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.**

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

286 – 311

Jacopo Battisti
0009-0002-7328-5951
Università della Campania Luigi Vanvitelli
jacopo.battisti@unicampania.it

Filippo Maria Disperati
0000-0002-0029-4817
Università della Campania Luigi Vanvitelli
filippomaria.disperati@unicampania.it

Maria Antonia Salomè
0000-0001-7977-2078
Università degli Studi di Firenze
mariaantonia.salome@unifi.it

Inverse Design Process • Algorithmic Aesthetics • Situated Knowledge
Embodied Cognition • Design Education

10.82068/pgjournal.2026.23.43.12

Il contributo analizza la trasformazione epistemologica del processo creativo e progettuale nel passaggio dall'analogico al digitale fino all'intelligenza artificiale generativa, con particolare attenzione al rapporto tra materialità della conoscenza e immaterialità dei processi algoritmici. Se la pratica tradizionale fondava la produzione di senso su una sequenza progressiva di azioni – un legame diretto e incorporato tra gesto, tecnica e supporto (Sennett, 2008; Adamson, 2007) – l'IA introduce una logica strutturalmente differente, che la ricerca definisce *processo inverso*: il designer non costruisce la forma a partire dall'intenzione, ma riceve un output già formato e deve risalirne a ritroso la coerenza logica, estetica ed etica. Questa inversione trasforma la natura stessa della competenza progettuale, da costruttiva a curatoriale. Sul piano estetico, i modelli generativi tendono a produrre un *pastiche algoritmico* – una ricombinazione di elementi preesistenti strutturalmente analoga al pastiche postmoderno teorizzato da Jameson (1991), ma determinata statisticamente dalla massa dei dati di training anziché da una scelta autoriale consapevole (Manovich, 2019; Somaini, 2023). Ne derivano estetiche uniformate e preconfigurate che la ricerca interroga criticamente: rispondono a un desiderio autentico del progettista o sono una condizione accettata perché favorita dagli strumenti algoritmici?

A fronte di questa doppia trasformazione – del processo e dell'estetica – il contributo propone un modello di formazione critica fondato su tre componenti: i *Limited Knowledge Models* (LKM), modelli addestrati su saperi situati e contestuali (Haraway, 1988) capaci di preservare know-how locali in alternativa ai grandi modelli universali; la *pedagogia dei vincoli*, intesa come recupero del limite materiale quale dispositivo cognitivo che riattiva la dimensione incarnata del fare; e la figura del *designer-curatore*, profilo che privilegia l'*ars interrogandi* sulla delega algoritmica, mantenendo la responsabilità etica sul processo.

Attraverso una revisione della letteratura e la mappatura di casi studio, la ricerca documenta come queste componenti possano integrarsi in un modello pedagogico ibrido capace di formare designer consapevoli delle logiche algoritmiche senza rinunciare alla profondità critica che la cultura del progetto ha storicamente prodotto.

Introduzione

Il passaggio dall'analogico al digitale e, più recentemente, all'intelligenza artificiale generativa non rappresenta una semplice evoluzione degli strumenti del progetto, ma introduce una discontinuità epistemologica nel modo in cui il designer produce conoscenza, esercita agency e assume responsabilità sul proprio operato.

Se la pratica tradizionale si fondava su una sequenza progressiva di azioni e su un legame incorporato tra gesto, tecnica e supporto, i sistemi generativi introducono una logica differente, che questo contributo definisce processo inverso ①: il progettista non costruisce progressivamente una forma, ma riceve un output già formato e ne ripercorre a ritroso la struttura per verificarne la coerenza estetica, semantica e tecnica.

Questa inversione trasforma il design da pratica di costruzione progressiva del senso – il world-making inteso come atto progettuale responsabile (Fry, 2009) – verso una pratica in cui selezione, interpretazione e curatela assumono un ruolo crescente.

Tale trasformazione interroga tanto la dimensione incarnata del sapere progettuale (Sennett, 2008; Adamson, 2007), quanto quella estetica: i modelli generativi operano infatti attraverso corpus di dati che condizionano lo spazio delle forme producibili (Manovich & Arielli, 2024). La questione diventa quindi comprendere in che misura il progettista sia in grado di riconoscere e governare tali condizioni anziché accettarle implicitamente.

Il contributo interpreta pertanto l'intelligenza artificiale non come elemento distruttivo della creatività, ma come territorio di rinegoziazione del processo progettuale e, conseguentemente, della formazione del designer.
A questo scopo propone un framework teorico-operativo articolato in tre componenti interconnesse – Limited Knowledge Models (LKM), pedagogia dei vincoli e figura del designer-curatore – successivamente interrogate attraverso una selezione di casi studio.
L'obiettivo è delineare un modello pedagogico capace di integrare competenza algoritmica, sensibilità materiale e responsabilità critica nel progetto.

Metodologia
Il contributo adotta un approccio metodologico qualitativo articolato in due fasi complementari: una revisione sistematica della letteratura e una selezione ragionata di casi studio analizzati attraverso una griglia critica comune.

La revisione della letteratura è stata condotta attraverso la consultazione dei principali database accademici – Scopus, Google Scholar, ACM Digital Library e ResearchGate – utilizzando come termini di ricerca primari: inverse design process, algorithmic aesthetics, situated knowledge, embodied cognition, design education, generative AI, constraint-based pedagogy, human-AI collaboration.

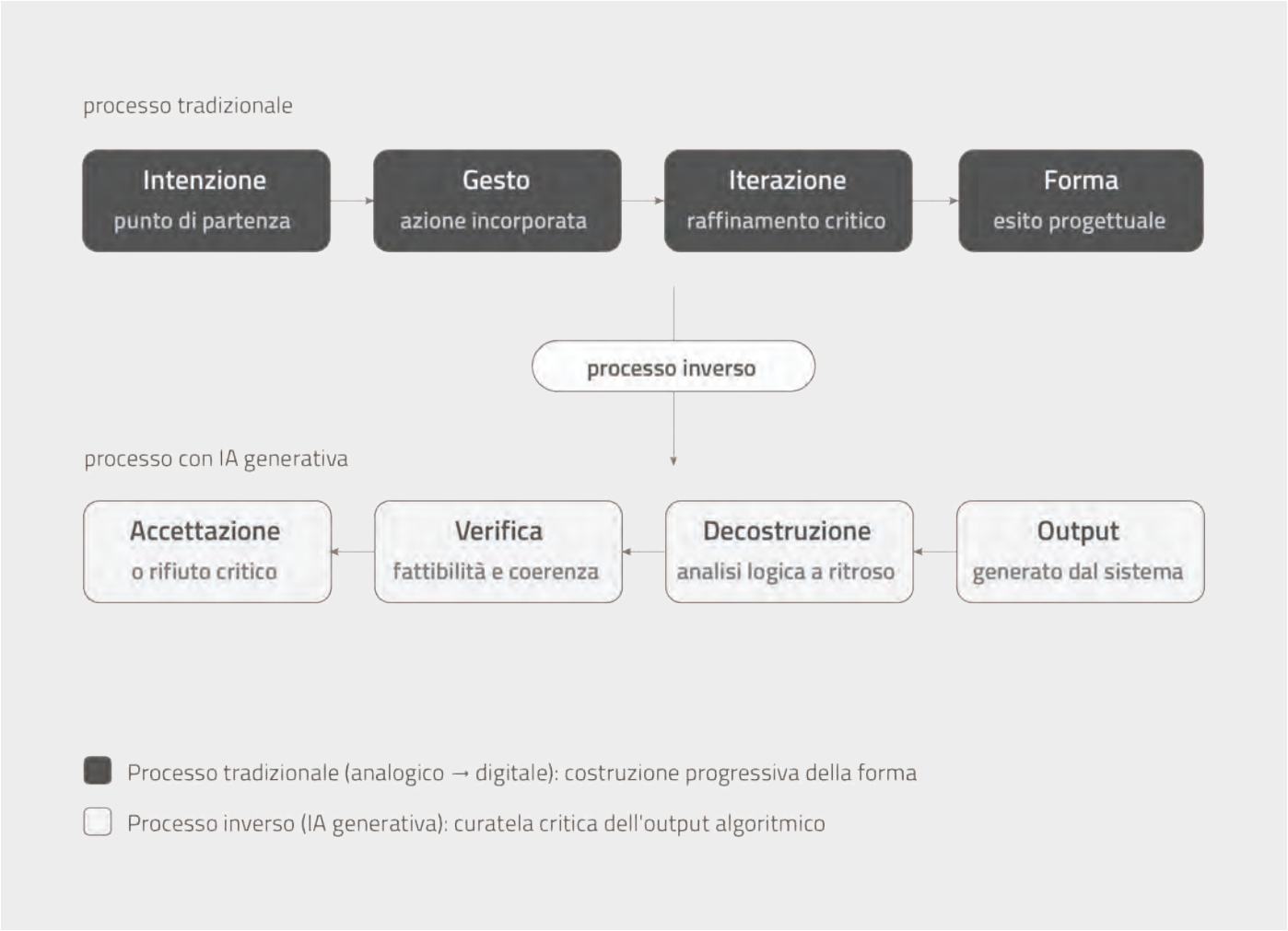
288

Il corpus selezionato privilegia contributi pubblicati tra il 2017 e il 2026, con l'inclusione di testi fondativi precedenti – Sennett (2008), Adamson (2007), Haraway (1988), Jameson (1991) in quanto riferimenti teorici consolidati nell'ambito della ricerca sul sapere incarnato, sull'epistemologia del craft e sulla critica culturale del postmoderno. I criteri di selezione delle fonti hanno privilegiato: pertinenza rispetto ai tre assi tematici del contributo (processo progettuale, estetica algoritmica, formazione critica); qualità editoriale della sede di pubblicazione; rilevanza per la costruzione del framework teorico proposto.

I casi studio sono stati selezionati secondo una logica di campionamento teorico: ciascuno documenta una diversa modalità del processo inverso in contesti professionali e artistici che consentono di derivare implicazioni operative per la formazione del design.
Il progetto And We Thought di Roberto Fassone illustra l'inversione radicale del processo creativo, in cui è la macchina a generare i prompt e l'artista a procedere a ritroso verso la loro visualizzazione materiale.
Il lavoro di Sybille de Saint Louvent documenta l'inversione del processo di art direction, nel quale la definizione del concept e la curatela degli output algoritmici sostituiscono la costruzione progressiva dell'immagine. La campagna Gucci Core 2027 evidenzia l'inversione del rapporto tra oggetto e immagine nella comunicazione di marca, dove la visualizzazione algoritmica precede, e in parte sostituisce, l'esistenza materiale del prodotto. I tre casi, individuati come pratiche esemplari per il modello pedagogico/operativo, sono stati analizzati attraverso quattro dimensioni comuni: tipo di interazione con il sistema generativo; grado di agency del designer nel processo; qualità e logica dell'esito estetico; implicazioni per la formazione di figure professionali criticamente consapevoli.
L'analisi si basa su fonti primarie (intervista con l'artista Roberto Fassone), materiali pubblicati dagli autori e documentazione critica disponibile.

Framework Teorico
La riflessione sulla natura del sapere progettuale costituisce il fondamento teorico di questo contributo. Sennett (2008) mostra come il craftsman – nella sua accezione più ampia – produca conoscenza attraverso l'azione e la resistenza dei materiali: un sapere che non precede il fare, ma emerge da esso. Adamson (2007) interpreta analogamente il craft come modalità epistemica, nella quale la conoscenza progettuale è situata, contingente e incarnata e si costruisce nell'iterazione tra intenzione e resistenza. In questa prospettiva, la embodied cognition – il pensare attraverso il fare – non riguarda soltanto la manipolazione materiale, ma partecipa alla costruzione cognitiva del progetto (Groth, 2017).

La logica dell'IA generativa introduce una tensione rispetto a questa struttura progressiva della conoscenza progettuale. Se il processo analogico può essere schematizzato nella sequenza intenzione → gesto → iterazione → forma, e quello digitale ne modifica strumenti e modalità mantenendone una struttura prevalentemente progressiva, il processo generativo può operare secondo una sequenza inversa: output → decostruzione → verifica → accettazione o rifiuto. Il progettista intercetta così una forma già generata e opera a ritroso per ricostruirne fattibilità e significato. Questa condizione – che definiamo processo inverso – non elimina la competenza progettuale, ma ne accentua la dimensione critica e curatoriale. La questione diventa quindi comprendere se e come la conoscenza incarnata possa essere preservata nell'interazione con sistemi generativi, all'interno di una cultura del progetto intesa come produzione di conoscenza e world-making (Fry, 2009; Bardzell et al., 2016). L'inversione interessa anche la dimensione estetica. Jameson (1991) definisce il pastiche postmoderno come ricombinazione di linguaggi preesistenti priva della distanza critica propria della parodia. Un'analoga logica combinatoria caratterizza i modelli generativi, addestrati su ampi corpus visivi dai quali interpolano stili, forme e codici.



①
Autori, Schema del processo inverso, confronto tra processo tradizionale e processo con IA generativa, 2026. Elaborazione degli autori.
Authors, Reverse Process Scheme, Comparison Between the Traditional Design Process and the Generative AI-Assisted Design Process, 2026. Authors' elaboration.

③
Roberto Fassone, And We Thought, installazione al BVLGARI PRIZE 2024, MAXXI, Roma, cura di Giulia Ferracci, 2025. Courtesy Roberto Fassone.
Roberto Fassone, And We Thought, installation at the BVLGARI PRIZE 2024, MAXXI Museum, Rome. Curated by Giulia Ferracci, 2025. Courtesy of Roberto Fassone.

④
Roberto Fassone, And We Thought IV, Università del Lussemburgo, Nuit de La Culture, cura di Vincent Crapon, 2023. Courtesy Roberto Fassone.
Roberto Fassone, And We Thought IV, University of Luxembourg, Nuit de la Culture, curated by Vincent Crapon, 2023. Courtesy of Roberto Fassone.

Esiste tuttavia una distinzione fondamentale: mentre il pastiche postmoderno poteva configurarsi come scelta autoriale consapevole, il pastiche algoritmico deriva dalla struttura stessa della generazione statistica. I sistemi di IA tendono infatti a produrre versioni stereotipiche e idealizzate delle forme presenti nei dataset di training (Manovich & Arielli, 2024), entro un regime visivo inseparabile dalle infrastrutture e dai corpus che lo alimentano (Somaini, 2023). Tali infrastrutture possono orientare l'agency creativa verso configurazioni preformattate (Ravn Ag, 2025; Navas, 2024), rendendo necessario che il progettista sappia riconoscere e interrogare le logiche estetiche e culturali incorporate nella generazione.
Il problema della provenienza e delimitazione della conoscenza generativa può essere letto attraverso la critica di Haraway (1988) allo «sguardo da nessun luogo»: ogni conoscenza è prodotta da una posizione specifica, anche quando pretende universalità.

In questa prospettiva, proponiamo il concetto di Limited Knowledge Model (LKM), inteso come un modello che opera su corpus specifici, delimitati e contestuali – per esempio un archivio di design, un patrimonio artigianale o una collezione storica – assumendo il limite come risorsa epistemica.

L'obiettivo è produrre una conoscenza dichiaratamente situata anziché affidarsi all'apparente universalità dei grandi modelli. Il designer partecipa così alla definizione del corpus, interagisce con il modello e ne riconosce i limiti, mantenendo un ruolo attivo nei processi decisionali (Sidorkin, 2026; Te'eni et al., 2026).
In relazione al concetto di hybrid intelligence (Cukurova, 2025), il LKM costituisce quindi una possibile declinazione operativa orientata alla conservazione e attivazione di saperi contestuali.
Il limite assume una funzione analoga nella dimensione pedagogica. Nel Constraints-Led Approach (CLA), sviluppato nell'ambito dell'educazione motoria, i vincoli costituiscono condizioni attraverso cui gli studenti sono guidati verso la scoperta autonoma di soluzioni (Roberts et al., 2019). Trasposto nella formazione del design, questo principio suggerisce di definire vincoli tecnici, materiali o concettuali prima della generazione, costruendo un perimetro entro il quale interrogare il sistema anziché attribuire senso a posteriori a un output ricevuto. I vincoli, in particolare quelli material-driven, possono così preservare il rapporto tra esperienza incarnata e decisione progettuale (Groth, 2017), facendo del limite non una restrizione della creatività, ma un dispositivo cognitivo e critico. Da questa rinegoziazione emerge la figura del designer-curatore, che non delega al sistema la responsabilità progettuale, ma orchestra la relazione con la tecnologia attraverso selezione, interpretazione e giudizio. Tale profilo abita lo spazio di attrito tra corpo e codice (Núñez-Pacheco et al., 2026), interrogando le premesse estetiche e culturali degli output e assumendo responsabilità sulle decisioni mediate da sistemi opachi. Il suo attributo fondamentale è il primato dell'ars interrogandi sull'ars respondendi: non la capacità di ottenere una risposta formalmente efficace, ma quella di formulare domande intenzionali e valutarne criticamente gli esiti. LKM, pedagogia dei vincoli e designer-curatore costituiscono quindi un sistema interdipendente: la delimitazione del sapere rende esplicito il contesto della generazione, il vincolo struttura criticamente il processo e il designer mantiene la responsabilità interpretativa e decisionale sul risultato.

Casi Studio
Con l'intervento della macchina scrivente (Calvino, 1968) e poi della macchina pensante, priva di responsabilità etica in quanto individuo progettuale non cosciente, le linee di demarcazione storicamente fissate diventano labili e sfumate. In questa analisi è fondamentale Il *Visconte Cibernetico* di Andrea Prencipe e Massimo Sideri, pubblicato nel 2023. Recuperando il cosiddetto "Metodo Calvino", gli autori suggeriscono che la chiave per comprendere la rivoluzione tecnologica non risieda nella scelta tra poli opposti, ma nella capacità di abitare la tensione tra naturale e artificiale, uomo e macchina (Prencipe & Sideri, 2023). Come il Visconte Medardo, che scopre una sapienza più profonda dopo essere stato dimezzato, l'essere umano è invitato a uscire da una "ottusa e ignorante interezza" per abbracciare una prospettiva eccentrica e parziale, capace di generare una visione d'insieme. Attraverso la lente di Calvino, la creatività si riafferma non come simulazione, ma come minimizzazione della probabilità, trasformando la sfida con l'IA in un'opportunità per riappropriarsi della nostra agency e immaginazione.

Il punto di partenza calviniano è la condizione del Visconte Medardo, il quale, diviso in due da una palla di cannone, incarna la parzialità umana e la scissione tra le dimensioni dell'essere. Tradizionalmente, la cultura occidentale ha separato la mente (*res cogitans*) dal corpo *(res extensa*) (Bomba et al., 2024). Oggi questa separazione è accentuata dalla digitalizzazione, che tende ad "artificializzare" la conoscenza separandola dal corpo somatico. Le macchine, prive di un corpo biologico, non possono "ingerire" sostanze fisiche, ma vengono "nutrite" attraverso dataset. Nel suo volume del 1997, Maldonado anticipava i rischi della pervasività delle tecnologie telematiche e della dematerializzazione dei processi culturali, esprimendo riserve verso una digitalizzazione capace di separare la mente dal corpo e favorire scenari tecnocratici nei quali la complessità sociale viene surclassata da modelli computazionali astratti e privatizzati (Califano, 2022).

Come per il Visconte Medardo, la palla di cannone che divide il progettista umano è oggi rappresentata dall'intervento delle macchine pensanti nel processo progettuale. Il rapporto mente-corpo assume quindi una rinnovata centralità critica. Il dualismo cartesiano, che ha storicamente separato la res cogitans dalla res extensa (Descartes, 1641/1996), trova una radicalizzazione nelle tecnologie computazionali contemporanee, che operano attraverso una dissociazione tra elaborazione cognitiva ed esperienza incarnata. Se per l'essere umano la produzione progettuale è indissociabile da una dimensione situata, sensoriale e corporea, nei sistemi di intelligenza artificiale essa avviene in assenza di un corpo e, dunque, di una forma di esperienza del mondo (Varela et al., 1991; Dreyfus, 2007).
L'azione progettuale umana non si esaurisce infatti in operazioni formali o combinatorie, ma costituisce un atto intenzionale, situato e riflessivo. Implica una presa di posizione rispetto al mondo, una responsabilità etica e una consapevolezza delle conseguenze del progetto, radicate in una condizione incarnata e in una memoria esperienziale (Schön, 1983; Merleau-Ponty, 1945/2012).

Al contrario, l'IA generativa, pur mostrando forme avanzate di elaborazione simbolica, non è dotata di coscienza né di intenzionalità in senso fenomenologico. La sua attività consiste in una riorganizzazione probabilistica di dati preesistenti, priva di esperienza vissuta e consapevolezza del proprio operato (Floridi et al., 2018; Boden, 2016). Ciò che appare come gesto progettuale è il risultato di un'inferenza statistica su grandi moli di dati, una simulazione di progettualità che non implica deliberazione cosciente (Mitchell, 2019).

La macchina non può quindi essere considerata un soggetto progettuale pienamente agente, ma un dispositivo operativo che amplifica, condiziona e riconfigura l'azione umana (Carpo, 2017). È proprio in questa tensione che si ridefinisce il ruolo del designer contemporaneo.

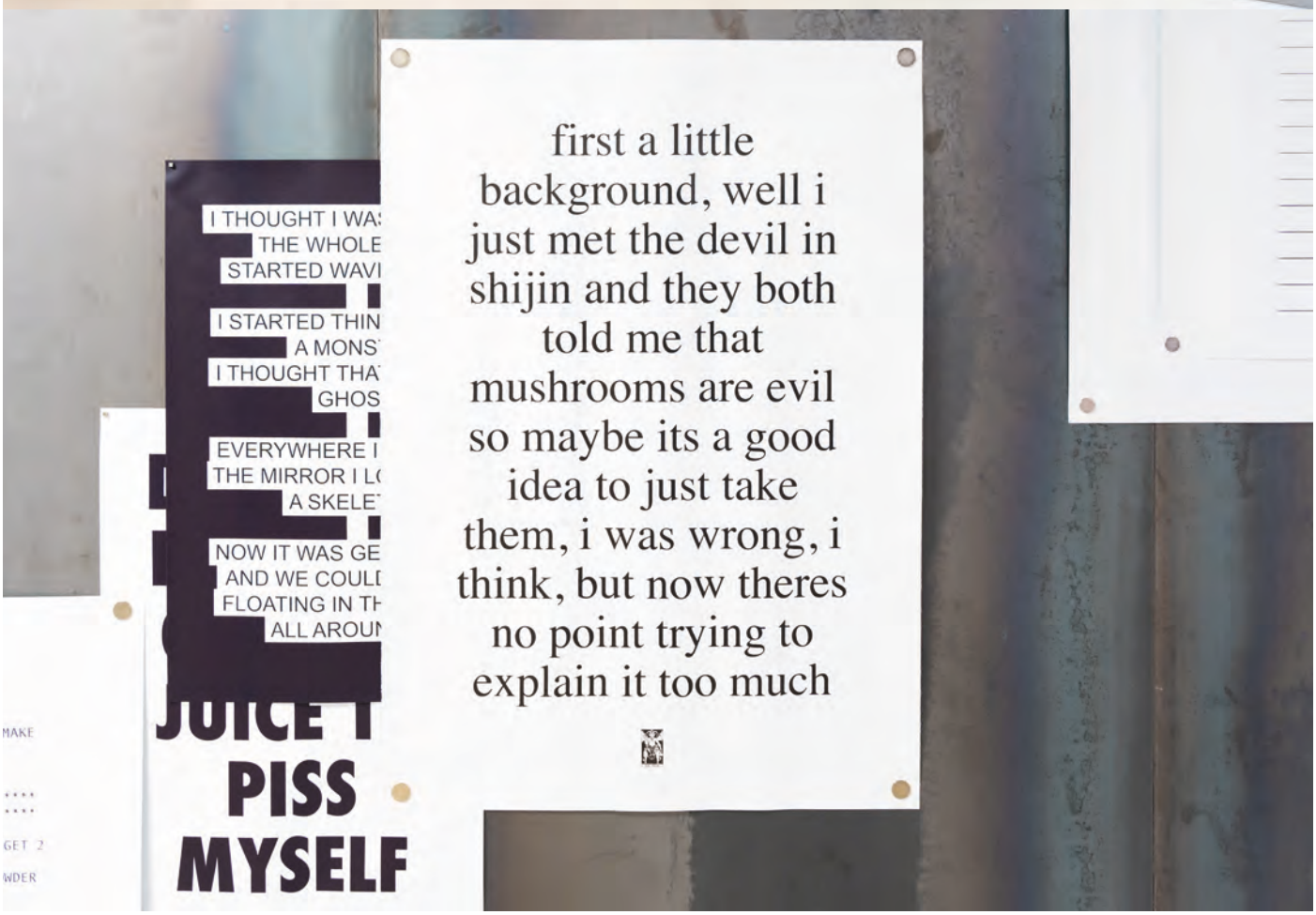
And We Thought, Roberto Fassone e AILai
Nel caso di AI LAi, sviluppato da Roberto Fassone all'interno del progetto And We Thought (2022) ②, realizzato in collaborazione con l'organizzazione culturale Sineglossa, l'intervento dell'intelligenza artificiale non si limita a rinegoziare la distribuzione dell'azione progettuale tra umano e macchina, ma sposta il terreno stesso su cui tale relazione viene compresa. Il progetto si colloca infatti esplicitamente all'intersezione tra immaginazione umana, intelligenza artificiale e stati alterati di coscienza, assumendo come proprio oggetto di indagine non tanto la capacità della macchina di produrre contenuti, quanto la natura stessa dell'immaginazione in assenza di esperienza. L'analisi qui proposta è ulteriormente supportata da un'intervista da noi condotta con l'artista.
Se il dibattito sulla IA si è a lungo concentrato sulla frattura tra mente e corpo - e sulla presunta mancanza di esperienza incarnata dei sistemi artificiali - AI LAi suggerisce una torsione più radicale: la macchina non va interpretata come mente senza corpo, bensì come dispositivo immaginifico senza esperienza.

Il nucleo del progetto ruota attorno a AI LAi, un'entità artificiale costruita attraverso un processo di "nutrimento" basato su migliaia di racconti di esperienze psichedeliche (trip reports), raccolti in un archivio dedicato (shroomery.org). Il modello - sviluppato con il supporto tecnico di un creative technologist - opera attraverso input linguistici minimi (spesso titoli), a partire dai quali genera narrazioni che simulano esperienze allucinate. Il processo è, dunque, interamente linguistico: l'AI non percepisce né esperisce, ma produce storie che mimano gli effetti discorsivi dell'alterazione. Fassone costruisce un dispositivo che simula uno stato alterato di coscienza, come se la macchina fosse sotto l'effetto di funghi allucinogeni.
Tuttavia, come sottolineato dallo stesso autore, tale simulazione non rappresenta una perdita di controllo, bensì il suo opposto: un rafforzamento del controllo progettuale. La macchina è addestrata a "perdere il controllo" in modo controllato, replicando linguisticamente deviazioni semantiche e incoerenze senza attraversare una reale trasformazione cognitiva.

In questo passaggio si produce uno slittamento fondamentale: ciò che viene meno non è semplicemente il corpo, ma la necessità del corpo come fondamento dell'immaginazione. L'immaginazione artificiale non emerge da una relazione situata con il mondo, ma da una capacità combinatoria che opera direttamente sul piano dei segni (Boden, 2016; Colton & Wiggins, 2012).
AI LAi radicalizza questa condizione, mostrando come anche l'errore, la deviazione e la "follia" possano essere progettati come output regolati.

Una delle inversioni più rilevanti del progetto riguarda la struttura del processo creativo. La macchina non si limita a rispondere a input, ma genera essa stessa i prompt. Le narrazioni prodotte diventano indicazioni operative per l'artista, che utilizza questi testi come base per sviluppare artefatti visivi. L'output dell'AI non è quindi un risultato, ma un innesco progettuale. In questo modo, l'immaginazione artificiale si estende oltre il linguaggio per incidere sulla realtà materiale.
I poster ③, ④, sviluppati in una prima fase, traducono visivamente frammenti narrativi allucinati,


I WAS MELTING
MY BRAIN FELT LIKE ITS STUCK IN MY SKULL
OH SHIT HOW FUCKED UP IS THAT GUY IN THE POSTER?
"GOOD TO GROW A LITTLE BIT!
LED ZEPPELIN
I THOUGHT I WAS DEAD BUT THE WHOLE ROOM STARTED WAVING AT ME.
I STARTED THINKING I WAS A MONSTER
I THOUGHT THAT I WAS IN A GHOST.
EVERYWHERE I LOOKED IN THE MIRROR I LOOKED LIKE A SKELETON.
NOW IT WAS GETTING LATE AND WE COULD SEE SHIT FLOATING IN THE CLOUDS ALL AROUND US.
MYSELF
mushrooms are evil so maybe its a good idea to just take them, i was wrong, i think, but now theres no point trying to explain it too much
AND WE THOUGHT A RAINBOW WAS THE BEST IDEA I HAD EVER HAD
ORANGE JUICE TO PISS MYSELF


first a little background, well i just met the devil in shijin and they both told me that mushrooms are evil so maybe its a good idea to just take them, i was wrong, i think, but now theres no point trying to explain it too much
PISS MYSELF

richiamando l'estetica psichedelica degli anni Sessanta e Settanta. Successivamente, il processo si espande nella produzione della trilogia filmica The Door, The Road e Love Is Magic, originata da una "visione" della macchina relativa a un universo alternativo dei Led Zeppelin. Questi film - inesistenti - vengono realizzati attraverso l'uso esclusivo di found footage, riproducendo sul piano visivo la stessa logica combinatoria dell'AI.

Il passaggio da testo a immagine non è mai neutro: esso attraversa la soggettività dell'artista.
Fassone sottolinea infatti come la propria cultura visiva, legata alla psichedelia e alla musica degli anni Sessanta e Settanta, costituisca una componente fondamentale per la traduzione delle visioni artificiali.
L'AI produce possibilità, ma è l'autore a renderle significative e operative.

Da questo punto di vista, il progetto evidenzia con chiarezza come l'AI non sia un agente autonomo, né uno strumento passivo, ma un generatore di deviazioni controllate, il cui valore emerge solo nella relazione con una coscienza progettuale umana (Carpo, 2017).

Questo comporta un ridimensionamento della tradizionale opposizione tra corpo e mente. Se l'esperienza incarnata rappresenta, nella prospettiva fenomenologica, la base della conoscenza (Merleau-Ponty, 1945/2012), AI LAi dimostra che è possibile produrre forme operative di immaginazione anche in sua assenza.

In questo senso, l'intelligenza artificiale si configura come macchina immaginifica, capace di generare variazioni e mondi possibili a partire da archivi esistenti (Manovich, 2019). Il designer assume allora il ruolo di regista di questa immaginazione: non produce direttamente contenuti, ma costruisce le condizioni affinché essi emergano, selezionandoli e traducendoli in realtà.

L'intervista evidenzia infine una dimensione pedagogica centrale. Per un autore formato, l'AI può funzionare come una macchina di espansione del possibile, capace di sollecitare nuove forme di progettualità e di attivare una relazione più istintiva e aperta alla sperimentazione. Tuttavia, per chi è ancora in fase di formazione, essa può rappresentare un dispositivo ambivalente: da un lato accelera la produzione, dall'altro rischia di indebolire la capacità critica e la comprensione storica degli stili. Diventa quindi fondamentale il ruolo della conoscenza e della cultura visiva, che permettono di orientare e leggere gli output generati.

In ultima istanza, AI LAi non riduce la distanza tra umano e macchina, ma la rende più complessa. Non si tratta più di stabilire se la macchina sia cosciente, ma di comprendere come essa produca immaginari e come questi vengano resi operativi attraverso l'azione progettuale. La questione non è più "cosa manca" all'AI rispetto all'umano, ma quali mondi diventano possibili proprio a partire da questa mancanza.

Sybille de Saint Louvent
Sybille de Saint Louvent è un'art director e visual researcher francese nota per il suo approccio sperimentale all'intersezione tra moda, comunicazione visiva e intelligenza artificiale generativa.
Formata nell'art direction e nel fashion branding, ha acquisito notorietà internazionale attraverso campagne speculative per marchi del lusso, tra cui Gucci, Prada, Hermès e Jil Sander, sviluppate mediante strumenti di generazione delle immagini basati sull'IA.
Il suo lavoro integra cultura della moda, ricerca iconografica e tecnologie emergenti, creando narrazioni visive che interrogano i confini tra creatività umana e produzione algoritmica. La sua pratica propone così l'IA come strumento di esplorazione concettuale e amplificazione dell'immaginazione, piuttosto che come sostituto dell'autorialità umana.

L'esperienza di de Saint Louvent costituisce un caso studio rilevante per analizzare le trasformazioni introdotte dall'IA generativa nell'art direction contemporanea. Le sue campagne mostrano come tali tecnologie possano essere impiegate non come semplici strumenti di produzione automatica, ma come dispositivi di ricerca, costruzione narrativa e sperimentazione visiva ⑤, ⑥. Il valore del progetto continua a risiedere nella definizione del concept, nella costruzione di immaginari culturali e nell'orchestrazione di riferimenti estetici complessi, mentre l'algoritmo interviene come estensione delle capacità esplorative del designer.

Questa prospettiva può essere interpretata attraverso il Limited Knowledge Model (LKM), secondo cui ogni processo di conoscenza è parziale e situato.
Tale impostazione richiama la teoria dei "saperi situati" di Donna Haraway, che critica l'idea di una conoscenza universale e oggettiva, sostenendo che ogni sapere derivi da una posizione specifica. Nel lavoro di de Saint Louvent, l'IA amplia le possibilità esplorative senza eliminare il carattere situato della progettazione: le immagini generate non costituiscono una conoscenza autonoma o neutrale, ma emergono dall'interazione tra dataset, algoritmi e intenzionalità del designer.
L'IA rende così visibile la natura distribuita della produzione di conoscenza visiva, confermando come la creatività contemporanea si sviluppi attraverso prospettive parziali e complementari.

Il caso suggerisce la necessità di un modello pedagogico ibrido capace di integrare le potenzialità dell'IA con metodologie analogiche, ricerca visuale e una solida conoscenza della storia del design, della moda e della cultura visiva. Le ricerche sulla design education evidenziano come l'uso efficace dell'IA non coincida con una delega del processo creativo alla macchina, ma con forme di hybrid intelligence nelle quali pensiero critico, capacità interpretativa e cultura progettuale mantengono un ruolo centrale (Cukurova, 2025). Attraverso la lente del LKM, il processo educativo dovrebbe inoltre sviluppare consapevolezza dei limiti epistemologici umani e algoritmici, promuovendo una comprensione critica di fonti, bias e prospettive incorporate nei modelli generativi. L'IA non sostituisce quindi il progettista, ma ne ridefinisce le competenze, richiedendo capacità di curatela, valutazione e interpretazione degli output.

294

Gli studi sull'integrazione dell'IA generativa nella formazione progettuale confermano che questi strumenti possono favorire divergenza creativa, ampliamento delle alternative e accelerazione delle fasi esplorative, purché accompagnati da pratiche riflessive e dallo sviluppo del giudizio critico (Lee, 2025; Mao et al., 2025). Le revisioni sistematiche della letteratura mostrano inoltre che i migliori risultati pedagogici emergono quando gli strumenti generativi sono inseriti in ecosistemi didattici che valorizzano ricerca storica, analisi dei precedenti progettuali e competenze culturali profonde, anziché la mera produzione di immagini (Gulzar et al., 2025).

Il lavoro di de Saint Louvent assume pertanto un valore paradigmatico per la formazione dei futuri art director. Mostra come l'IA possa essere integrata in un processo fondato sulla cultura del progetto, sulla conoscenza storica e sulla capacità critica, contribuendo alla definizione di una figura professionale che opera come curatore di processi generativi e interprete culturale. L'IA diviene così uno strumento di amplificazione della ricerca progettuale e non un sostituto dell'autorialità creativa, in linea con le indicazioni dell'UNESCO (2023) sull'impiego responsabile e culturalmente consapevole delle tecnologie generative nei contesti educativi e creativi.

L'approccio di de Saint Louvent offre infine indicazioni operative per la formazione degli art director.
Il suo processo – costruzione di un brief culturale, selezione e curatela degli output algoritmici e verifica della loro coerenza con un immaginario di riferimento – traduce in pratica le tre componenti del modello pedagogico proposto. Il brief corrisponde al vincolo material-driven: un perimetro culturale e concettuale definito prima del processo generativo.
La curatela degli output corrisponde alla figura del designer-curatore, che seleziona, interpreta e assume responsabilità etica sul risultato. La verifica della coerenza con la storia del brand e la cultura visiva corrisponde alla logica del LKM: un sapere situato e delimitato che orienta la generazione. Per uno studente di design, questo metodo significa imparare a costruire vincoli prima di utilizzare uno strumento generativo e a valutarne criticamente i risultati rispetto a tali vincoli, anziché accettarli per default.

Gucci Core 2027
Presentata a New York e trasformando Times Square in un grande palcoscenico urbano, Gucci Core 2027 supera i confini tradizionali della sfilata per configurarsi come un ecosistema narrativo complesso ⑦.
Occupando uno degli spazi simbolicamente più rilevanti della cultura visuale contemporanea, il brand converte la piazza in un dispositivo comunicativo immersivo e in un rito collettivo di partecipazione, nel quale spettatori, media digitali e contenuti generati artificialmente concorrono alla costruzione di un immaginario condiviso. L'impiego dell'intelligenza artificiale nella strategia comunicativa del marchio costituisce un esempio di come le tecnologie generative stiano ridefinendo le pratiche dell'art direction e della brand communication nel lusso.
L'IA non opera esclusivamente come strumento di produzione visuale, ma come infrastruttura narrativa capace di ampliare l'identità del marchio attraverso immagini, scenari e rappresentazioni speculative.
La sfilata diviene così un evento transmediale, nel quale la passerella è parte di un ecosistema comunicativo distribuito tra spazio fisico, piattaforme digitali e visualità generate artificialmente.

Particolarmente significativo è il modo in cui l'IA contribuisce alla costruzione di immaginari che oscillano tra realtà e simulazione, ridefinendo il rapporto tra rappresentazione, desiderio e consumo. Nel caso di Gucci Core 2027, la comunicazione non si limita alla promozione di prodotti destinati al mercato, ma costruisce un universo composto anche da oggetti, accessori e scenari che esistono prevalentemente come possibilità narrative e rappresentazioni digitali ⑧.
Ciò che viene offerto non è soltanto un prodotto, bensì una visione e un sistema di significati nel quale il valore simbolico precede l'esistenza materiale dell'oggetto. La campagna porta così alle estreme conseguenze una tendenza del marketing contemporaneo: la progressiva sostituzione della comunicazione del prodotto con quella dell'idea



⑥
Sybille de Saint Louvent, Campagna immaginaria realizzata con l'IA da Sybille de Saint Louvent, 2026.
Sybille de Saint Louvent, Imaginary campaign crafted with AI by Sybille de Saint Louvent, 2026.

del prodotto. L'oggetto può rimanere una presenza potenziale, evocata e desiderata attraverso le immagini senza trovare una concreta corrispondenza nella realtà.

Questa dinamica può essere interpretata attraverso il Limited Knowledge Model (LKM), secondo il quale la conoscenza si costruisce a partire da prospettive parziali, situate e incomplete.
Le visualizzazioni generate dall'IA non rappresentano il mondo così com'è, ma propongono configurazioni possibili del reale costruite attraverso l'interazione tra dataset, algoritmi e intenzionalità progettuale.
Gucci Core 2027 rende evidente questa condizione epistemologica: il pubblico viene immerso in una realtà visiva plausibile ma non necessariamente reale, nella quale i confini tra esistente, possibile e immaginato diventano sfumati.
Il brand non commercializza quindi semplicemente oggetti o collezioni, ma costruisce forme di conoscenza parziale e situata e un immaginario che il consumatore è chiamato ad abitare prima ancora che ad acquistare.
La centralità dell'immaginario rispetto all'oggetto segna una trasformazione anche per l'art direction.

296

Se tradizionalmente il progetto consisteva nel rappresentare e valorizzare un prodotto esistente, oggi il designer è sempre più coinvolto nella costruzione di mondi possibili, ecosistemi simbolici e scenari culturali che alimentano il desiderio e orientano la percezione collettiva.
In tale prospettiva, Gucci Core 2027 può essere interpretato come un esempio di innovazione guidata dal significato (Verganti et al., 2020), nella quale l'IA non viene impiegata per ottimizzare processi esistenti, ma per ridefinire i significati culturali associati al lusso e all'esperienza di marca.

Il caso evidenzia inoltre una trasformazione della cultura visuale contemporanea. Le tecnologie generative consentono la produzione di immagini sempre più persuasive e realistiche, ma sempre meno vincolate alla materialità del referente. La moda non comunica più necessariamente ciò che esiste, ma ciò che potrebbe esistere; non vende esclusivamente oggetti, ma costruisce visioni. Il valore economico e simbolico si sposta dalla produzione materiale alla capacità di generare e far circolare immaginari condivisi.
Gucci Core 2027 diviene così un caso paradigmatico del passaggio da un'economia fondata sulla commercializzazione degli artefatti a un'economia della visualizzazione e dell'immaginazione, nella quale il consumo riguarda sempre più l'adesione a un universo simbolico e culturale piuttosto che il possesso di un bene tangibile.



⑦
Gucci, sfilata della collezione Cruise GUCCICORE a Times Square, New York, 2026.
Gucci, Gucci Cruise collection "GUCCICORE" fashion show in Times Square, New York, 2026.



Il caso Gucci Core 2027 presenta infine implicazioni pedagogiche che vanno oltre la comunicazione di marca. Esso documenta una trasformazione del ruolo del progettista che la formazione in design non può ignorare: l'art director non produce più soltanto immagini di prodotti esistenti, ma costruisce immaginari di prodotti possibili, la cui esistenza può essere inizialmente, o esclusivamente, algoritmica. Formare designer capaci di operare in questo regime significa sviluppare due competenze. La prima consiste nel distinguere ciò che l'algoritmo genera perché statisticamente ottimizzato da ciò che il progettista seleziona perché culturalmente significativo: la distinzione tra pastiche algoritmico e decisione autoriale posta al centro di questa analisi. La seconda riguarda la capacità di valutare le implicazioni etiche di una comunicazione che costruisce desiderio attorno a oggetti non ancora, o non necessariamente, esistenti. Entrambe richiedono una solida cultura visiva e storica, non sostituibile dalla padronanza tecnica degli strumenti generativi. Gucci Core 2027 non è quindi soltanto un caso di brand innovation, ma un argomento pedagogico: dimostra come l'IA amplifichi le conseguenze culturali ed etiche delle scelte progettuali, rendendo la formazione critica una necessità strutturale.

Conclusioni

La ricerca presentata evidenzia come il passaggio dall'analogico all'intelligenza artificiale generativa non introduca soltanto nuovi strumenti, ma riconfiguri la struttura temporale e cognitiva del processo progettuale. Il processo inverso – nel quale il designer interviene su output già generati ricostruendone a ritroso logica, fattibilità e significato – rende particolarmente evidente questa trasformazione e sollecita una ridefinizione dell'agency e della responsabilità progettuale. I casi analizzati mostrano differenti modalità di questa riconfigurazione: dalla generazione algoritmica come innesco di un processo autoriale alla costruzione preventiva di vincoli culturali che orientano la generazione, fino alla produzione di immaginari in cui la rappresentazione può precedere l'esistenza materiale dell'oggetto. Nel loro insieme, evidenziano come il valore progettuale non risieda nella generazione automatica in sé, ma nella capacità di orientare, selezionare, interpretare e valutare criticamente le possibilità prodotte dal sistema.

Da questa prospettiva, Limited Knowledge Models, pedagogia dei vincoli e designer-curatore delineano tre componenti interdipendenti di un possibile modello per la formazione critica al design: la delimitazione del corpus rende esplicito e situato il contesto della generazione; il vincolo struttura il processo prima dell'interazione con il sistema; il designer mantiene la responsabilità interpretativa e decisionale sul

risultato. La loro applicazione richiede tuttavia ulteriori verifiche. In particolare, la delimitazione di un corpus implica decisioni culturali e politiche su quali conoscenze includere o escludere, mentre l'impiego della pedagogia dei vincoli nel design assistito dall'IA necessita di sperimentazione sistematica in contesti formativi reali.

In questo scenario, la coscienza progettuale non coincide necessariamente con la produzione diretta della forma, ma comprende la capacità di orchestrare, interpretare e valutare processi parzialmente delegati. L'agency non scompare, ma viene riconfigurata nello spazio tra generazione automatica e decisione consapevole (Manovich & Arielli, 2024).

In questo senso, il paradigma calviniano del Visconte conserva la propria efficacia interpretativa: come la scissione di Medardo rende visibili le condizioni della propria identità (Calvino, 1952/2012), la separazione tra capacità computazionale ed esperienza incarnata rende più evidenti gli elementi che continuano a richiedere responsabilità progettuale: intenzionalità, giudizio e consapevolezza delle conseguenze. L'alternativa tra adattamento passivo all'IA e rifiuto nostalgico degli strumenti generativi risulta quindi insufficiente. La formazione del design può costruire una terza via fondata sulla conoscenza storica del progetto, sulla comprensione critica dei sistemi algoritmici e sul mantenimento della dimensione incarnata del fare. Il passaggio dal knowing by making al knowing by prompting non deve essere assunto come inevitabile, ma interrogato come una trasformazione rispetto alla quale il designer deve poter riconoscere ciò che delega, ciò che conserva e ciò di cui continua ad assumere la responsabilità.

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

Inverse Design Process; Algorithmic Aesthetics; Situated Knowledge; Embodied Cognition; Design Education

Abstract
This paper examines the epistemological transformation of the creative and design process across the transition from analogue to digital practices and, ultimately, to generative artificial intelligence, focusing on the relationship between the materiality of knowledge and the immateriality of algorithmic processes. Where traditional practice grounded the production of meaning in a progressive sequence of actions – a direct, embodied link between gesture, technique, and support (Sennett, 2008; Adamson, 2007) – AI introduces a structurally different logic, which this research defines as the *inverse process* ①: the designer no longer constructs form from intention, but receives an already-formed output and must retrace its logical, aesthetic, and ethical coherence backwards.

This inversion transforms the very nature of design competence, shifting it from constructive to curatorial. On the aesthetic level, generative models tend to produce an *algorithmic pastiche* – a recombination of pre-existing elements structurally analogous to the postmodern pastiche theorised by Jameson (1991), yet statistically determined by the mass of training data rather than by a conscious authorial choice (Manovich, 2019; Somaini, 2023). The result is a convergence towards uniform, preconfigured aesthetics that the research interrogates critically: do they reflect an authentic desire of the designer, or are they a condition accepted because it is favoured by algorithmic tools?
In response to this twofold transformation – of process and of aesthetics – the paper proposes a model of critical design education articulated around three components: *Limited Knowledge Models* (LKM), trained on situated and contextual knowledge (Haraway, 1988) and capable of preserving local knowhow as an alternative to large universal models; *constraint-based pedagogy*, understood as the recovery of material limitation as a cognitive device that reactivates the embodied dimension of making; and the figure of the *designer-curator*, a profile that privileges *ars interrogandi* over algorithmic

delegation, maintaining ethical responsibility throughout the process. Through a literature review and the mapping of case studies, the research documents how these components may integrate into a hybrid pedagogical model capable of forming designers who are critically aware of the algorithmic logics that traverse their work, without surrendering the critical depth that design culture has historically produced.

Introduction

The transition from analogue to digital and, more recently, to generative artificial intelligence does not simply represent an evolution of design tools, but introduces an epistemological discontinuity in the ways designers produce knowledge, exercise agency, and assume responsibility for their work. While traditional practice was grounded in a progressive sequence of actions and an embodied relationship between gesture, technique, and medium, generative systems introduce a different logic, which this contribution defines as the inverse process: rather than progressively constructing a form, the designer receives an already-formed output and retraces its structure backwards in order to assess its aesthetic, semantic, and technical coherence.

This inversion shifts design from a practice centred on the progressive construction of meaning – world-making understood as a responsible design act (Fry, 2009) – towards one in which selection, interpretation, and curation acquire increasing relevance. Such a transformation calls into question both the embodied dimension of design knowledge (Sennett, 2008; Adamson, 2007) and its aesthetic dimension,as generative models operate through data corpora that condition the space of producible forms (Manovich & Arielli, 2024).

The question therefore becomes the extent to which designers are able to recognise and govern these conditions rather than implicitly accept them.

This contribution therefore approaches artificial intelligence not as a destructive force on creativity, but as a territory for renegotiating the design process and, consequently, design education. To this end, it proposes a theoretical-operational framework articulated around three interconnected components – Limited Knowledge Models (LKM), constraint-based pedagogy, and the figure of the designer-curator – which are subsequently examined through a selection of case studies. The aim is to outline a pedagogical model capable of integrating algorithmic competence, material sensibility, and critical responsibility in design practice.

Methodology

This paper adopts a qualitative methodological approach articulated in two complementary phases: a systematic literature review and a theoretically grounded selection of case studies analysed through a shared critical framework.

The literature review was conducted by consulting the major academic databases – Scopus, Google Scholar, ACM Digital Library, and ResearchGate – using the following primary search terms: inverse design process, algorithmic aesthetics, situated knowledge, embodied cognition, design education, generative AI, constraint-based pedagogy, human-AI collaboration. The selected corpus privileges contributions published between 2017 and 2026, with the inclusion of foundational texts predating this range – Sennett (2008), Adamson (2007), Haraway (1988), Jameson (1991) – as consolidated theoretical references in the fields of embodied knowledge, craft epistemology, and postmodern cultural critique. Source selection was guided by three criteria: relevance to the three thematic axes of the contribution (design process, algorithmic aesthetics, critical design education); editorial quality of the publication venue; and significance for the construction of the proposed theoretical framework.

The case studies were selected according to a logic of theoretical sampling: each one documents a distinct modality of the inverse process within professional and artistic contexts from which operational implications for design education can be derived. Roberto Fassone's project And We Thought illustrates the most radical form of process inversion, in which the machine generates the prompts and the artist proceeds backwards towards their material visualisation. The work of Sybille de Saint Louvent documents the inversion of the art direction process, in which the definition of the concept and the curation of algorithmic outputs replace the progressive construction of the image. The Gucci Core 2027 campaign foregrounds the inversion of the relationship between object and image in brand communication, where algorithmic visualisation precedes – and partly substitutes – the material existence of the product.
The three cases, identified as exemplary practices for the proposed pedagogical and operational model, were analysed through four shared dimensions: type of interaction with the generative system; degree of designer agency within the process; quality and logic of the aesthetic outcome; implications for the formation of critically aware design professionals. The analysis draws on primary sources (an interview with the artist Roberto Fassone), materials published by the artists and practitioners themselves, and available critical documentation.

Theoretical Framework

Reflection on the nature of design knowledge constitutes the theoretical foundation of this contribution. Sennett (2008) shows how the craftsman – understood in its broadest sense – produces knowledge through action and the resistance of materials: a form of knowing that does not precede making, but emerges from it. Adamson (2007) similarly interprets craft as an epistemic mode in which design knowledge is situated, contingent, and embodied, and develops through the iteration between intention and resistance. From this perspective, embodied cognition – thinking through making – is not confined to material manipulation, but participates in the cognitive construction of the design process itself (Groth, 2017).

300

The logic of generative AI introduces a tension within this progressive structure of design knowledge. If the analogue process can be schematised through the sequence intention → gesture → iteration → form, and the digital process modifies its tools and modalities while largely preserving its progressive structure, the generative process can operate according to an inverse sequence: output → deconstruction → verification → acceptance or rejection. The designer thus encounters an already-generated form and works backwards to reconstruct its feasibility and meaning.

This condition – which we define as the inverse process – does not eliminate design competence, but accentuates its critical and curatorial dimensions. The question therefore becomes how embodied knowledge can be maintained in the interaction with generative systems within a design culture understood as a form of knowledge production and world-making (Fry, 2009; Bardzell et al., 2016). The inversion also concerns the aesthetic dimension.

Jameson (1991) defines postmodern pastiche as the recombination of pre-existing languages without the critical distance associated with parody. A comparable combinatorial logic characterises generative models, which interpolate styles, forms, and codes from extensive visual corpora. Yet an essential distinction remains: while postmodern pastiche could constitute a conscious authorial choice, algorithmic pastiche emerges structurally from the statistical logic of generation. AI systems may therefore reproduce stereotypical and idealised configurations derived from their training data (Manovich & Arielli, 2024), within a visual regime inseparable from the technical infrastructures and corpora that sustain it (Somaini, 2023).

These infrastructures can shape creative agency towards preformatted forms (Ravn Ag, 2025; Navas, 2024), making it necessary for designers to recognise and interrogate the aesthetic and cultural logics embedded in generation. The question of how generative knowledge is constituted and delimited can be approached through Haraway's (1988) critique of the "view from nowhere": knowledge is always produced from a specific position, even when it claims universality.

From this perspective, we propose the concept of the Limited Knowledge Model (LKM), understood as a model operating on a specific, delimited, and contextual corpus – for example, a design archive, a local craft heritage, or a historical collection. Limitation thus becomes an epistemic resource: it makes the boundaries of the knowledge mobilised by the system explicit and supports a reciprocal learning relationship in which the designer feeds, corrects, and evaluates the model while maintaining oversight of the process (Sidorkin, 2026; Te'eni et al., 2026). In relation to the concept of hybrid intelligence (Cukurova, 2025), the LKM can therefore be understood as a possible operational articulation oriented towards the preservation and activation of situated knowledge.

The second component of the framework concerns the role of constraints. In the Constraints-Led Approach (CLA), developed in the field of motor education, constraints guide exploration without prescribing a predetermined solution (Roberts et al., 2019). Transposed to design education, this principle suggests defining technical, material, or conceptual constraints before generation, thereby establishing a framework within which algorithmic outputs can be interrogated rather than assigning meaning to them retrospectively. Constraints therefore operate not as an ex-post correction, but as cognitive and design devices; when materially grounded, they can also contribute to maintaining the body and tactile experience within the design process (Groth, 2017).

The third component is the figure of the designer-curator, who governs the relationship with generative systems through selection, interpretation, and responsibility rather than delegating design judgement to the system. Within the space of friction between body and code (Núñez-Pacheco et al., 2026), designers must be able to deconstruct outputs, question their aesthetic and cultural premises, and assume responsibility for final decisions. Their distinctive competence lies in the primacy of ars interrogandi over ars respondendi: design value resides not in prompt optimisation itself, but in the capacity to formulate intentional questions and establish critical criteria for evaluating their outcomes. LKM, constraint-based pedagogy, and the designer-curator

therefore constitute an interdependent system: delimiting knowledge makes the context of generation explicit, constraints critically structure exploration, and the designer retains interpretative and decision-making responsibility for its outcomes.

Case Studies

With the advent of the writing machine (Calvino, 1968), followed by that of the thinking machine–which, as a non-conscious design agent, lacks ethical responsibility–the historically established boundaries between human and machine become increasingly unstable and blurred. Central to this analysis is Andrea Prencipe and Massimo Sideri's *Il Visconte Cibernetico* (2023). Drawing on the so-called "Calvino Method," the authors suggest that the key to understanding the technological revolution lies not in choosing between opposing poles, but in learning to inhabit the tension between the natural and the artificial, between human and machine (Prencipe & Sideri, 2023).

> Like Viscount Medardo, who attains a deeper form of wisdom only after being divided in two, human beings are invited to move beyond a condition of "dull and ignorant wholeness" and embrace an eccentric and partial perspective capable of producing a broader understanding. Through a Calvino-inspired lens, creativity is reaffirmed not as simulation but as a minimisation of probability, transforming the challenge posed by AI into an opportunity to reclaim human agency and imagination.

The Calvino-inspired point of departure is the condition of Viscount Medardo, who, split in two by a cannonball, embodies human partiality and the division between different dimensions of being. Western culture has traditionally separated the mind *(res cogitans*) from the body (*res extensa*) (Bomba et al., 2024). Today, this separation is intensified by digitalisation, which tends to "artificialise" human knowledge by detaching it from the somatic body. Machines, lacking biological bodies, cannot "ingest" physical substances but are instead "fed" through datasets. In his 1997 volume, Maldonado anticipated the risks associated with the pervasiveness of telematic technologies and the dematerialisation of cultural processes, expressing reservations about a form of digitalisation capable of separating mind from body and fostering technocratic scenarios in which social complexity is displaced by abstract and privatised computational models (Califano, 2022).

As with Viscount Medardo, the cannonball that divides the human designer can now be understood as the intervention of thinking machines within the design process. The mind-body relationship therefore acquires renewed critical significance. Cartesian dualism, which historically separated res cogitans from res extensa (Descartes, 1641/1996), is radicalised by contemporary computational technologies, which operate precisely through a dissociation between cognitive processing and embodied experience. While human design practice is inseparable from situated, sensory, and bodily experience, artificial intelligence systems operate in the absence of a body and, consequently, without an embodied experience of the world (Varela et al., 1991; Dreyfus, 2007). Human design practice cannot, therefore, be reduced to a sequence of formal or combinatorial operations; rather, it constitutes an intentional, situated, and reflective act. It entails taking a position in relation to the world, assuming ethical responsibility, and recognising the consequences of design decisions–capacities rooted in embodied existence and experiential memory (Schön, 1983; Merleau-Ponty, 1945/2012).

By contrast, generative AI, despite demonstrating advanced forms of symbolic processing, possesses neither consciousness nor intentionality in the phenomenological sense. Its activity consists of the probabilistic reorganisation of pre-existing data, without lived experience or awareness of its own operations (Floridi et al., 2018; Boden, 2016). What may appear to be a design act is, in fact, the outcome of statistical inference across vast quantities of data: a simulation of design agency that entails no form of conscious deliberation (Mitchell, 2019). The machine cannot therefore be regarded as a fully agentic design subject, but rather as an operational apparatus that amplifies, conditions, and reconfigures human action (Carpo, 2017). It is precisely within this tension that the role of the contemporary designer is being redefined.

And We Thought, Roberto Fassone and AILai

In the case of AI LAi, developed by Roberto Fassone as part of the project And We Thought (2022) ② in collaboration with the cultural organization Sineglossa, the intervention of artificial intelligence does not merely renegotiate the distribution of design agency between human and machine; rather, it shifts the very ground upon which this relationship is understood. The project is explicitly situated at the intersection of human imagination, artificial intelligence, and altered states of consciousness, taking as its object of inquiry not so much the machine's capacity to produce content, but the very nature of imagination in the absence of experience. The following analysis is further informed by an interview we conducted with the artist.
If the debate surrounding AI has long focused on the divide between mind and body, and on the presumed



②
Roberto Fassone; AI LAI; LZ; And We Thought III, installazione per Art City Bologna, Mambo - Museo d'arte Moderna di Bologna, prodotto e curato da Sineglossa. Courtesy Roberto Fassone.
Roberto Fassone; AI LAI; LZ; And We Thought III, installation for Art City Bologna, MAMbo - Museum of Modern Art of Bologna, produced and curated by Sineglossa. Courtesy of Roberto Fassone.

lack of embodied experience in artificial systems, AI LAi suggests a more radical reframing: the machine should not be understood as a mind without a body, but rather as an imaginative apparatus without experience.

At the core of the project is AI LAi, an artificial entity developed through a training process based on thousands of psychedelic experience reports (trip reports) collected from a dedicated online archive (shroomery.org). The model, developed with the support of a creative technologist, operates through minimal linguistic inputs, often simple titles, from which it generates narratives that simulate hallucinatory experiences. The process is therefore entirely linguistic: the AI neither perceives nor experiences, but produces stories that mimic the discursive effects of altered states.

Fassone constructs a device that simulates an altered state of consciousness, as if the machine itself were under the influence of psychedelic mushrooms. However, as the artist himself emphasizes, this simulation does not entail a loss of control but rather its opposite: an intensification of design control. The machine is trained to "lose control" in a controlled manner, linguistically reproducing semantic deviations and inconsistencies without undergoing any genuine cognitive transformation.

At this point, a crucial shift occurs: what disappears is not simply the body, but the necessity of the body as the foundation of imagination. Artificial imagination does not emerge from a situated relationship with the world; rather, it derives from a combinatorial capacity operating directly at the level of signs (Boden, 2016; Colton & Wiggins, 2012). AI LAi radicalizes this condition, demonstrating how error, deviation, and even "madness" can themselves be designed as regulated outputs.

One of the project's most significant inversions concerns the structure of the creative process. The machine does not merely respond to prompts; it generates the prompts itself. The narratives it produces become operational instructions for the artist, who uses these texts as the basis for developing visual artifacts. The AI's output is therefore not an end product but a design trigger. In this way, artificial imagination extends beyond language and begins to affect material reality. The posters ③, ④ developed in the project's initial phase visually translate fragments of hallucinatory narratives, drawing on the psychedelic aesthetics of the 1960s and 1970s. Subsequently, the process expands into the production of the film trilogy The Door, The Road, and Love Is Magic, originating from one of the machine's "visions" concerning an alternative Led Zeppelin universe. These films, which did not previously exist, were produced exclusively through the use of found footage, reproducing at the visual level the same combinatorial logic that characterizes the AI's operation.

The transition from text to image is never neutral; it necessarily passes through the artist's subjectivity. Fassone emphasizes that his own visual culture, deeply rooted in the psychedelic imagery and music of the 1960s and 1970s, constitutes a fundamental component in translating artificial visions into visual form. The AI generates possibilities, but it is the author who renders them meaningful and operational.

From this perspective, the project clearly demonstrates that AI is neither an autonomous agent nor a passive tool. Rather, it functions as a generator of controlled deviations whose value emerges only through its relationship with a human design consciousness (Carpo, 2017). This implies a reconsideration of the traditional opposition between body and mind. While embodied experience represents, from a phenomenological perspective, the foundation of knowledge (Merleau-Ponty, 1945/2012), AI LAi demonstrates that operational forms of imagination can be produced even in its absence. In this sense, artificial intelligence can be understood as an imaginative machine, capable of generating variations and possible worlds from existing archives (Manovich, 2019). The designer consequently assumes the role of director of this imagination: rather than directly producing content, they construct the conditions through which content emerges, selecting, interpreting, and translating it into reality.

The interview also highlights an important pedagogical dimension. For an experienced author, AI can function as a machine for expanding the space of possibilities, capable of stimulating new forms of design practice and fostering a more instinctive and experimental approach. For those still in training, however, it may represent a more ambivalent device: while it accelerates production, it may simultaneously weaken critical capacities and diminish historical understanding of styles and references. Knowledge and visual culture therefore become essential, providing the frameworks necessary to orient and interpret generated outputs.

Ultimately, AI LAi does not reduce the distance between human and machine; rather, it renders that distance more complex. The question is no longer whether the machine is conscious, but how it produces imaginaries and how those imaginaries become operational through design action. The issue is no longer what AI lacks in comparison with the human, but rather which worlds become possible precisely because of that lack.

Sybille de Saint Louvent
Sybille de Saint Louvent is a French art director and visual researcher known for her experimental approach at the intersection of fashion, visual communication, and generative artificial intelligence. Trained in art direction and fashion branding, she has gained international recognition through speculative campaigns for luxury brands including Gucci, Prada, Hermès, and Jil Sander, developed using AI-based image-generation tools. Her work combines fashion culture, iconographic research, and emerging technologies to create visual narratives that interrogate the boundaries between human creativity and algorithmic production. Her practice thus positions AI as a tool for conceptual exploration and the amplification of imagination, rather than as a substitute for human authorship.

De Saint Louvent's practice provides a relevant case study for examining the transformations introduced by generative AI into contemporary art direction. Her campaigns demonstrate how such technologies can be employed not merely as tools for automated production, but as devices for research, narrative construction, and visual experimentation ⑤, ⑥.

304

The value of the design process continues to reside in the definition of the concept, the construction of cultural imaginaries, and the orchestration of complex aesthetic references, while the algorithm operates as an extension of the designer's exploratory capacities.

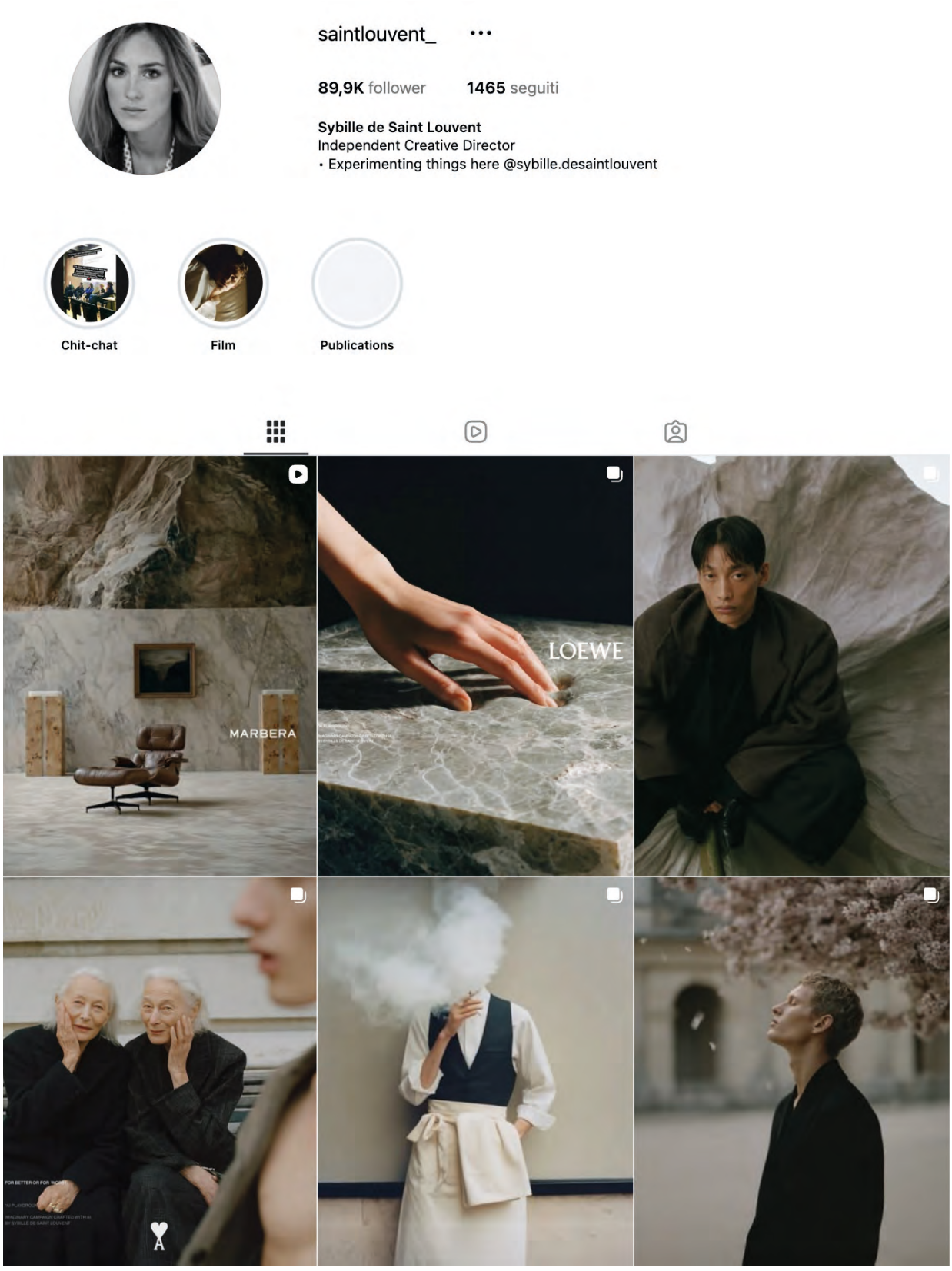
This perspective can be interpreted through the Limited Knowledge Model (LKM), according to which every process of knowledge production is partial and situated. This approach resonates with Donna Haraway's theory of "situated knowledges", which challenges the notion of universal and objective knowledge by arguing that all knowledge emerges from a specific position. In de Saint Louvent's work, AI expands the field of exploratory possibilities without eliminating the situated nature of design: generated images do not constitute autonomous or neutral forms of knowledge but emerge from the interaction between datasets, algorithms, and the designer's intentionality. AI thus makes visible the distributed nature of visual knowledge production, demonstrating how contemporary creativity develops through the interaction of partial and complementary perspectives.

The case also suggests the need for a hybrid pedagogical model capable of integrating the potential of AI with analogue methodologies, visual research, and a solid understanding of the history of design, fashion, and visual culture. Research in design education indicates that the effective use of AI does not entail delegating the creative process to the machine, but rather developing forms of hybrid intelligence in which critical thinking, interpretative capacity, and design culture retain a central role (Cukurova, 2025). Through the lens of the LKM, education should also foster awareness of both human and algorithmic epistemological limitations, promoting a critical understanding of the sources, biases, and perspectives embedded within generative models. AI therefore does not replace the designer but redefines their competencies, requiring enhanced capacities for curation, evaluation, and interpretation of generated outputs.

Studies on the integration of generative AI into design education further demonstrate that these tools can foster creative divergence, broaden the range of design alternatives, and accelerate exploratory phases, provided that their use is accompanied by reflective practices and the development of critical judgement (Lee, 2025; Mao et al., 2025). Systematic reviews of the literature also suggest that the most effective pedagogical outcomes emerge when generative tools are embedded within educational ecosystems that value historical research, the analysis of design precedents, and the development of substantial cultural knowledge, rather than focusing solely on image production (Gulzar et al., 2025).

De Saint Louvent's work therefore assumes paradigmatic significance for the education of future art directors. It demonstrates how AI can be integrated into a design process grounded in design culture, historical knowledge, and critical thinking, contributing to the emergence of a professional figure who operates as both a curator of generative processes and a cultural interpreter. AI thus becomes a means of amplifying design research rather than replacing creative authorship, in line with UNESCO's (2023) recommendations concerning the responsible and culturally informed use of generative technologies in educational and creative contexts.

Finally, de Saint Louvent's approach provides practical insights for the education of art directors. Her process–the construction of a culturally informed brief, the selection and curation of algorithmic outputs, and the assessment of their coherence with a specific visual imaginary–translates the three components of the proposed pedagogical model into practice. The brief corresponds to the material-driven constraint: a cultural and conceptual framework established before the generative process begins. The curation of outputs corresponds to the figure of the designer-curator, who selects, interprets, and assumes ethical responsibility for the outcome. Finally, assessing coherence with



⑤
Sybille de Saint Louvent Instagram account.
Last accessed August 5, 2026.
Account Instagram della Sybille de Saint Louvent.
Ultimo accesso: 5 agosto 2026.
Authors, Sybille de Saint Louvent Instagram account last accessed August 5, 2026. Screenshot of the authors.

the history of the brand and its relevant visual culture corresponds to the logic of the LKM: situated and delimited knowledge that guides the generative process. For design students, adopting this method means learning to establish constraints before engaging with a generative tool and to critically evaluate its outputs against those constraints, rather than accepting them by default.

Gucci Core 2027

Presented in New York and transforming Times Square into a vast urban stage, Gucci Core 2027 moves beyond the traditional boundaries of the fashion show to become a complex narrative ecosystem ⑦. By occupying one of the most symbolically significant spaces in contemporary visual culture, the brand transforms the square into an immersive communication device and a collective ritual of participation, in which spectators, digital media, and artificially generated content contribute to the construction of a shared imaginary.

The use of artificial intelligence within the brand's communication strategy exemplifies how generative technologies are redefining practices of art direction and brand communication in the luxury sector. AI operates not merely as a tool for visual production, but as a narrative infrastructure capable of expanding the brand's identity through images, scenarios, and speculative representations. The fashion show thus becomes a transmedia event, in which the runway forms part of a broader communication ecosystem distributed across physical space, digital platforms, and artificially generated visualities.

Particularly significant is the way in which AI contributes to the construction of imaginaries that oscillate between reality and simulation, redefining the relationship between representation, desire, and consumption. In the case of Gucci Core 2027, brand communication is not limited to promoting products intended for the market; rather, it constructs a universe that also encompasses objects, accessories, and scenarios existing primarily as narrative possibilities and digital representations ⑧. What is offered to the public is therefore not simply a product, but a vision and a system of meanings in which symbolic value precedes the material existence of the object. The campaign thus pushes to its extreme a tendency already evident in contemporary marketing: the progressive replacement of product communication with the communication of the idea of the product. The object may remain a potential presence, evoked and rendered desirable through images without necessarily finding a tangible counterpart in reality.





⑧
Gucci, screenshot del video GUCCICORE pubblicato su YouTube, 2026.
Screenshot degli autori.
Gucci, screenshot from the YouTube video GUCCICORE, 2026. Screenshot of the authors.

This dynamic can be interpreted through the Limited Knowledge Model (LKM), according to which knowledge is constructed through partial, situated, and inevitably incomplete perspectives. AI-generated visualisations do not represent the world as it is; rather, they propose possible configurations of reality produced through the interaction of datasets, algorithms, and design intentionality. Gucci Core 2027 makes this epistemological condition particularly visible: audiences are immersed in a visual reality that is plausible but not necessarily real, in which the boundaries between the existing, the possible, and the imagined become increasingly blurred.

The brand therefore does not simply commercialise objects or collections, but constructs forms of partial and situated knowledge, producing an imaginary that consumers are invited to inhabit even before they are invited to purchase. The growing centrality of the imaginary over the object also marks a significant transformation in the role of art direction. Whereas design traditionally involved representing and enhancing the value of an existing product, designers are now increasingly engaged in constructing possible worlds, symbolic ecosystems, and cultural scenarios that generate desire and shape collective perception. From this perspective, Gucci Core 2027 can be interpreted as an example of meaning-driven innovation (Verganti et al., 2020), in which AI is employed not to optimise existing processes but to redefine the cultural meanings associated with luxury and the brand experience.

The case also highlights a broader transformation within contemporary visual culture. Generative technologies enable the production of increasingly persuasive and realistic images that are, at the same time, progressively less dependent on the materiality of their referents. Fashion no longer necessarily communicates what exists, but what might exist; it does not exclusively sell objects, but constructs visions. Economic and symbolic value therefore shifts from material production towards the capacity to generate and circulate shared imaginaries. Gucci Core 2027 thus becomes a paradigmatic case of the transition from an economy based on the commercialisation of artefacts to an economy of visualisation and imagination, in which consumption increasingly concerns participation in a symbolic and cultural universe rather than the possession of a tangible object.

Finally, Gucci Core 2027 has pedagogical implications that extend beyond the analysis of brand communication. It documents a transformation in the role of the designer that design education cannot afford to overlook: the art director no longer produces only images of existing products but constructs imaginaries of possible products whose existence may initially – or even exclusively – be algorithmic.

Educating designers to operate within this context requires the development of two key competencies. The first is the ability to distinguish between what an algorithm generates because it is statistically optimised and what a designer selects because it is culturally meaningful: the distinction between algorithmic pastiche and authorial decision-making that lies at the centre of this analysis.
The second is the capacity to evaluate the ethical implications of communication processes that construct desire around objects that do not yet, or may never, materially exist. Both competencies require a strong grounding in visual culture and historical knowledge that cannot be replaced by technical proficiency in generative tools. Gucci Core 2027 should therefore be understood not only as a case of brand innovation but also as a pedagogical argument: it demonstrates how AI amplifies the cultural and ethical consequences of design decisions, making critical education not an optional addition but a structural necessity.

Conclusions

The research presented in this contribution shows how the transition from analogue to generative artificial intelligence does not merely introduce new tools, but reconfigures the temporal and cognitive structure of the design process. The inverse process – in which designers intervene on already-generated outputs by retracing their logic, feasibility, and meaning – makes this transformation particularly visible and calls for a reconsideration of design agency and responsibility. The cases analysed illustrate different modalities of this reconfiguration: from algorithmic generation as the starting point of an authorial process, to the preliminary construction of cultural constraints that orient generation, and finally to the production of imaginaries in which representation can precede the material existence of the object. Taken together, they show that design value does not reside in automatic generation itself, but in the capacity to orient, select, interpret, and critically evaluate the possibilities produced by the system.

From this perspective, Limited Knowledge Models, constraint-based pedagogy, and the designer-curator outline three interdependent components of a possible model for critical AI education in design.

Delimiting the corpus makes the context of generation explicit and situated; constraints structure the process before interaction with the system; and the designer retains interpretative and decision-making responsibility for its outcomes. Their application, however, requires further investigation. In particular, delimiting a corpus entails cultural and political decisions about which forms of knowledge are included or excluded, while the use of constraint-based pedagogy in AI-assisted design requires systematic experimentation in real educational contexts.
Within this scenario, design consciousness does not necessarily coincide with the direct production of form, but extends to the capacity to orchestrate, interpret, and evaluate partially delegated processes.
Agency does not disappear, but is reconfigured in the space between automatic generation and conscious decision-making (Manovich & Arielli, 2024).

In this sense, Calvino's paradigm of the Viscount retains its interpretative force: just as Medardo's splitting makes the conditions of his own identity visible (Calvino, 1952/2012), the separation between computational capacity and embodied experience brings into sharper focus those elements that continue to require design responsibility: intentionality, judgement, and awareness of consequences. The alternative between passive adaptation to AI and a nostalgic rejection of generative tools is therefore insufficient.

Design education can construct a third path grounded in historical design knowledge, a critical understanding of algorithmic systems, and the preservation of the embodied dimension of making. The transition from knowing by making to knowing by prompting should not be assumed as inevitable, but interrogated as a transformation in relation to which designers must be able to recognise what is delegated, what is retained, and for what they continue to assume responsibility.

REFERENCES

Adamson, G. (2007). *Thinking through craft.* Berg.

Bardzell, J., Bardzell, S., Dalsgaard, P., Gros, S., & Halskov, K. (2016). Documenting the research through design process. In *Proceedings of the 2016 ACM Conference on Designing Interactive Systems (DIS '16)*, 96-107. Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/2901790.2901859

Boden, M. A. (2016). *AI: Its nature and future.* Oxford University Press. https://global.oup.com/academic/product/ai-9780198777984?cc=it&lang=en&

Bomba, F., Menéndez-Blanco, M., Grigis, P., Cremaschi, M., & De Angeli, A. (2024). The choreographer-performer continuum: A diffraction tool to illuminate authorship in more than human co-performances. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction, 31*(6), 1-23. https://doi.org/10.1145/3689040

Califano, P. (2022). *Exploring Tomás Maldonado.* Fondazione Giangiacomo Feltrinelli. https://fondazionefeltrinelli.it/app/uploads/2022/11/finale_exploringmaldonado-compresso.pdf

Calvino, I. (2012). *Il visconte dimezzato.* Mondadori. (Original work published 1952) https://www.mondadori.it/libri/il-visconte-dimezzato-italo-calvino/

Calvino, I. (1968). Cibernetica e fantasmi. Appunti sulla narrativa come processo combinatorio. *Le conferenze dell'Associazione Culturale Italiana, XXI*, 9-23.

Carpo, M. (2017). *The second digital turn: Design beyond intelligence.* MIT Press. https://mitpress.mit.edu/9780262534024/the-second-digital-turn/

Colton, S., & Wiggins, G. A. (2012). Computational creativity: The final frontier? In *ECAI 2012: 20th European Conference on Artificial Intelligence,* 21-26. https://dl.acm.org/doi/10.5555/3007337.3007345

Criales-Unzueta, J. (2026, May). At Gucci's Times Square takeover, a Demna-style ode to the banality of American consumerism. *Vanity Fair.* https://www.vanityfair.com/style/story/gucci-demna-new-york-cruise-2026

Cukurova, M. (2025). The interplay of learning, analytics and artificial intelligence in education: A vision for hybrid intelligence. *British Journal of Educational Technology, 56,* 469-488. https://doi.org/10.1111/bjet.13514

Descartes, R. (1996). *Meditations on first philosophy.* Cambridge University Press. (Original work published 1641) https://doi.org/10.1017/CBO9780511805028

Dreyfus, H. L. (2007). Why Heideggerian AI failed and how fixing it would require making it more Heideggerian. *Artificial Intelligence, 171*(18), 1137-1160. https://doi.org/10.1016/j.artint.2007.10.012

Fassone, R. (2023). *And We Thought, l'opera d'arte nata dalla collaborazione tra un artista visivo e un'intelligenza artificiale nutrita di trip report.* Sineglossa. https://sineglossa.it/progetti/and-we-thought/

Floridi, L., Cowls, J., Beltrametti, M., Chatila, R., Chazerand, P., Dignum, V., Luetge, C., Madelin, R., Pagallo, U., Rossi, F., Schafer, B., Valcke, P., & Vayena, E. (2018). AI4People–An ethical framework for a good AI society: Opportunities, risks, principles, and recommendations. *Minds and Machines, 28*(4), 689-707. https://doi.org/10.1007/s11023-018-9482-5

Fry, T. (2009). *Design futuring: Sustainability, ethics and new practice.* Berg. https://doi.org/10.5040/9781350036079

Groth, C. (2017). *Making sense through hands: Design and craft practice analysed as embodied cognition* [Doctoral dissertation, Aalto University]. Aalto University. http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-60-7130-5

Gulzar, S., Harun, J., & Yahaya, N. (2025). Integration of generative artificial intelligence in design education: Evidence review (2020-2024). *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 15*(11), 284-317. https://doi.org/10.6007/IJARBSS/v15-i11/26903

Haraway, D. (1988). Situated knowledges: The science question in feminism and the privilege of partial perspective. *Feminist*

Studies, 14(3), 575-599. https://doi.org/10.2307/3178066
Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism*. Duke University Press. https://doi.org/10.1215/9780822378419
Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2019). Siri, Siri, in my hand: Who's the fairest in the land? On the interpretations, illustrations, and implications of artificial intelligence. *Business Horizons, 62*(1), 15-25. https://doi.org/10.1016/j.bushor.2018.08.004
Lean, M. (2020). *Materialising data experience through textile thinking* [Doctoral dissertation, Royal College of Art]. https://researchonline.rca.ac.uk/4443/
Lee, C.-W. (2025). Application of generative artificial intelligence in design education: An exploration and analysis to enhance student creativity. *Engineering Proceedings, 98*(1), Article 29. https://doi.org/10.3390/engproc2025098029
Luck, R. (2025). From practices to matter: Social science and new materialist reorientation of ways of knowing, being and becoming-with in design research. *Designing, 1*(1), 18-23. https://doi.org/10.1177/30497671251400138
Manovich, L. (2019). *Cultural analytics.* MIT Press.
Manovich, L., & Arielli, E. (2024). *Artificial aesthetics.* Manovich.net. https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics
Mao, L., Tang, Z., Qi, M., Ho, J. C. F., Bruyns, G., Lee, K.-P., & Zhou, Z. (2025). Investigating the usage of generative AI in design education: Bridging university policies and student practices. In C.-Y. Chang, C.-H. Chen, & Y. Hsu (Eds.), IASDR 2025: *Design Next*. https://doi.org/10.21606/iasdr.2025.900
Merleau-Ponty, M. (2012). *Phenomenology of perception.* Routledge. (Original work published 1945)
Mitchell, M. (2019). *Artificial intelligence: A guide for thinking humans.* Farrar, Straus and Giroux.
Motta, M., Ciancia, M., Conti, G. M., Piredda, F., Ligi, C., & Doneda, A. (2025). Weaving relationships and intangible meanings as collective making: Knitting design as social generativity in the Methexis project. *PAD, 29*(18), 89-113. https://www.padjournal.net/wp-content/uploads/2026/04/04-29PAD-122025-MOTTA-ET-AL.pdf
Navas, E. (2024). AI ethics, aesthetics, art and artistry. In *Research handbook on artificial intelligence and communication* (pp. 173-186). Edward Elgar Publishing. https://doi.org/10.4337/9781803926728.00017
Núñez-Pacheco, C., Sanches, P., Benjamin, J. J., Nicenboim, I., Prpa, M., Alaoui, S. F., & Rennerova, M. (2026). Where is the body in designing (through) AI? Frictions and opportunities in integrating AI with Soma Design. In *Extended abstracts of the 2026 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (Article 983). Association for Computing Machinery. https://doi.org/10.1145/3772363.3778774
Pilling, F. (2023). *AI as a material for design* [Doctoral thesis, Lancaster University]. Lancaster University. https://doi.org/10.17635/lancaster/thesis/2122
Prasittisopin, L. (2025). Artificial intelligence-driven materiality: A systematic review and perspective. *Engineered Science, 35,* Article 1587. https://doi.org/10.30919/es1587
Prencipe, A., & Sideri, M. (2023). I*l visconte cibernetico: Italo Calvino e il sogno dell'intelligenza artificiale.* Luiss University Press. https://luissuniversitypress.it/pubblicazioni/il-visconte-cibernetico-italo-calvino-intelligenza-artificiale/?srsltid=AfmBOoo4Bky4ctkqUCkD9_UVVE3vvEaTYhgFnFo3z3GnIDdaQyHkP-Sv
Ravn Ag, T. (2025). Anticipation and aesthetics after automation. *Contemporary Aesthetics, Special Volume 13.* https://doi.org/10.62729/6a47ad20a3484
Roberts, W. M., Newcombe, D. J., & Davids, K. (2019). Application of a constraints-led approach to pedagogy in schools: Embarking on a journey to nurture physical literacy in primary physical education. *Physical Education and Sport Pedagogy, 24*(2), 162-175. https://doi.org/10.1080/17408989.2018.1552675
Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner.* Basic Books.
Sennett, R. (2008). *The craftsman.* Yale University Press.
Sidorkin, A. M. (2026). *AI-enhanced pedagogies: Rethinking learning, curriculum, and human potential in the age of intelligent machines.* Routledge. https://www.routledge.com/AI-Enhanced-Pedagogies-Rethinking-Learning-Curriculum-and-Human-Potential-in-the-Age-of-Intelligent-Machines/Sidorkin/p/book/9781041145950
Somaini, A. (2023). Algorithmic images: Artificial intelligence and visual culture. *Grey Room, 93,* 74-115. https://doi.org/10.1162/grey_a_00383
Te'eni, D., Yahav, I., & Schwartz, D. (2026). What it takes to control AI by design: Human learning. *AI & Society, 41,* 237-250. https://doi.org/10.1007/s00146-025-02401-y
UNESCO. (2023). *Guidance for generative AI in education and research.* UNESCO. https://unesdoc.unesco.org
Varela, F. J., Thompson, E., & Rosch, E. (1991). *The embodied mind.* MIT Press.
Verganti, R., Vendraminelli, L., & Iansiti, M. (2020). Innovation and design in the age of artificial intelligence. *Journal of Product Innovation Management, 37*(3), 212-227. https://doi.org/10.1111/jpim.12523
Yuan, X., Yuan, X., Wang, S., Li, H., He, M., Zhang, D., & Bryan-Kinns, N. (2026). Toward a culturally situated perspective: Rethinking the role of AI in intangible cultural heritage pattern creation. In *DRS2026: Edinburgh.* https://doi.org/10.21606/drs.2026.2791

BIO

Jacopo Battisti
Jacopo Battisti è docente associato presso l'Istituto Marangoni e dottorando presso l'Università della Campania "Luigi Vanvitelli" nell'ambito del Programma di Dottorato di Ricerca di Interesse Nazionale in Design per il Made in Italy, assegnato all'Università di Firenze. La sua ricerca verte sulla rivalutazione delle arti tessili come strumento per ripensare il concetto di prosperità all'interno del sistema della moda. Attraverso il suo lavoro, esplora come le pratiche di produzione tessile possano generare forme di valore relazionale, contribuendo a modelli economici e culturali fondati sulla sostenibilità, sul bene comune e sulla cura dei territori locali.

Jacopo Battisti is an associate reader at Istituto Marangoni and a PhD student at University of Campania Luigi Vanvitelli within the National Interest PhD Program in Design for Made in Italy assigned to the University of Florence. His research investigates the reevaluation of textile arts as a means of rethinking the concept of prosperity within the fashion system.
Through his work, he explores how textile-making practices can generate forms of relational value, contributing to economic and cultural models grounded in sustainability, the common good, and the care of local territories.
In 2023, he was awarded the prize dedicated to the memory of David Sassoli, President of the European Parliament, for his contribution to the debate on European identity through architectural and design research.

Filippo Maria Disperati
Filippo Maria Disperati ha conseguito un Dottorato di Ricerca di Interesse Nazionale in Design per il Made in Italy: Identità, Innovazione e Sostenibilità presso l'Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli. Ha inoltre conseguito una laurea magistrale in Arti Visive e Moda presso l'Università Iuav di Venezia. La sua attività di ricerca si concentra sull'art direction e sulla comunicazione digitale per la moda. Il suo percorso di ricerca ha incluso un periodo di visiting presso The New School - Parsons Paris (2024). È inoltre co-fondatore di FARMA 282, piattaforma di matchmaking professionale dedicata al settore della moda.

Filippo Maria Disperati is hold a PhD of the National Interest Program in Design for Made in Italy: Identity, Innovation and Sustainability at the University of Campania Luigi Vanvitelli. He holds a master's degree in Visual Arts and Fashion from the Iuav University of Venice.
His area of research is art direction and digital fashion communication. His research includes a visiting period at The New School - Parsons Paris (2024). He is also co-founder of the fashion work matchmaking platform FARMA 282.

Maria Antonia Salomè
Maria Antonia Salomè ha conseguito il dottorato in Design presso l'Università di Firenze, nell'ambito del programma "Sostenibilità e innovazione per l'ambiente costruito e il design del sistema prodotto" (con borsa di studio finanziata dal programma NextGenerationEU e incentrata su "Strategie di ecodesign per il sistema moda", 2023-2025); la sua ricerca si concentra sui rifiuti tessili pre-consumo, sul taglio dei modelli a zero sprechi (zero-waste pattern cutting) e sulla moda circolare. Il suo percorso di ricerca basato sulla pratica (practice-based research) include un periodo di visiting presso la Swedish School of Textiles (Università di Borås, 2024) e l'assegnazione di una borsa di mobilità individuale Creative Europe per il progetto REWEAVE (autunno 2026); possiede inoltre una formazione sartoriale e competenze nella modellistica Haute Couture, supportate da un Master in Arti Visive e Moda (2016) conseguito presso l'Università Iuav di Venezia e da una laurea in Fashion Design (2013) ottenuta presso l'Università della Campania "Luigi Vanvitelli".

Maria Antonia Salomè hold a PhD in Design within the "Sustainability and Innovation for the Built Environment and Product System Design" program at the University of Florence with a scholarship financed by the NextGenerationEU program on "Ecodesign Strategies for the Fashion System" (2023-2025), with a focus on pre-consumer textile waste, zero-waste pattern cutting, and circular fashion. Her practice-based research includes a visiting period at the Swedish School of Textile (University of Borås, 2024), a Creative Europe individual mobility grant for the project REWEAVE (autumn 2026), and a background in sartorial training and Haute Couture pattern making with a Master's degree in Visual Arts and Fashion (2016) from the Iuav University of Venice and a degree in Fashion Design (2013) from the University of Campania Luigi Vanvitelli.



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