chieti-Pescara*
Dario Rodighiero *Universiteit Groningen*
Francesca Scalisi *Università degli Studi di Palermo*
Alessandro Spennato *Università degli Studi di Firenze*
Anna Turco *Sapienza Università di Roma*
Annapaola Vacanti *Università Iuav di Venezia*

MAIL DI CONTATTO & SOCIAL MEDIA
CONTACT MAILS & SOCIAL MEDIA
Director › director.pgjournal@aiap.it
Editorial › editors.pgjournal@aiap.it
Instragram @progetto_grafico_journal
LinkedIn @Progetto Grafico Journal

PROGETTO GRAFICO EDITORIALE
EDITORIAL DESIGN
Anna Turco

IMPAGINAZIONE
EDITING
Claudia Cecchi

COPERTINA
COVER
Si ringrazia Paolo Sala, vincitore della call for cover, per aver progettato e donato gratuitamente la copertina del numero 43 di Progetto Grafico.
We thank Paolo Sala, winner of the call for cover, for designing and generously donating the coverof issue 43 of Progetto Grafico.

CARATTERI TIPOGRAFICI
TYPEFASE
Calvino by Andrea Tartarelli · *Zetafonts*
Atrament by Tomáš Brousil · *Suitcase Type Foundry*

PER LE ATTIVITÀ SVOLTE NEL 2026 RELATIVE AL DOUBLE-BLIND PEER REVIEW PROCESS, SI RINGRAZIANO I SEGUENTI REVISORI

AS CONCERN THE DOUBLE-BLIND PEER REVIEW PROCESS DONE IN 2026 WE WOULD THANKS THE FOLLOWING REFEREES

Letizia Bollini *Libera Università di Bolzano-Bozen*
Francesco Burlando *Università degli Studi di Genova*
Alessandro Colizzi *Politecnico di Milano*
Ida Cortoni *Sapienza Università di Roma*
Pietro Costa *Università Iuav di Venezia*
Raissa D'Uffizi *Sapienza Università di Roma*
Veronica Dal Buono *Università degli Studi di Ferrara*
Sergio Degiacomi Garbero *Politecnico di Torino*
Fernando Fraenza *Universidad Blas Pascal Córdoba (Argentina)*
Rossana Gaddi *Università degli Studi "Gabriele d'Annunzio" di Chieti-Pescara*
Clorinda Sissi Galasso *Politecnico di Milano*
Raffaella Massacesi *Università degli Studi "Gabriele d'Annunzio" di Chieti-Pescara*
Annunziato Mazzaferro *École nationale supérieure d'art et de design de Nancy (Francia)*
Pietro Nunziante *Università degli Studi di Napoli Federico II*
Jonathan Pierini *Università degli Studi di Urbino Carlo Bo*
Dina Riccò *Politecnico di Milano*
Paolo Tamborrini *Università degli studi di Parma*

DIRITTI

COPYRIGHTS

La rivista è pubblicata in open access. Tutto il materiale scritto dai collaboratori è disponibile sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-NonCommerciale - Condividi allo stesso modo 4.0. Significa che può essere riprodotto a patto di citare Progetto Grafico, di non usarlo per fini commerciali e di condividerlo con la stessa licenza.
This is an open access publication. All material written by the contributors is available under Creative Commons license Attribution-NonCommercial- Share Alike 4.0 International. It can be reproduced as long as you mention Progetto grafico, do not use it for commercial purposes and share it with the same license.

OPEN ACCESS

Le immagini utilizzate in Progetto Grafico rispondono alla pratica del fair use (Copyright Act 17 U.S.C. 107) recepita per l'Italia dall'articolo 70 della Legge sul Diritto d'autore che ne consente l'uso a fini di critica, insegnamento e ricerca scientifica a scopi non commerciali.
The images used in Progetto Grafico comply with fair use practices (Copyright Act 17 U.S.C. 107), implemented in Italy by Article 70 of the Copyright Law, which allows their use for criticism, teaching, and scientific research for non-commercial purposes.

RINGRAZIAMENTI

AKNOWLEDGEMENTS

Progetto Grafico ringrazia Zetafonts per aver gentilmente concesso l'uso gratuito di uno dei suoi caratteri tipografici per la realizzazione di questa rivista. *Progetto Grafico thanks Zetafonts for kindly providing the complimentary use of one Calvino typefaces for this journal.*

ZETAFONTS™

Editoriale
Editorial

LA STORIA COME CONDIZIONE NECESSARIA DELLA CONOSCENZA
EDITORIALE PGJ43
di **Carlo Martino**

HISTORY AS A NECESSARY CONDITION FOR KNOWLEDGE
PGJ43 EDITORIAL
12 — 43

Inquadrare
Frame

DESIGN REMAINS A CULTURAL PRACTICE
PERCHÉ PERCEZIONE, GIUDIZIO E RESPONSABILITÀ DEVONO RIMANERE ANALOGICI NELL'ERA DELL'IA
di **Michael Stoll**

DESIGN REMAINS A CULTURAL PRACTICE
WHY PERCEPTION, JUDGMENT, AND RESPONSIBILITY MUST REMAIN ANALOG IN THE AGE OF AI
44 — 71

Ricercare
Research

L'IA COME STRUMENTO NELL'EDUCAZIONE AL DESIGN
UNA REVISIONE SISTEMATICA
di **Verónica Silva, Hande Ayanoğlu & Rodrigo Hernández-Ramírez**

AI AS A TOOL IN DESIGN EDUCATION
A SYSTEMATIC REVIEW
72 — 97

IL DESIGN DELLA COMUNICAZIONE NELLE CULTURE DELL'AI
UNA MAPPA RELAZIONALE PER UN CAMBIO DI PARADIGMA
di **Marco Quaggiotto, Elena Caratti, Francesco E. Guida, Umberto Tolino & Valeria Bucchetti**

COMMUNICATION DESIGN IN THE AGE OF AI
A RELATIONAL MAP FOR A PARADIGM SHIFT
98 — 123

ARCHEOLOGIE DEL FUTURO
UNA RIFLESSIONE CONTROFATTUALE SULL'INSEGNAMENTO DEL VISUAL COMMUNICATION DESIGN NELL'ERA DELL'AI
di **Vincenzo Maselli**

ARCHEOLOGIES OF THE FUTURE
A COUNTERFACTUAL REFLECTION ON VISUAL COMMUNICATION DESIGN EDUCATION IN THE AI ERA
124 — 145

REIMPARARE A VEDERE
LA PEDAGOGIA DI BASE DEL VISUAL DESIGN NELL'ETÀ DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE
di **Giulia Ciliberto**

RELEARNING TO SEE
BASIC DESIGN PEDAGOGY IN THE AGE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE
146 — 165

BACK THEN IS BACK NOW

Ricercare
Research

DESIGN PER LA RICERCA IN ARCHIVIO
STRUMENTI PER LA FORMAZIONE CONTINUA DEL PROGETTISTA NEGLI ARCHIVI D'IMPRESA

di **Flavia Softa & Massimiliano Dibitonto**

DESIGN FOR ARCHIVAL RESEARCH
TOOLS FOR THE CONTINUING EDUCATION OF DESIGNERS IN CORPORATE ARCHIVES

166 — 189

DAL PIXEL AL PROMPT
SUSAN KARE E IL DESIGN COME MEDIAZIONE NELLE SOGLIE TECNOLOGICHE

di **Dario Russo & Samuele Morvillo**

FROM PIXEL TO PROMPT
SUSAN KARE AND DESIGN AS MEDIATION AT TECHNOLOGICAL THRESHOLDS

190 — 211

PERDERSI SENZA SMARRIMENTO
DESIGN COME PRATICA DI CONGIUNZIONE DENTRO E FUORI I MONDI ARTIFICIALI

di **Michela Mattei**

GETTING LOST WITHOUT LOSING THE WAY
DESIGN AS A PRACTICE OF CONJUNCTION INSIDE AND OUTSIDE ARTIFICIAL WORLDS

212 — 235

ANALIZZARE L'ARCHIVIO GRAFICO CON L'AI
POSTER READING ROOM, UN PROTOTIPO PER LA DESCRIZIONE E L'ESPLORAZIONE CRITICA

di **Ludovica Polo**

ANALYSING GRAPHIC ARCHIVES WITH AI
POSTER READING ROOM, A PROTOTYPE FOR THE DESCRIPTION AND CRITICAL EXPLORATION OF A CORPUS OF POSTERS

236 — 265

ANEMOIA: MEMORIE DEL FUTURO
TEMPORALITÀ SINTETICHE E CULTURA VISUALE GENERATIVA

di **Michela Musto**

ANEMOIA: MEMORY OF UNLIVED FUTURES
SYNTHETIC TEMPORALITIES AND GENERATIVE VISUAL CULTURE

266 — 285

IL PROCESSO INVERSO
CONOSCENZA INCARNATA, ESTETICA ALGORITMICA E FORMAZIONE CRITICA NEL DESIGN DELL'ERA DELL'IA

di **Jacopo Battisti, Filippo Maria Disperati & Maria Antonia Salomè**

THE INVERSE PROCESS
EMBODIED KNOWLEDGE, ALGORITHMIC AESTHETICS AND CRITICAL DESIGN EDUCATION IN THE AGE OF AI

286 — 311

Visualizzare
Visualize

PROGETTARE SENZA MANI — *312 – 325*
RICOSTRUIRE UN'APPLICAZIONE WEB CON L'IA

DESIGN WITHOUT HANDS
REBUILDING A WEB APPLICATION WITH AI

di **Dario Rodighiero**

Scoprire
Discover

QUALCOSA È ANDATO STORTO — *326 – 330*
COME I SOCIAL NETWORK E L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE
CI HANNO RUBATO IL FUTURO

di **Riccardo Luna**
recensione di **Annapaola Vacanti**

LA DIFFERENZA FONDAMENTALE — *331 – 335*
ARTIFICIAL AGENCY: UNA NUOVA FILOSOFIA
DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

di **Luciano Floridi**
recensione di **Mirko Bonfiglio**

Divagare
Wander

ORALITÀ E ALGORITMO — *336 – 357*
GENEALOGIA DELLE INTERFACCE
COME SCRITTURE COMPUTAZIONALI

ORALITY AND THE ALGORITHM
A GENEALOGY OF INTERFACES
AS FORMS OF COMPUTATIONAL WRITING

di **Lorenzo Esposito & Fabiana Marotta**

LA REGOLA PRIMA DELLA FORMA — *358 – 383*
ALFABETI ILLEGGIBILI
E DIDATTICA DEL TYPE DESIGN

RULES FIRST, FORMS LATER
UNREADABLE ALPHABETS
AND TYPE DESIGN EDUCATION

di **Paola Antimina Tuccillo**

BACK THEN IS BACK NOW

Copertina
Cover

COVER N.43

384 — 385

di **Paolo Sala**

COVER PROPOSALS

386 — 391

di **Claudio Antonelli Perino & Martina Colucci, Payam Ataeefar; Salvatore Bellucci, Silvia Bertolazzi, Nehira Boursier Niutta, Andrea Busi, Cabaret Typographie, Alessandra Caparotta, Norma Carbone, Laura Doro, Emanuele Fabrizioli, Francesca Filippi, Matteo Giacomelli, Martina Giustolisi, Sandra Iacone, Roberto Inargiola, Giuseppe Laselva, Elisa Leotti, Matteo Maccio, Chiara Mancina, Milena Micale, Valerio Moretti, Mauro Morgana, Fabricio Olivieri, Pino Pipoli, Domenico Pulce, Marzia Ricci, Silvia Riccò, Samuel David Silva Batista, Lucrezia Stella, Marco Tosi, Damiano Viscardi, Ekin Yay.**

ANEMOIA: MEMORIE DEL FUTURO
TEMPORALITÀ SINTETICHE E CULTURA VISUALE GENERATIVA

266 – 285

Michela Musto
0000-0003-0700-8024
Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"
Michela.musto@unicampania.it

Cultura Visuale Generativa • Temporalità Sintetiche • Estetiche AI
Memoria Computazionale • Anemoia

10.82068/pgjournal.2026.23.43.11

Perché molte immagini generate artificialmente appaiono immediatamente riconoscibili pur non rimandando a nessun riferimento storico preciso? Questa apparente familiarità costituisce uno degli effetti più significativi della cultura visuale generativa contemporanea e solleva interrogativi sulle modalità attraverso cui i sistemi di intelligenza artificiale riorganizzano la memoria del graphic design. A partire dall'analisi comparativa di immagini generate da differenti sistemi *text-to-image* attraverso prompt semanticamente neutri, il paper osserva la ricorrenza spontanea di grammatiche visive eterogenee riconducibili a precisi momenti della storia del graphic design. Ciò che emerge è come la produzione sintetica contemporanea risulti condizionata dai dataset di addestramento, nei quali sono incorporate gerarchie culturali implicite e processi selettivi non neutrali. L'analisi adotta una metodologia di critical visual mapping applicata a tre domini della produzione grafica generativa: layout editoriale, interfaccia digitale e *brand identity*. Questi ambiti sono trattati come superfici di iscrizione visiva su cui si rendono osservabili, e dunque analiticamente tracciabili, le persistenze grafiche prodotte dalla ricombinazione algoritmica. Il contributo propone una trasposizione critica del concetto di *anemoia*, ossia la nostalgia verso tempi mai esperiti, nel campo dei *media studies*, come strumento per descrivere la condizione percettiva prodotta dalla sintesi algoritmica.

Ne consegue che le immagini generate attraverso la ricombinazione di repertori iconografici del passato appaiono familiari pur non essendo immediatamente riconducibili a riferimenti storici specifici. Ne deriva un'estetica della familiarità senza origine, nella quale il futuro dell'immagine si costruisce attraverso la trasformazione di memorie visive che rimangono attive pur non essendo localizzabili. Questa condizione viene inscritta entro una più ampia riflessione hauntologica. Riprendendo la nozione di *slow cancellation of the future* proposta da Mark Fisher, il contributo sostiene che la sintesi algoritmica riattivi forme grafiche già culturalmente sedimentate, contribuendo alla reiterazione di immaginari esistenti piuttosto che all'emersione di orizzonti visivi inediti.

Introduzione

Le immagini generate dai sistemi di intelligenza artificiale appaiono spesso sorprendentemente familiari. Pur presentandosi come configurazioni inedite, esse tendono a richiamare atmosfere visive che sembrano provenire da temporalità non immediatamente identificabili. Questa condizione produce una particolare esperienza percettiva in cui il riconoscimento precede l'identificazione del referente storico, generando la sensazione di ricordare passati che non sono mai stati realmente incontrati.
È proprio questa tensione tra novità apparente e familiarità culturale che il presente contributo intende indagare attraverso il concetto di *anemoia*.
Per comprendere la genealogia teorica di questa condizione percettiva, è utile ripercorrere brevemente come la riflessione su software e automazione abbia progressivamente ridefinito lo statuto dell'immagine tecnica, ben prima dell'avvento dei sistemi generativi contemporanei. Con *Software Takes Command* (2013), Lev Manovich individua nella diffusione di ambienti software una delle trasformazioni più significative della cultura del design contemporaneo: l'apparato computazionale assume la forma di infrastruttura metamediale, un ambiente applicativo entro cui diversi linguaggi vengono progressivamente tradotti in operazioni parametricamente modificabili (Manovich, 2013). A questa specifica condizione l'autore attribuisce il concetto di *deep remixability*: fotografia, video, tipografia e nuovi media convergono in un unico spazio computazionale nel quale le proprietà formali si ibridano secondo principi di ricombinazione sistematica (Manovich, 2013). Sebbene tale convergenza assuma oggi una portata inedita grazie alle infrastrutture digitali, le sue premesse teoriche possono essere

rintracciate in riflessioni precedenti legate ai processi di automazione della produzione culturale. Già negli anni Ottanta Vilém Flusser osserva come le immagini tecniche fossero il risultato di "apparati programmati" (Flusser, 2000, p. 21), ossia dispositivi capaci di automatizzare produzione e progettazione.

Nel contesto contemporaneo tale condizione viene ulteriormente radicalizzata con la diffusione dell'impiego di sistemi generativi di intelligenza artificiale la piattaforma abilitante opera come sistema inferenziale capace di sintetizzare dati provenienti da archivi iconografici preesistenti. Tale dinamica rende la produzione grafica realizzata con strumenti di intelligenza artificiale sempre più assimilabile a un processo probabilistico nel quale le configurazioni visive emergono come risultato di pratiche di negoziazione ricorsiva tra automazione e sistemi simbolici preesistenti (Somaini, 2023).
Tale dinamica si intensifica con la diffusione dei sistemi AI basati su modelli *text-to-image*, la cui adozione si innesta in ambienti di generazione guidati da una continua logica di ricomposizione in cui l'elaborato grafico emerge dall'interpolazione di genealogie di dati che attingono a epoche diverse della *visual culture*.

268

Ciò che queste immagini restituiscono coincide con esperienze visive cronologicamente ibride in cui la convergenza di immaginari già sedimentati produce forme di riconoscibilità difficili da collocare temporalmente. Queste forme di rappresentazione appaiono simultaneamente inedite e già esperite, plasmando così nuove condizioni di memoria.

In *The Future of Nostalgia*, Svetlana Boym descrive la nostalgia come *a longing for a home that no longer exists* (Boym, 2001, p. XIII), definizione che restituisce il desiderio di temporalità trascorse non più esistenti. A tale condizione, gli ecosistemi iconografici generativi ne aggiungono una ulteriore: le immagini sintetiche non evocano semplicemente un passato perduto, ma costruiscono forme di familiarità nei confronti di temporalità mai effettivamente attraversate. Questa è la precisa condizione che riconduce al concetto di *anemoia*. Il termine, ideato da John Koenig nell'ambito del progetto *Dictionary of Obscure Sorrows* tra il 2012 e il 2014 e successivamente raccolto nell'omonimo volume (Koenig, 2021), viene impiegato per descrivere la nostalgia per un tempo mai vissuto.

Questo contributo propone una trasposizione critica del termine verso il registro analitico della *visual culture* e dei media studies, impiegandolo per descrivere l'effetto mnemonico prodotto dalle infrastrutture generative. Tale concetto consente di nominare una specifica esperienza percettiva che emerge nel confronto con le categorie di nostalgia e *hauntology*, senza sovrapporsi pienamente a esse. Mentre la nostalgia presuppone un rapporto affettivo con un passato vissuto o immaginato (Boym, 2001; Davis, 1979), e la *hauntology* descrive la persistenza spettrale di futuri incompiuti (Derrida, 1994; Fisher, 2014), l'*anemoia* individua invece una forma di familiarità nella quale il riconoscimento precede la memoria autobiografica, consentendo di descrivere una configurazione temporale nella quale ciò che viene percepito come familiare deriva dalla continua riattivazione computazionale di repertori visuali culturalmente sedimentati. In questa definizione, la memoria del graphic design assurge al ruolo di materia computabile continuamente riattivata dalle infrastrutture di produzione sintetica.
All'interno di questa condizione il contributo interroga il ruolo della cultura visiva contemporanea, ponendo l'attenzione sulle modalità con cui le immagini generate artificialmente tendano a riattivare strutture compositive e immaginari storicamente radicati nella cultura progettuale. Attraverso l'analisi comparativa di configurazioni visive generate da differenti piattaforme di intelligenza artificiale a partire da prompt semanticamente neutri, il paper osserva la ricorrenza di diverse temporalità estetiche che ricorrono e caratterizzano la produzione grafica odierna.

Archeologie delle memorie future
La formazione dei linguaggi grafici attraverso processi di sedimentazione culturale precede ampiamente l'attuale paradigma generativo (Steyerl, 2009; Paglen, 2019). Tali processi affondano le proprie radici nella progressiva standardizzazione delle convenzioni tipografiche e compositive che ha caratterizzato la storia del graphic design moderno. Attraverso la riproduzione tecnica, la formazione disciplinare e la costituzione di archivi culturali (Benjamin, 1936/2008; Foucault, 1969), alcune grammatiche visive sono state progressivamente stabilizzate e canonizzate. Nel contesto della produzione *text-to-image*, tuttavia, tali processi tendono a operare al di fuori delle pratiche di interpretazione e selezione umana che tradizionalmente hanno accompagnato il progetto. Le immagini che emergono attraverso sistemi AI ricombinano repertori visivi attraverso procedure inferenziali che non implicano alcuna negoziazione critica dei riferimenti mobilitati.
L'analisi che affronteremo rivela la persistenza di specifiche matrici estetiche riconducibili a differenti momenti della storia del graphic design in cui le rappresentazioni generate tendono a riattivare grammatiche compositive già ampiamente sedimentate di strutture progettuali e che continuano a operare come condizioni implicite di leggibilità.

La loro persistenza segnala come la circolazione digitale abbia progressivamente consolidato alcune sintassi grafiche in una forma di evidenza culturale così profondamente incorporata nei *corpus* di addestramento da renderle invisibili in quanto stili, seppur operative come infrastrutture. Ciò suggerisce la presenza di un processo di canonizzazione implicita per cui determinati vocabolari hanno acquisito, nella stratificazione digitale, lo statuto di condizioni della produzione visuale piuttosto che di semplici riferimenti stilistici.

Come osserva Robin Kinross, la presunta neutralità associata alla tradizione modernista costituisce il risultato di un processo storico attraverso cui queste specifiche convenzioni tipografiche e compositive sono state progressivamente legittimate come forme privilegiate di ordine e leggibilità (Kinross, 2004). In quanto pratica di mediazione, il design organizza la conoscenza attraverso logiche compositive che hanno contribuito a definire ciò che nella comunicazione visiva occidentale viene percepito come "buon design" (Bonsiepe, 1999).

Ciò introduce una questione cruciale per la comprensione della produzione visuale attuale: i dati che addestrano i sistemi generativi costituiscono già di per sé gerarchie culturali selettive: la sovrarappresentazione di determinate estetiche all'interno dei dataset riflette una forma di discernimento incorporato nella stessa sintesi algoritmica in cui i *dataset* costituiscono la traccia computazionale di processi di selezione culturale sedimentati.

Come emerge dagli studi di Crawford (2021), i sistemi di intelligenza artificiale rafforzano le classificazioni e gli squilibri presenti nei dati da cui apprendono. Come verrà riscontrato dalle analisi, la distribuzione asimmetrica delle immagini nei corpus di addestramento tende così a privilegiare le estetiche maggiormente circolanti negli archivi digitali, contribuendo all'invisibilizzazione di culture visive marginali e al conseguente consolidamento di una memoria grafica implicitamente egemonica, restituendo una sintesi canonizzata le cui elaborazioni appaiono come evidenze naturali della produzione visiva, mentre culture visuali locali, vernacolari o non occidentali rimangono strutturalmente sottorappresentate, se non addirittura escluse (Crawford, 2021).
Come evidenzia Safiya Umoja Noble, la distribuzione asimmetrica nei corpus di addestramento tende a riprodurre rapporti di potere già presenti nella cultura visuale, comportando il consolidamento di una memoria grafica nella quale alcune forme vengono continuamente riattivate e altre progressivamente invisibilizzate (Noble, 2018).

Cartografia delle ricorrenze sintetiche
Per verificare empiricamente le dinamiche fin qui discusse, la ricerca propone l'osservazione diretta di un campione di artefatti prodotti da sistemi di intelligenza artificiale generativa, considerati come superfici in cui le dinamiche di canonizzazione culturale si sedimentano in segni grafici analiticamente tracciabili. La ricerca si configura come uno studio qualitativo di natura esplorativa, finalizzato all'individuazione di ricorrenze estetiche e compositive che emergono attraverso differenti sistemi in condizioni di generazione controllate. A tal fine, viene adottata la metodologia del *critical visual mapping* (Rose, 2016; Drucker, 2014), basata sulla comparazione sistematica di sei categorie interpretative: organizzazione spaziale (griglie, allineamenti, uso dello spazio negativo), sistemi tipografici (famiglie, gerarchie, pesi, dimensioni), gerarchie informative (relazione tra *headline*, testo e immagini), palette cromatiche (dominanti cromatiche, saturazione, gradienti), immaginari tecnologici (metafore visuali, iconografie ricorrenti, rappresentazioni della tecnologia) e strutture di interfaccia (card, *dashboard*, navigazione, componenti UI). Ogni output è analizzato secondo le sei categorie interpretative e successivamente confrontato con la letteratura storico-critica del graphic design e della cultura visiva, per ricostruirne genealogie compositive e persistenze estetiche.

Il corpus analizzato comprende dodici immagini generate mediante quattro modelli *text-to-image*, selezionati in relazione alla loro diffusione e rappresentatività di differenti ecosistemi della generazione visuale contemporanea. ChatGPT Image e Gemini rappresentano modelli multimodali generalisti integrati all'interno di ecosistemi conversazionali; Artlist AI è orientato ai workflow professionali della produzione creativa; Nano Banana rappresenta invece un ambiente dedicato prevalentemente alla generazione visuale. Pur non essendo possibile ricostruire in modo trasparente la composizione dei rispettivi dataset o le architetture proprietarie dei modelli, tali piattaforme rappresentano differenti modalità di accesso, utilizzo e integrazione dell'intelligenza artificiale generativa all'interno della pratica progettuale contemporanea. L'impiego di prompt semanticamente neutri ha consentito di osservare quali configurazioni grafiche tendessero a emergere spontaneamente nei modelli in assenza di riferimenti espliciti, così da individuare quali tradizioni progettuali tendono a essere riattivate. Le istruzioni testuali sono state costruite attorno a tre domini operativi, volutamente ampi, del graphic design contemporaneo: *editorial layout*, *digital layout* e *visual identity*. Ogni prompt è stato eseguito una sola volta su ciascuna piattaforma, consentendo un'osservazione comparativa delle configurazioni emerse in risposta a medesime condizioni di generazione.

L'unità di analisi non è pertanto la singola elaborazione, ma la ricorrenza di configurazioni osservabili trasversalmente tra le diverse piattaforme. Il corpus è stato intenzionalmente costruito come un campione esplorativo, finalizzato a mettere in relazione piattaforme eterogenee attraverso condizioni di generazione omogenee.
Le osservazioni proposte devono pertanto essere interpretate come l'individuazione di tendenze ricorrenti. Nel corso dell'analisi, l'attribuzione degli output a specifiche genealogie progettuali è stata effettuata attraverso l'identificazione ripetuta di indicatori morfologici e compositivi descritti dalla letteratura storico-critica del graphic design, quali sistemi di griglia, organizzazione della gerarchia tipografica, strutture modulari, convenzioni tipografiche e modalità di articolazione dello spazio grafico.
La metodologia *critical visual mapping* si è rivelata particolarmente efficace nell'individuare processi di riarticolazione archivistica e di condensazione culturale incorporate nel immagini generate.

Grammatiche storiche del futuro artificiale

270

Il primo caso studio riguarda le configurazioni visive generate a partire dal prompt *generate an editorial layout*.Gli output mostrano la ricorrenza di griglie modulari, ampie aree negative, gerarchie tipografiche razionalizzate e una netta separazione tra testo e immagine, elementi tipici delle composizioni osservate alla tradizione dell'*International Typographic Style* ①.
Accanto a queste configurazioni emergono riferimenti a successive evoluzioni della cultura grafica digitale: composizioni stratificate, l'impiego di gradienti cromatici, la compresenza di registri visivi differenti e un'organizzazione dello spazio che attenua la rigidità della griglia modernista a favore di una maggiore complessità compositiva. Tali elementi fanno evidentemente riferimento alle sperimentazioni di April Greiman e ai linguaggi editoriali sviluppati da Emigre, che hanno contribuito alla diffusione delle prime estetiche digitali tra gli anni Ottanta e Novanta (Greiman, 1990; VanderLans et al., 1993) ②.
Le strutture modulari e i sistemi di griglia, direttamente riconducibili alla tradizione dello *Swiss Style*, elaborata da Josef Müller-Brockmann continuano invece a rappresentare una delle matrici organizzative più persistenti della comunicazione contemporanea (Müller-Brockmann, 1981).

Una seconda evidenza riguarda la predominanza di tipografie *sans-serif* rintracciabili nelle genealogie delle *neo-grotesk* con titoli in maiuscolo, riferimento alla genealogia che va da *Helvetica* e *Univers* fino alle loro reinterpretazioni contemporanee come *Neue Haas Grotesk*, *Inter*, *Suisse International* o *Graphik*. La costruzione tipografica rimanda alla dicotomia tra *headline* monumentale e testo editoriale neutrale, una delle formule più consolidate del graphic design contemporaneo ③, ④. L'analisi consente di rilevare anche un'ulteriore tendenza: le immagini generate da ChatGPT Image, Google Gemini, Artlist AI e Nano Banana presentano strutture riconducibili al linguaggio delle *brand guidelines*. Diagrammi, fotografie materiche, citazioni e layout modulari convivono secondo una grammatica che oggi caratterizza gran parte della comunicazione degli studi di progettazione e istituzioni culturali. L'editoria sintetica emerge così come condensazione di temporalità progettuali in cui il rigore modernista convive con l'estetica levigata della *platform culture* contemporanea. Tali sistemi compositivi dimostrano di operare come infrastrutture attive di canonizzazione iconografica in cui le AI tendono a privilegiare strutture estetiche e compositive che nella cultura grafica contemporanea hanno già raggiunto uno stato di egemonia, così come quelle emerse in questa prima analisi (Srnicek, 2017).

La cultura delle interfacce e la rappresentazione dei sistemi digitali

Le immagini ottenute a partire dal prompt *generate a digital layout* mostrano una ricorrenza di codici iconografici estremamente precisa. L'interfaccia riproduce convenzioni estetiche consolidate nel design delle piattaforme digitali contemporanee: interfacce *mobile-first*, sistemi modulari basati su *card*, *dashboard* informative e gerarchie visuali orientate alla massima leggibilità ⑤. La costruzione dello spazio visivo presenta invece caratteristiche riconducibili ai linguaggi della *SaaS visual culture* e dei principali sistemi grafici contemporanei, all'interno dei quali il digitale tende a essere rappresentato come esperienza intuitiva e continuamente ottimizzabile. Questa riconducibilità deriva dalla ricorrenza di *hero sections* a tutta larghezza, *dashboard* articolate in *widget* informativi, pulsanti *call-to-action* ad alta visibilità, icone *outline*, palette cromatiche dominate da elevati contrasti, oltre che da una gerarchia informativa costruita secondo principi di chiarezza e scalabilità ⑥, elementi oggi largamente codificati nei principali *design systems* delle piattaforme digitali.

La presenza simultanea di dispositivi eterogenei organizzati entro un'unica composizione frontale richiama i *mockup* commerciali utilizzati nella cultura del *web design*, diffusi attraverso modelli *marketplace* e presentazioni *corporate* orientate alla *cross-platform consistency*, rappresentative del web design responsivo emerso tra fine anni Duemila e primi anni Dieci.





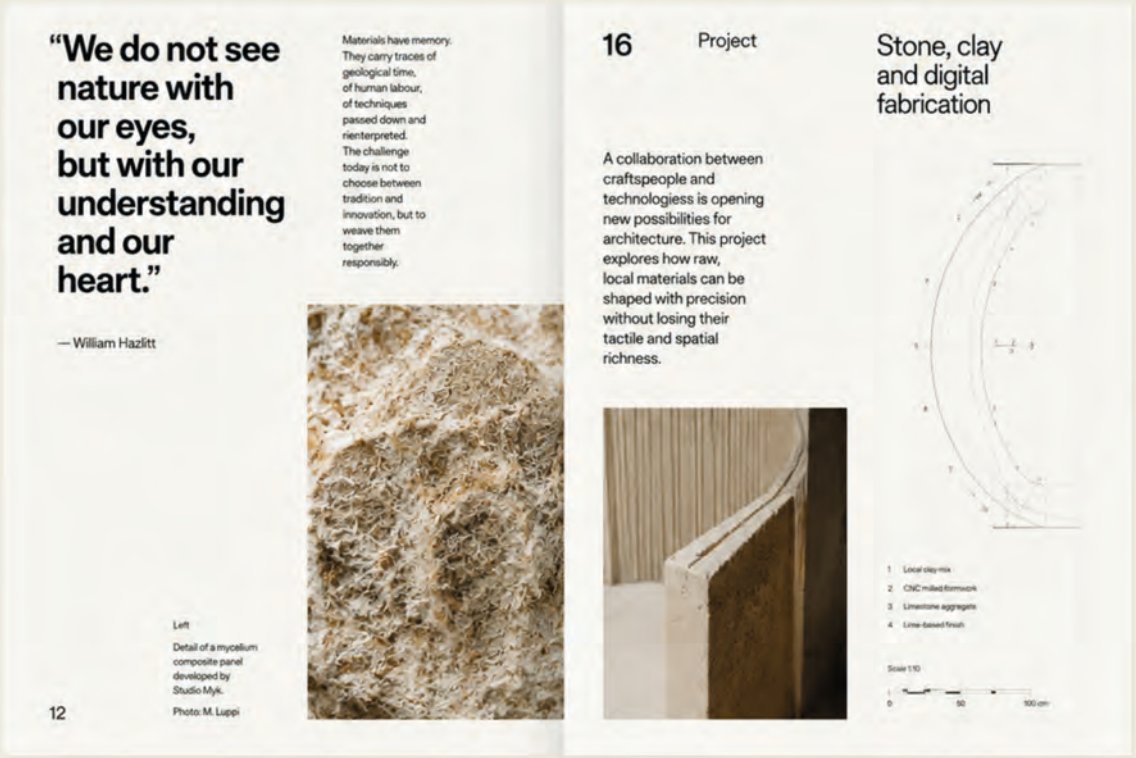
①

Output AI-generated per "editorial layout" tramite ChatGPT Image. Elaborazione dell'autrice, 2026.
AI-generated output for "editorial layout" via ChatGPT Image. Adapted by the author, 2026.

②

Output AI-generated per "editorial layout" tramite Google Gemini. Elaborazione dell'autrice, 2026.
AI-generated output for "editorial layout" via Google Gemini. Adapted by the author, 2026.





③

Output AI-generated per "editorial layout" tramite Nano Banana. Elaborazione dell'autrice, 2026.
AI-generated output for "editorial layout" via Nano Banana. Adapted by the author, 2026.

④

Output AI-generated per "editorial layout" tramite Artlist AI. Elaborazione dell'autrice, 2026.
AI-generated output for 'editorial layout' via Artlist AI. Adapted by the author, 2026.

Le immagini mobilitano codici visivi ampiamente diffusi nella cultura del web contemporanea, richiamando l'estetica della *early startup culture* e le logiche compositive del minimalismo digitale.

La *dashboard* scura del terzo output concentra invece un regime figurativo riconducibile alle interfacce cinematiche alla data *visualization culture* e alle UI speculative sviluppate nei videogame e ambienti *SaaS* contemporanei. L'estetica dell'immagine richiama quello delle interfacce futuribili affermatosi tra la fine del Novecento e i primi anni Duemila, che rielabora convenzioni visive proprie delle culture cybernetiche ⑦. L'ultimo output riattiva infine le estetiche del *branding* diffuse attraverso *Webflow* e gli ecosistemi grafici delle *digital agencies* contemporanee.

L'immagine adotta un linguaggio visivo pienamente riconducibile all'ecosistema visuale delle piattaforme digitali, mobilitando convenzioni compositive ormai ampiamente normalizzate, dalle campiture sfumate e altamente sature fino alle *hero sections* geometriche, ai *mockup* iperrealistici e alle architetture informative basate su *card* ⑧. La ricorrenza di tali configurazioni rende visibile il modo in cui la rappresentazione sintetica riattiva grammatiche visuali sedimentate, producendo un effetto di familiarità.

Identità sintetiche e memoria del corporate design

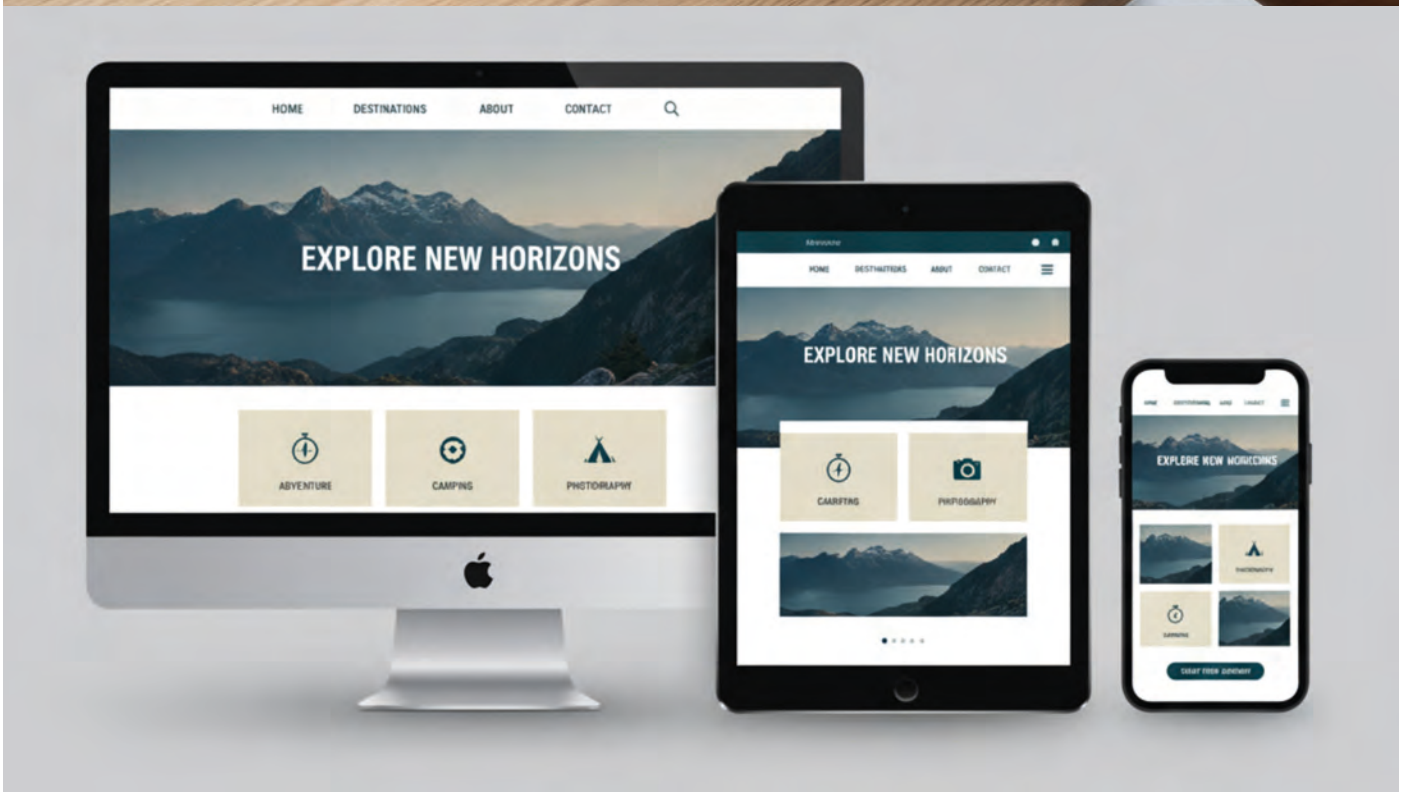
Se nel caso dei layout editoriali emergono elementi che richiamano direttamente le tradizioni del modernismo, in questa sezione affiorano invece le convenzioni consolidate della *user experience* contemporanea e del web design commerciale. Le immagini ottenute dal prompt *generate a brand identity* ③, mostrano la presenza ripetuta di grammatiche visuali caratteristichedel *corporate modernism* e del *branding* minimalista contemporaneo, caratterizzate da identità geometriche costruite per garantire coerenza e scalabilità multipiattaforma (Müller, 2015; Müller-Brockmann, 1981). Sistemi identitari caratterizzati da marchi geometrici essenziali, tipografie *sans-serif* ad alta leggibilità, palette cromatiche ridotte, organizzazione modulare degli elementi e rigorosa coerenza tra le diverse applicazioni del marchio costituiscono i principali indicatori attraverso cui tali genealogie progettuali risultano riconoscibili negli output generati.

Il marchio *Aurora* utilizza simboli geometrici astratti costruiti attraverso loghi geometrici definiti da gradienti freddi e superfici visive tipiche della cultura *corporate-tech* ⑨, ⑩. Questa configurazione richiama evidentemente i codici visivi affermatisi all'interno dell'economia digitale contemporanea, dove il marchio tende a presentarsi come un'identità modulare caratterizzata dalla progressiva neutralizzazione dei tratti distintivi a favore di identità visive capaci di adattarsi senza attriti ai differenti ambienti della comunicazione digitale. Particolarmente interessante è la ricorrenza della card come unità fondamentale dell'organizzazione dell'informazione. Nelle app mobili, nei siti web e persino nelle *dashboard* analitiche, il contenuto viene frammentato in blocchi autonomi e modulari. Questa struttura deriva direttamente dall'evoluzione delle interfacce digitali degli ultimi quindici anni e rappresenta una delle convenzioni più profonde della cultura visuale delle piattaforme.

L'identità visiva di *Future o Graphic Design* evidenzia in modo ancora più esplicito la persistenza delle grammatiche moderniste: l'intero sistema grafico appare costruito secondo principi di ordine e coerenza visiva che rimandano direttamente alla tradizione dell'*International Typographic Style* e ai modelli di *corporate identity* affermatisi nella seconda metà del Novecento. Anche in questo caso si rileva il ricorso a tipografie *neo-grotesk*, la cui neutralità espressiva contribuisce a rafforzare l'idea di un sistema visivo razionale orientato alla massima leggibilità. Il branding viene rappresentato come infrastruttura razionale di controllo e coerenza visiva, confermando la permanenza della cultura modernista come condizione implicita della comunicazione aziendale contemporanea ⑪. L'output *Terra Nova* sposta invece il focus della generazione verso repertori riconducibili al *sustainable lifestyle branding*, una costruzione visiva fortemente orientata verso immaginari organici e materialità *eco-conscious* ⑫. Anche in questo caso le immagini generate producono una forte familiarità percettiva nei confronti di scenari techno-utopici inesistenti, o almeno, non ancora esistenti, che restano però culturalmente riconoscibili.

Entro questa cornice interpretativa, l'intelligenza artificiale generativa opera come dispositivo di condensazione culturale capace di accelerare la ricorsività di repertori già universalmente validati e trasformando la storia del graphic design in infrastruttura operativa della sintesi contemporanea. Attraverso i tre ambiti analizzati emerge una condizione comune: la variazione opera sul piano atmosferico e renderistico, mentre le strutture profonde dell'immaginario rimangono sorprendentemente stabili. Le interfacce prodotte dai sistemi di intelligenza artificiale tendono infatti a convergere verso le grammatiche formali elaborate negli ultimi due decenni dalle grandi piattaforme tecnologiche e progressivamente codificate all'interno dei principali *design systems* che regolano l'esperienza digitale contemporanea.





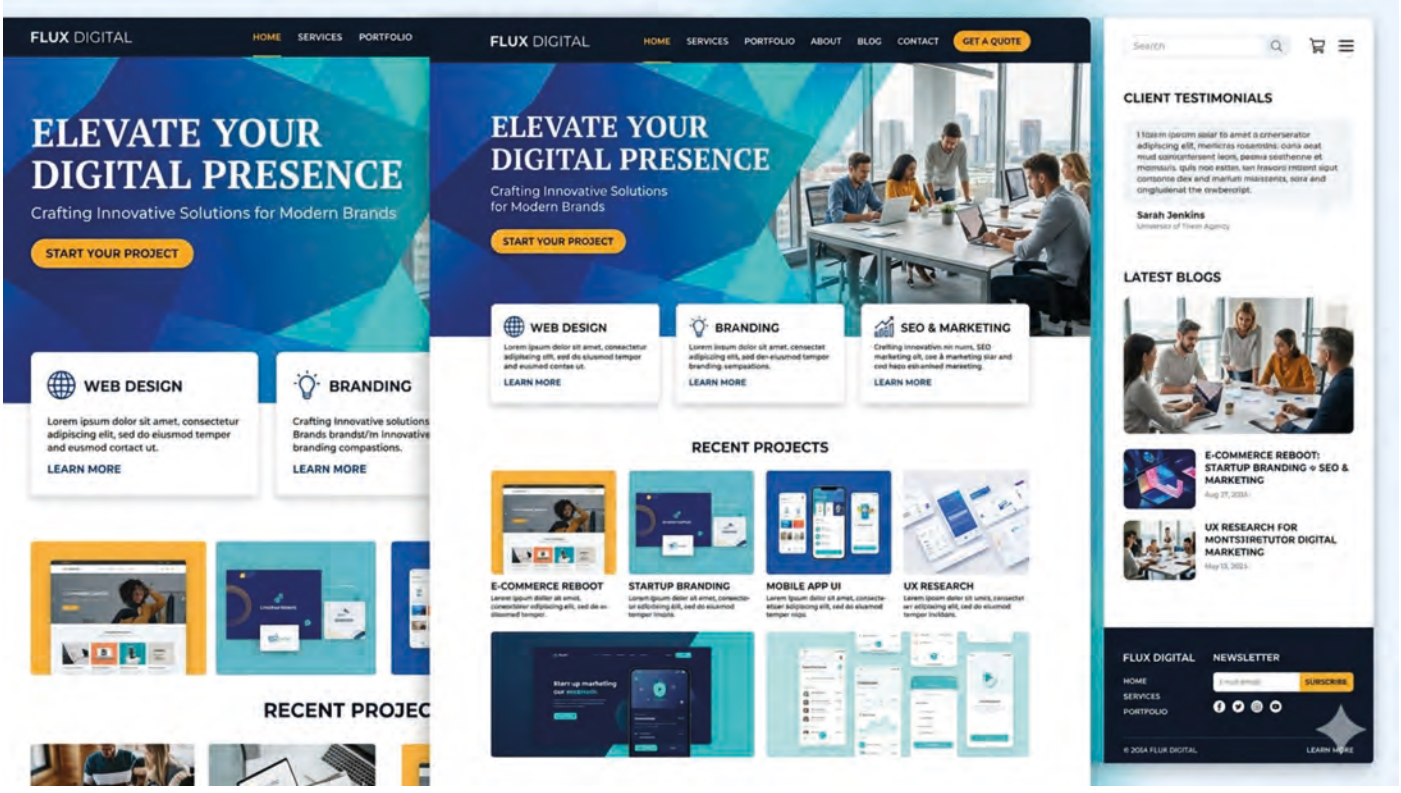
⑤

Output AI-generated per "digital layout" tramite ChatGPT Image. Elaborazione dell'autrice, 2026.
AI-generated output for "digital layout" via ChatGPT Image. Processed by the author, 2026.

⑥

Output AI-generated per "digital layout" tramite Google Gemini. Elaborazione dell'autrice, 2026.
AI-generated output for "digital layout" via Google Gemini. Adapted by the author, 2026.





⑦

Output AI-generated per "digital layout" tramite Artlist AI. Elaborazione dell'autrice, 2026.
AI-generated output for "digital layout" via Artlist AI. Adapted by the author, 2026.

⑧

Output AI-generated per "digital layout" tramite Nano Banana. Elaborazione dell'autrice, 2026.
AI-generated output for "digital layout" via Nano Banana. Processed by the author, 2026.

La generazione algoritmica appare operare come un meccanismo di cristallizzazione delle convenzioni esistenti e delle forme che la cultura delle piattaforme ha progressivamente naturalizzato come standard di qualità progettuale.

Anemoia e il collasso della distanza temporale

La stabilità strutturale emersa dall'analisi del corpus non esaurisce tuttavia la condizione prodotta dalle infrastrutture generative contemporanee. Proprio perché i modelli operano attraverso la continua rielaborazione di repertori preesistenti, le rappresentazioni che ne risultano non appartengono a nessun presente definibile. Ciò produce una condizione temporale percettivamente instabile che costituisce il terreno specifico in cui l'*anemoia* diventa operativa come categoria analitica. Sebbene concetti quali nostalgia, simulacro e *hauntology* consentano di descrivere aspetti rilevanti della temporalità sintetica, essi non colgono pienamente la specifica esperienza di familiarità prodotta da immagini che appaiono ricordate seppur mai esperite.

276

La nostalgia descrive tradizionalmente il desiderio per un passato vissuto e successivamente perduto (Boym, 2001) mentre il concetto di *hauntology*, introdotto da Jacques Derrida in *Spectres de Marx* (1994) come gioco concettuale tra *haunting* e *ontology*, descrive una temporalità in cui il presente risulta abitato da possibilità non realizzate, futuri interrotti e promesse incompiute che continuano a ritornare in forma spettrale. L'*hauntology* indica una crisi della linearità temporale in cui il presente perde la capacità di distinguersi nettamente dal già stato e dal mai vissuto.

Le rappresentazioni sintetiche prodotte dai sistemi generativi introducono una condizione differente, producendo forme di riconoscibilità che emergono dalla riattivazione di repertori visuali storicamente sedimentati, senza che tali rappresentazioni possano essere ricondotte a un preciso referente temporale. Gli artefatti generativi evocano memorie prive di esperienza in cui lo spettatore riconosce logiche iconografiche che appartengono a un repertorio storico incollocabile seppur incorporato nelle mnemotecniche digitali contemporanee (Stiegler, 1998). L'immagine sembra ricordata prima ancora di essere incontrata. Ernst (2013) osserva come gli archivi digitali tendano a sostituire la sequenzialità storica con forme di accesso governate dal calcolo. In questa prospettiva, gli output visivi cessano di essere organizzati secondo una progressione cronologica e diventano elementi simultaneamente disponibili all'interno di uno stesso tempo computazionale.

Tali raffigurazioni sembrano operare entro quella che Mark Fisher definisce *slow cancellation of the future* (Fisher, 2014) in cui l'immaginario futuribile continua a emergere attraverso forme già culturalmente stabilizzate, incapaci di produrre una reale discontinuità estetica. Fisher collega questo fenomeno alla pervasività delle infrastrutture digitali e degli archivi mediali, osservando come la cultura contemporanea tenda a funzionare attraverso processi di retrospezione permanente. È proprio in questa tensione tra novità apparente e memoria culturale incorporata che si manifesta una specifica condizione hauntologica. Fisher riprende questo concetto per descrivere le culture digitali contemporanee, sostenendo che la produzione culturale è sempre più caratterizzata da una *nostalgia for lost futures*, ovvero dalla persistenza di futuri immaginati nel passato. Le raffigurazioni sintetiche amplificano tale dinamica: pur presentandosi come espressione di innovazione radicale, esse tendono a reiterare grammatiche visive entro cui le immagini del passato continuano a esercitare la propria *agency* sul presente algoritmico.

In questa condizione, la memoria visuale opera come una forma di *retention*, continuamente accessibile e computabile attraverso le infrastrutture algoritmiche (Stiegler, 1998). Come osserva Stiegler, la *retention* terziaria costituisce un dispositivo che *supports and transforms both primary and secondary retention* (Stiegler, 1998, p. 177), intervenendo attivamente nei processi attraverso cui la memoria viene percepita e trasmessa. Ogni configurazione formale resta così simultaneamente riattivabile e combinabile. L'estetica sintetica opera così come simulacro temporale, in cui il referente storico viene progressivamente sostituito dalla continua riattivazione estetica delle immagini (Baudrillard, 1981). Questa condizione rende evidente come la storia del graphic design continui a operare come infrastruttura archivistica delle immagini, rendendone indispensabile la conoscenza per comprendere le logiche che ne governano la generazione e la circolazione.

Il design dopo l'originalità

L'analisi comparativa sviluppata in questo studio mostra come la produzione grafica generativa stia progressivamente trasformando il graphic design in un campo sempre più legato alla gestione computazionale della memoria culturale. Le ricorrenze emerse tra le diverse piattaforme evidenziano chiare convergenze estetiche anche in presenza di prompt estremamente aperti. Layout editoriali organizzati mediante griglie modulari, gerarchie tipografiche razionalizzate, ampie aree negative riconducibili alla tradizione dell'*International Typographic Style*, identità grafiche minimali, *dashboard* ed estetiche Y2K riemergono con continuità trasversale nei diversi output.

Questo suggerisce che le AI tendono a operare mediante stabilizzazioni probabilistiche delle forme culturalmente più dense, escludendo di conseguenza quelle che non lo sono. La selezione e l'orchestrazione dell'archivio sostituiscono progressivamente la produzione di forme inedite come principale terreno dell'originalità. I sistemi generativi dell'intelligenza artificiale rendono in questo modo esplicita una condizione che probabilmente ha sempre, seppur in diversa misura e con diverse modalità, attraversato il graphic design: ogni immagine emerge sempre da altre immagini. Più che dissolvere la memoria iconografica, l'intelligenza artificiale sembra radicalizzare i processi di esternalizzazione e ricomposizione della memoria tecnica descritti da Stiegler. La generazione sintetica delle immagini riorganizza le condizioni temporali attraverso cui le grammatiche iconografiche costruiscono e riattivano la propria memoria. In questo senso, l'*anemoia* nomina una condizione culturale profonda, quella di una produzione visuale capace di generare familiarità in assenza di esperienza diretta. Che tale condizione sia oggi tecnicamente producibile su larga scala rappresenta uno dei segnali più evidenti della trasformazione delle culture visuali contemporanee e dei processi attraverso cui esse sono destinate a trasmettersi nel tempo.

ANEMOIA: MEMORY OF UNLIVED FUTURES
SYNTHETIC TEMPORALITIES AND GENERATIVE VISUAL CULTURE

Generative Visual Culture; Synthetic Temporalities; AI Aesthetics; Computational Memory; Anemoia

Abstract
Why do many artificially generated images appear immediately recognizable despite not referring to any precise historical reference? This apparent familiarity constitutes one of the most significant effects of contemporary generative visual culture and raises questions about the ways in which artificial intelligence systems reorganize the memory of graphic design. Drawing on the comparative analysis of images generated by different text-to-image systems through semantically neutral prompts, the paper observes the spontaneous recurrence of heterogeneous visual grammars traceable to distinct moments in the history of graphic design within contemporary synthetic production.

The analysis adopts a critical visual mapping methodology to examine three domains of generative graphic production: editorial layout, digital interface, and brand identity. These domains are treated as surfaces of visual inscription upon which the formal regularities produced by algorithmic recombination become observable, making graphic continuities analytically traceable. The paper proposes a critical transposition of the concept of *anemoia*, understood as nostalgia for times never experienced, into the field of media studies, through which the perceptual condition produced by algorithmic synthesis is described. Seen through this lens, images generated through the recombination of iconographic repertoires from the past appear familiar despite not being attributable to specific historical references. The result is an aesthetics of familiarity without origin, in which the future of the image is constructed through the transformation of visual memories that remain active while no longer being locatable. This condition is situated within a broader hauntological reflection. Drawing on Mark Fisher's notion of the *slow cancellation of the future*, the paper argues that algorithmic synthesis reactivates culturally sedimented graphic systems, contributing to the reiteration of existing imaginaries rather than to the emergence of unprecedented visual horizons.

Introduction
Images generated by artificial intelligence often appear strikingly familiar. Although they are often perceived as novel configurations, they tend to evoke visual repertoires that seem to belong to temporalities that cannot be readily identified. This condition produces a particular perceptual experience in which recognition precedes the identification of a historical referent, generating the sensation of remembering images that have never actually been encountered.
It is precisely this tension between apparent novelty and cultural familiarity that the present contribution seeks to investigate through the concept of *anemoia*.
To understand the theoretical genealogy of this perceptual condition, it is useful to briefly retrace how reflection on software and automation has progressively redefined the status of the technical image, well before the advent of contemporary generative systems.
In *Software Takes Command* (2013), Lev Manovich identifies the diffusion of software environments as one of the most significant transformations in contemporary design culture. Computational infrastructure takes the form of a *metamedium*, an operative system within which different media languages are progressively translated into parametrically modifiable operations (Manovich, 2013). It is to this specific condition that the author attributes the concept of *deep remixability*: photography, video, typography, three-dimensional modelling,

and new media converge within a single computational environment in which formal properties become hybridised according to principles of systematic recombination (Manovich, 2013). Although this convergence has acquired an unprecedented scale through contemporary digital infrastructures, its theoretical premises can be traced back to earlier reflections on the automation of cultural production. As early as the 1980s, Vilém Flusser observed that technical images were the outcome of "programmed apparatuses" (Flusser, 2000, p. 21), namely devices capable of automating both production and design. In the contemporary context, this condition has become further radicalised through the widespread adoption of generative artificial intelligence systems, in which software, or, more precisely, the enabling platform, operates as an inferential system capable of synthesising data drawn from iconographic archives consolidated within contemporary visual culture.

This dynamic renders graphic production increasingly akin to a probabilistic process in which visual configurations emerge as the result of recursive negotiations between automation and pre-existing symbolic systems (Somaini, 2023). This process undergoes a further phase of intensification with the diffusion of AI systems based on text-to-image models, whose adoption is embedded within generative environments governed by a continuous logic of recomposition: the graphic output emerges through the interpolation of data genealogies drawing upon different moments in the history of visual culture.

These images thus produce chronologically hybrid visual experiences in which the convergence of already sedimented imaginaries generates forms of recognisability that are difficult to locate temporally. These forms of representation appear simultaneously unprecedented and already experienced, shaping new conditions of memory.

In *The Future of Nostalgia*, Svetlana Boym defines nostalgia as *a longing for a home that no longer exists* (Boym, 2001, p. XIII), a definition that captures the desire for temporalities that have irrevocably passed and no longer exist. Generative iconographic ecosystems introduce an additional condition: synthetic images construct forms of familiarity with temporalities that have never actually been experienced. This is the condition from which the concept of *anemoia* emerges. The term, coined by John Koenig as part of the *Dictionary of Obscure Sorrows* project between 2012 and 2014 and subsequently collected in the homonymous volume (Koenig, 2021), designates nostalgia for a time never lived.

This contribution proposes a critical transposition of the term into the analytical framework of visual culture and media studies, employing it to describe the mnemonic effect produced by generative infrastructures. The concept makes it possible to name a specific perceptual experience that emerges in relation to, yet does not fully overlap with, the categories of *nostalgia* and *hauntology*. Whereas nostalgia presupposes an affective relationship with a lived or imagined past (Boym, 2001; Davis, 1979), and hauntology describes the spectral persistence of unrealised futures (Derrida, 1994; Fisher, 2014), anemoia identifies a form of familiarity in which recognition precedes autobiographical memory. This temporal configuration emerges from the continuous computational reactivation of culturally sedimented visual repertoires.
Within this definition, the memory of graphic design assumes the role of computable material continuously reactivated by infrastructures of synthetic production. On this basis, the present study seeks to interrogate the role of contemporary visual culture by examining the ways in which artificially generated images tend to reactivate compositional structures and imaginaries historically embedded within design culture. Through the comparative analysis of visual configurations generated by different artificial intelligence platforms from semantically neutral prompts, the paper identifies the recurrence of multiple aesthetic temporalities that characterise contemporary graphic production.

Archives of Seeing

The formation of graphic languages through processes of cultural sedimentation long predates the current generative paradigm (Steyerl, 2009; Paglen, 2019). These processes are rooted in the progressive consolidation of the typographic and compositional conventions that have characterised the history of modern graphic design. Through disciplinary formation and the constitution of cultural archives (Benjamin, 1936/2008; Foucault, 1969), certain visual grammars have gradually become stabilised and canonised. Within the context of text-to-image production, however, these processes tend to operate outside the practices of cultural interpretation and selection that have traditionally accompanied design.
The images produced through AI systems recombine visual repertoires by means of inferential procedures that involve no critical negotiation of the references they mobilise. The analysis presented here reveals the persistence of specific aesthetic matrices traceable to different moments in the history of graphic design. The generated representations tend to reactivate compositional grammars that have already become deeply sedimented, exposing the presence of design structures that continue to operate as implicit conditions of legibility.

The persistence of these matrices indicates that digital circulation has progressively consolidated certain image syntaxes into a form of cultural evidence so deeply embedded within training corpora that they become invisible as styles, while continuing to operate as infrastructures. This suggests the existence of a process of implicit canonisation through which particular graphic vocabularies have acquired, within digital stratification, the status of conditions of visual production rather than merely stylistic references. The recurrence of these grammars cannot be interpreted as a random phenomenon.

As Robin Kinross argues, the presumed neutrality associated with the modernist tradition is the outcome of a historical process through which particular typographic and compositional conventions were progressively legitimised as privileged forms of order and legibility (Kinross, 2004). As a mediating practice, design organises knowledge through specific compositional logics (Bonsiepe, 1999). These conventions are the result of precise cultural conditions that have contributed to defining what, within Western visual communication, is commonly perceived as "good design". This introduces a crucial issue for understanding contemporary visual production: the data used to train generative systems already encode culturally selective hierarchies. The overrepresentation of particular aesthetics within datasets reflects the recurrence of graphic conventions that have achieved the greatest visibility across ecosystems of indexing and sharing. The result is a form of bias embedded within algorithmic synthesis itself, in which datasets constitute the computational trace of cultural selection processes sedimented over time (Crawford, 2021).

As Crawford (2021) observes, artificial intelligence systems incorporate the classifications and asymmetries embedded in the data from which they learn. As the analyses will demonstrate, the asymmetric distribution of images within training corpora tends to privilege the aesthetics most widely circulated in digital archives, contributing to the invisibilisation of marginal visual cultures and to the consequent consolidation of an implicitly hegemonic graphic memory. The result is a canonised synthesis whose outputs appear as natural expressions of visual production, while other visual traditions remain structurally underrepresented or even excluded.

The apparent neutrality of algorithmic synthesis thus coincides with the reproduction of specific relations of cultural power. Western aesthetics that are more extensively documented within digital archives tend to be reactivated more frequently, whereas numerous local, vernacular, or non-Western visual cultures remain structurally underrepresented (Crawford, 2021). As Safiya Umoja Noble demonstrates, the asymmetric distribution of images within training corpora tends to reproduce power relations already embedded within visual culture, leading to the consolidation of a graphic memory in which certain forms are continuously reactivated while others are progressively rendered invisible (Noble, 2018).

Mapping Synthetic Recurrence

To empirically examine the dynamics outlined above, this study proposes a direct observation of contemporary generative production, treating AI-generated images as surfaces on which the previously described dynamics of cultural canonisation become visible through analytically traceable graphic signs. The research is conceived as a qualitative exploratory study aimed at identifying aesthetic and compositional recurrences that emerge across different systems under controlled generation conditions. To this end, the study adopts a critical visual mapping methodology for qualitative graphic analysis (Rose, 2016; Drucker, 2014), based on the systematic comparison of six interpretative categories: spatial organisation (grids, alignments, and the use of negative space); typographic systems (typefaces, hierarchies, weights, and sizes); information hierarchies (relationships among headlines, body text, and images); colour palettes (dominant colours, saturation, and gradients); technological imaginaries (visual metaphors, recurring iconographies, and representations of technology); and interface structures (cards, dashboards, navigation, and UI components). The analysis was conducted through a comparative reading of the generated outputs, with each representation examined according to the six interpretative categories identified. Recurrent configurations observed across platforms were then related to the historical and critical literature on graphic design in order to reconstruct the compositional genealogies and principal aesthetic continuities that traverse contemporary visual production.

The corpus analysed consists of twelve images generated through different text-to-image models, selected on the basis of their widespread adoption and their capacity to produce outputs aligned with contemporary digital graphic culture. The selection of the models follows a comparative logic: the different AI platforms were chosen because they represent heterogeneous ecosystems of contemporary visual generation. ChatGPT Image and Gemini represent general-purpose multimodal models integrated into conversational ecosystems; Artlist AI is oriented towards professional creative production workflows; Nano Banana, by contrast,

represents an environment primarily dedicated to visual generation. Although the composition of their training datasets and their proprietary architectures cannot be reconstructed transparently, these platforms represent different modes of access to, use of, and integration of generative artificial intelligence within contemporary design practice.
The use of semantically neutral prompts made it possible to observe which graphic configurations tend to emerge spontaneously in the models in the absence of explicit references, thereby identifying the design traditions most likely reactivated.
The prompts were constructed around three deliberately broad operational domains of contemporary graphic design: editorial layout, digital layout, and visual identity. This selection reflects the intention to cover three central domains of contemporary graphic design practice, corresponding respectively to editorial communication, digital interface design, and visual identity systems. Each prompt was executed only once on each platform, enabling a comparative observation of the visual configurations that emerged under identical generation conditions.

280

This choice was motivated by the intention to compare the initial responses of different systems under the same conditions. The unit of analysis is therefore not the individual output, but the recurrence of visual configurations observable across platforms. Accordingly, the corpus was intentionally constructed as an exploratory sample designed to compare heterogeneous platforms under homogeneous generation conditions.

The observations presented should therefore be interpreted as indicative of recurring tendencies. Throughout the analysis, outputs were attributed to specific design genealogies through the repeated identification of morphological and compositional indicators described in the historical and critical literature on graphic design, including grid systems, typographic hierarchy, modular structures, typographic conventions, and modes of organising graphic space. Grounded in critical visual mapping, this methodology makes it possible to explicit the processes of archival rearticulation and as condensations of the design memories embedded within contemporary aesthetic structures.

Historical Grammars of the Artificial Future
The first case study focuses on the visual configurations generated from the prompt *generate an editorial layout*. The outputs reveal the recurrence of modular grids, extensive negative space, rationalised typographic hierarchies, and a clear separation between text and image. Together, these features situate the observed compositions within the tradition of the International Typographic Style ①. References to later developments in digital graphic culture also emerge, particularly in the recurrence of layered compositions, the superimposition of typographic and photographic elements, the use of colour gradients, the coexistence of different visual registers, and an organisation of space that softens the rigidity of the modernist grid in favour of greater compositional complexity. These features clearly recall the experiments of April Greiman and the editorial languages developed by *Emigre*, both of which contributed to the dissemination of early digital aesthetics during the 1980s and 1990s (Greiman, 1990; VanderLans et al., 1993) ②. At the same time, modular structures and grid systems traceable to the Swiss Style tradition associated with Josef Müller-Brockmann remain among the most persistent organisational matrices of contemporary visual communication (Müller-Brockmann, 1981).

A second finding concerns the predominance of sans-serif typefaces traceable to the neo-grotesque genealogy, with uppercase headlines that directly recall the lineage extending from Helvetica and Univers to their contemporary reinterpretations, including Neue Haas Grotesk, Inter, Suisse International, and Graphik. The typographic construction reflects the dichotomy between the monumental headline and the neutral editorial body text, a deeply consolidated formula in contemporary graphic design ③, ④.
The analysis also reveals a further tendency: the images generated by ChatGPT Image, Google Gemini, Artlist AI, and Nano Banana exhibit structures clearly attributable to the language of brand guidelines. Diagrams, material photography, quotations, and modular layouts coexist within a visual grammar characteristic of the communication produced by design studios and cultural institutions. Synthetic editorial design thus emerges as a condensation of design temporalities, wherein modernist rigour coexists with the polished aesthetics of contemporary platform culture. These compositional systems operate as active infrastructures of iconographic canonisation, through which AI systems appear to privilege forms that have already attained a hegemonic status within contemporary graphic culture (Srnicek, 2017).

Interface Culture and the Visualization of Operational Systems
Images generated from the prompt *generate a digital layout* reveal the recurrence of highly codified interface conventions. The interfaces reproduce aesthetic conventions firmly established in the design of contemporary digital platforms, including mobile-first interfaces, card-based modular systems, informational dashboards, and visual hierarchies oriented towards





⑨
Output AI-generated per "brand identity" tramite ChatGPT. Elaborazione dell'autrice, 2026.
AI-generated output for "digital layout" via ChatGPT. Adapted by the author, 2026.

⑩
Output AI-generated per "brand identity" tramite Google Gemini. Elaborazione dell'autrice, 2026.
AI-generated output for "digital layout" via Google Gemini. Adapted by the author, 2026.





⑪
Output AI-generated per "brand identity" tramite Artlist AI. Elaborazione dell'autrice, 2026.
AI-generated output for "digital layout" using Artlist AI. Adapted by the author, 2026.

⑫
Output AI-generated per "brand identity" tramite Nano Banana. Elaborazione dell'autrice, 2026.
AI-generated output for "digital layout" via Nano Banana. Adapted by the author, 2026.

maximum legibility ⑤. The construction of visual space exhibits characteristics traceable to the visual languages of SaaS platforms and standardized design systems, within which the digital is typically represented as an intuitive and continuously optimised experience.

This recognisable visual language emerges through the recurring presence of full-width hero sections, dashboards organised into informational widgets, highly visible call-to-action buttons, outline icons, colour palettes dominated by gradients and strong contrasts, and information hierarchies structured according to principles of clarity and scalability ⑥, elements now stabilised across the principal design systems of contemporary digital platforms of contemporary digital platforms.

A second finding, by contrast, appropriates the visual language of responsive web design that emerged between the late 2000s and the early 2010s. The simultaneous presence of heterogeneous devices arranged within a single frontal composition recalls the commercial mock-ups widely used in web design culture, disseminated through marketplace templates and corporate presentations oriented towards cross-platform consistency. The images mobilise visual codes that are deeply embedded in contemporary web culture, evoking the aesthetics of early startup culture and the compositional logics of digital minimalism.

The dark dashboard presented in the third output instead foregrounds a visual regime rooted in cinematic interfaces, data visualisation culture, and speculative user interfaces developed in video games and contemporary SaaS environments. The aesthetic of the image directly recalls the imaginary of futuristic interfaces that became established between the late twentieth century and the early 2000s, reworking visual conventions derived from cybernetic cultures and cinematic representations of computation ⑦. Finally, the last output reactivates the branding aesthetics codified by platforms like Webflow and the graphic ecosystems of contemporary digital agencies. The image adopts a visual language fully attributable to the visual ecosystem of digital platforms, mobilising normalized compositional convention, from highly saturated gradient backgrounds to geometric hero sections, hyper-realistic mock-ups, and card-based information architectures ⑧. The recurrence of these configurations makes visible the ways in which synthetic representation reactivates sedimented visual grammars, producing a sense of familiarity that the present contribution interprets through the concept of *anemoia*.

Synthetic Branding and Corporate Visual Memory

Whereas the editorial layouts reveal elements that directly recall the traditions of modernism, this section instead foregrounds the consolidated conventions of contemporary user experience and commercial web design. The images generated from the prompt *generate a brand identity* ③ reveal recurring visual grammars characteristic of corporate modernism and contemporary minimalist branding, defined by geometric identities intended to ensure consistency and cross-platform scalability (Müller, 2015; Müller-Brockmann, 1981). Identity systems characterised by essential geometric marks, highly legible sans-serif typefaces, restrained colour palettes, modular organisation of graphic elements, and rigorous consistency across different brand applications constitute the principal indicators by which these design genealogies become recognisable in the generated outputs.

The *Aurora* and *Axiom Systems* identities employ abstract geometric logos characterised by cool gradients and visual surfaces typical of contemporary corporate-tech culture ⑨, ⑩. This configuration clearly recalls the visual codes established within the contemporary digital economy, where the brand increasingly functions as a modular identity characterised by the progressive neutralisation of distinctive traits in favour of visual systems capable of adapting seamlessly to different digital communication environments.
Particularly significant is the recurrence of the card as the fundamental unit of information organisation. Across mobile applications, websites, and even analytic dashboards, content is fragmented into autonomous, modular blocks. This structure derives directly from the evolution of digital interfaces over the past fifteen years and represents one of the most deeply embedded conventions of contemporary platform visual culture.

The visual identity of *Axiom Systems* makes the persistence of modernist grammars even more explicit. The entire graphic system is constructed according to principles of order, standardisation, and visual coherence that directly recall the tradition of the International Typographic Style and the corporate identity models established during the second half of the twentieth century. Here again, neo-grotesque typefaces recur, their expressive neutrality reinforcing the idea of a rational visual system oriented towards maximum legibility. Branding is thus represented as a rational infrastructure of control and visual coherence, confirming the continued presence of modernist culture as an implicit condition of contemporary corporate communication. By contrast, the *Terra Nova* output ⑪ shifts generative emphasis towards repertoires associated with sustainable lifestyle branding, producing a visual construction strongly oriented towards organic imaginaries and eco-conscious materialities ⑫.

Here too, the generated images produce a powerful sense of perceptual familiarity with techno-utopian scenarios that do not exist–or at least do not yet exist–while nevertheless remaining culturally recognisable. Within this interpretative framework, generative artificial intelligence operates as a device of cultural condensation capable of accelerating the recursive circulation of already validated repertoires, transforming the history of graphic design into the operative infrastructure of contemporary synthesis. Across the three domains analysed, a common condition emerges: variation operates primarily at the atmospheric and rendering level, whereas the deeper structures of the visual imaginary remain remarkably stable. The interfaces produced by artificial intelligence systems consistently converge towards the formal grammars developed over the past two decades by major technology platforms and progressively codified within the design systems that regulate the contemporary digital experience. Algorithmic generation therefore appears to function as a mechanism for the crystallisation of existing conventions and of the forms that platform culture has gradually naturalised as standards of design quality.

Anemoia and the Collapse of Temporal Distance: The Hauntological Temporalities of Generative Images

284

The structural stability emerging from the analysis of the corpus does not, however, fully account for the condition produced by contemporary generative infrastructures. Precisely because these models operate through the continuous reworking of pre-existing repertoires, the representations they produce do not belong to any clearly definable present. This gives rise to a perceptually unstable temporal condition that constitutes the specific terrain on which *anemoia* operates as an analytical category. Although concepts such as nostalgia, simulacrum, and hauntology capture important aspects of synthetic temporality, they do not fully account for the particular experience of familiarity produced by images that seem remembered despite never having been experienced. Nostalgia has traditionally been understood as the longing for a past that has been lived and subsequently lost (Boym, 2001), whereas the concept of hauntology, introduced by Jacques *Derrida in Spectres de Marx* (1994) as a conceptual play on *haunting and ontology*, describes a temporality in which the present is inhabited by unrealised possibilities and unfulfilled promises that continue to return in spectral form. Hauntology thus designates a crisis of temporal linearity in which the present loses its capacity to distinguish itself clearly from what has been and what has never been lived. The synthetic representations produced by generative systems produce a different temporal condition, generating forms of recognisability that emerge through the reactivation of historically sedimented visual repertoires without being traceable to any specific temporal referent. Generative artefacts evoke memories without experience, in which the viewer recognises iconographic logics belonging to a historical repertoire that cannot be precisely located, yet nonetheless embedded within contemporary digital mnemotechnics (Stiegler, 1998). The image appears to be remembered before it has even been encountered. Ernst (2013) argues that digital archives tend to replace historical sequentiality with forms of access governed by computation. From this perspective, visual outputs cease to be organised according to chronological progression and instead become simultaneously accessible elements within a single computational temporality.

Such representations appear to operate within what Mark Fisher describes as the *slow cancellation of the future* (Fisher, 2014), whereby futuristic imaginaries continue to emerge through forms that are already culturally stabilised and therefore incapable of producing genuine aesthetic discontinuity. Fisher relates this phenomenon to the pervasiveness of digital infrastructures and media archives, arguing that contemporary culture increasingly functions through processes of permanent retrospection. It is precisely within this tension between apparent novelty and embodied cultural memory that a specific hauntological condition emerges. Fisher further develops this concept to describe contemporary digital cultures, arguing that cultural production is increasingly characterised by a "nostalgia for lost futures," namely the persistence of futures imagined in the past. Synthetic representations amplify this dynamic: although they present themselves as expressions of radical innovation, they tend to reiterate visual grammars through which images of the past continue to exert their agency upon the algorithmic present. Within this condition, visual memory operates as a form of retention, continuously accessible and computable through algorithmic infrastructures (Stiegler, 1998). As Stiegler observes, tertiary retention constitutes a device that *supports and transforms both primary and secondary retention* (Stiegler, 1998, p. 177), actively intervening in the processes through which memory is perceived and transmitted. Every formal configuration thus remains simultaneously reactivatable and recombinable. Synthetic aesthetics therefore operates as a temporal simulacrum, in which the historical referent is progressively replaced by the continuous aesthetic reactivation of images (Baudrillard, 1981). This condition reveals that the history of graphic design continues to function as the archival infrastructure of images, making knowledge of that history indispensable for understanding the logics governing their generation and circulation.

Design After Originality

The comparative analysis developed in this study shows how generative graphic production is progressively reconfiguring graphic design into a field increasingly concerned with the computational management of cultural memory. The recurrences observed across the different platforms reveal clear aesthetic convergences, even in the presence of highly open-ended prompts. Editorial layouts organised through modular grids, rationalised typographic hierarchies, extensive negative space associated with the International Typographic Style, minimalist visual identities, dashboards, and Y2K aesthetics recur consistently across the outputs.

This suggests that AI systems tend to operate through probabilistic stabilisations of the most culturally dense forms, consequently excluding those that have not acquired a comparable degree of cultural sedimentation.

> The selection and orchestration of the archive increasingly replace the production of unprecedented forms as the primary site of originality. In this way, generative artificial intelligence systems make explicit a condition that has probably always characterised graphic design, albeit to different degrees and in different forms: every image always emerges from other images. Rather than dissolving iconographic memory, artificial intelligence appears to radicalise the processes of externalisation and recomposition of technical memory described by Stiegler. The synthetic generation of images reorganises the temporal conditions under which iconographic grammars construct and reactivate their own memory.

In this sense, *anemoia* names a profound cultural condition: that of a mode of visual production capable of generating familiarity in the absence of direct experience. That this condition can now be technically produced on a large scale represents one of the clearest signs of the contemporary transformation of visual cultures and of the processes through which they will continue to be transmitted over time.

REFERENCES

Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation.* Éditions Galilée.

Benjamin, W. (2008). The work of art in the age of its technological reproducibility (M. W. Jennings, B. Doherty, & T. Y. Levin, Eds.; E. Jephcott, R. Livingstone, H. Eiland, et al., Trans.). Harvard University Press. (Original work published 1936)

Blackwell, L. (2000). *20th-century type.* Laurence King Publishing.

Bonsiepe, G. (1999). *Interface: An approach to design.* Jan van Eyck Akademie.

Boym, S. (2001). *The future of nostalgia.* Basic Books.

Crawford, K. (2021). *Atlas of AI.* Yale University Press.

Davis, F. (1979). *Yearning for yesterday: A sociology of nostalgia.* Free Press.

Derrida, J. (1994). *Specters of Marx: The state of the debt, the work of mourning and the new international.* Routledge.

Drucker, J. (2014). *Graphesis: Visual forms of knowledge production.* Harvard University Press.

Ernst, W. (2013). *Digital memory and the archive.* University of Minnesota Press.

Foucault, M. (1969). *L'archéologie du savoir.* Gallimard.

Fisher, M. (2014). *Ghosts of my life: Writings on depression, hauntology and lost futures.* Zero Books.

Flusser, V. (2000). *Towards a philosophy of photography.* Reaktion Books. (Opera originale pubblicata nel 1983)

Greiman, A. (1990). *Hybrid imagery: The fusion of technology and graphic design.* Watson-Guptill.

Kinross, R. (2004). *Modern typography: An essay in critical history* (2nd ed.). Hyphen Press.

Koenig, J. (2021). *The dictionary of obscure sorrows.* Simon & Schuster.

Manovich, L. (2013). *Software takes command.* Bloomsbury Academic.

Müller-Brockmann, J. (1981). *Grid systems in graphic design.* Niggli.

Müller, J., & Remington, R. R. (2015). *Logo modernism.* TASCHEN.

Noble, S. U. (2018). *Algorithms of oppression: How search engines reinforce racism.* New York University Press.

Paglen, T. (2019). *Invisible images (your pictures are looking at you).* https://thenewinquiry.com/invisible-images-your-pictures-are-looking-at-you/

Poynor, R. (2003). *No more rules: Graphic design and postmodernism.* Laurence King Publishing.

Rose, G. (2016). *Visual methodologies: An introduction to researching with visual materials* (4th ed.). Sage.

Somaini, A. (2023). Algorithmic images: Artificial intelligence and visual culture. *Grey Room, 93,* 74-115.

Srnicek, N. (2017). *Platform capitalism.* Polity.

Steyerl, H. (2009). In defense of the poor image. *e-flux Journal, 10.* https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/

Stiegler, B. (1998). *Technics and time, 1: The fault of Epimetheus.* Stanford University Press.

VanderLans, R., Licko, Z., & Gray, M. E. (1993). *Emigre: Graphic design into the digital realm.* Van Nostrand Reinhold.

BIO

Michela Musto

Michela Musto è architetta, designer e ricercatrice. Dottoressa di ricerca presso l'Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli", svolge attività di ricerca sui rapporti tra cultura visuale, intelligenza artificiale, design computazionale e fashion technologies.

Michela Musto is an architect, designer, and researcher. As a Ph.D. candidate at the University of Campania "Luigi Vanvitelli," she conducts research on the relationships between visual culture, artificial intelligence, computational design, and fashion technologies.



AIAP CDPG > CENTRO DI DOCUMENTAZIONE SUL PROGETTO GRAFICO
AIAP CDPG > GRAPHIC DESIGN DOCUMENTATION CENTRE



PIÙ DI UN ARCHIVIO
MORE THAN AN ARCHIVE

WWW.AIAP.IT >AIAP.IT/CDPG/



The new AIAP CDPG digital platform is a project funded by the European Union – Next Generation EU within the framework of the PNRR (National Recovery and Resilience Plan) in accordance with Directorial Decree No. 385 dated 19/10/2022 – Sub-investment 3.3.2 – Support to cultural and creative sectors for innovation and digital transition. Project Ref. No. TOCC 0001515, COR 15905620, CUP C87I23000580008.

Co-funded by the European Union

MINISTERO DELLA CULTURA

2026 NEW ITEMS IN AIAP BOOKSHOP!



PINK
Women of Italian Graphic Design. From the Origins to Contemporaneity



Franco Bassi.
Insegnante e grafico
Dalla Scuola d'Arte di Cantù
alla Olivetti

Riflessi
For a [Disordered] Interpretation
of Italian Graphic Design

aiap.it/libreria/

AIAP EDIZIONI

Next issue 44

GRAPHIC DESIGN FOR THE PUBLIC
COMMUNICATION, ACCESS, AND CIVIC EXPERIENCE

Il n. 44 di Progetto Grafico invita a esplorare criticamente il ruolo del graphic design, della comunicazione visiva e dell'information design nel settore pubblico.
Il numero considera il design della comunicazione come un'interfaccia fondamentale tra istituzioni e cittadini, capace di incidere sulle modalità con cui le persone accedono ai servizi, comprendono le informazioni, si orientano all'interno dei sistemi pubblici e partecipano alla vita civica e sociale.

La call accoglie in particolare ricerche dedicate ai temi dell'accessibilità e dell'inclusione, della trasformazione digitale e della crescente complessità dei sistemi informativi pubblici, della progettazione e valutazione delle interfacce fisiche e digitali, dell'identità e della coerenza visiva delle istituzioni e delle forme multimodali della comunicazione pubblica. Invita inoltre a riflettere criticamente sulle responsabilità etiche e politiche del design e sul suo potenziale nel favorire chiarezza, trasparenza, fiducia e relazioni più efficaci tra cittadini e istituzioni pubbliche.
I contributi possono comprendere saggi scientifici, casi studio e ricerche applicate, indagini storiche, oltre ad artefatti di comunicazione scientifica quali infografiche, mappe, visualizzazioni sperimentali, video e rappresentazioni interattive.

Issue No. 44 of Progetto Grafico invites contributions that critically explore the role of graphic design, visual communication, and information design within the public sector. The issue considers communication design as a crucial interface between institutions and citizens, shaping how people access services, understand information, navigate public systems, and participate in civic and social life.

The call particularly welcomes research addressing accessibility and inclusion, digital transformation and the growing complexity of public information systems, the design and evaluation of physical and digital interfaces, institutional identity and visual coherence, and multimodal forms of public communication.
It also encourages critical reflection on the ethical and political responsibilities of design and on its potential to foster clarity, transparency, trust, and more effective relationships between citizens and public institutions.
Contributions may include scientific articles, case studies and applied research, historical investigations, as well as scientific communication artefacts such as infographics, maps, experimental visualisations, videos, and interactive representations.

Progetto Grafico
International Journal
of Communication Design

ISSN PRINT 1824-1301
ISSN ONLINE 3103-5876

pgjournal.aiap.it