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.**

LA STORIA COME CONDIZIONE NECESSARIA DELLA CONOSCENZA

12 – 43

Carlo Martino
0000-0002-0664-0549
Sapienza - Università di Roma
carlo.martino@uniroma1.it

10.82068/pgjournal.2026.23.43.01

"Chi comprende la storia del design è più attrezzato
per distinguere ciò che l'IA sta trasformando
da ciò che rimane costante."
Michael Stoll, 2026

Abbiamo atteso il terzo numero del nuovo Progetto Grafico Journal per affrontare un tema che oggi è al centro del dibattito scientifico nell'ambito di numerose discipline consolidate nonché di neodiscipline nate per l'occasione (Filosofia dell'informazione, Etica della Tecnologia, ecc.) e non meno nello specifico del Design della Comunicazione: il ruolo della formazione nell'era dell'Intelligenza Artificiale, e più propriamente, su proposta di Michael Stoll, della storia nella formazione del Designer della Comunicazione. Tale riflessione assume un significato strategico nel contesto scientifico in cui si colloca la rivista e contribuisce ad alimentare un dibattito a cui molti docenti e ricercatori vogliono partecipare per aggiornare le proprie posizioni e fugare i dubbi e le incertezze che l'introduzione dell'IA ha generato.

Il dibattito generale sull'IA generativa è molto ampio ed è sicuramente riconducibile a posizioni contrapposte, tra sostenitori entusiasti e diffidenti cronici [1], posizioni storicamente presenti in tutti i contesti che hanno visto il sopraggiungere di innovazioni disruptive, e quella dell'Intelligenza Artificiale, visto l'impatto che sta avendo, è indubbiamente riconosciuta come tale.

Non è un caso che, al di fuori delle diverse comunità scientifiche e di esperti, anche Papa Leone XIV si sia voluto esprimere sull'argomento attraverso la sua prima enciclica *Magnifica Humanitas* pubblicata nel maggio di questo anno (Papa Leone XIV, 2026). Una riflessione che sostiene come condizione centrale per un autentico progresso nell'era dell'IA, la custodia dell'umano e la chiara attribuzione delle autorialità e delle responsabilità: *"Perché l'IA rispetti la dignità umana e serva davvero il bene comune, è essenziale che siano chiare le responsabilità in tutti i passaggi: da chi progetta e addestra i sistemi fino a chi li utilizza e a chi decide di affidare ad essi le scelte concrete"* (p.86). Il tema proposto da Stoll insite molto sulla necessità di definire responsabilità ed autorialità nel processo progettuale nell'era dell'IA.

Numerosi saggi pubblicati recentemente, danno l'impressione di voler contenere l'hype che sta emergendo intorno al fenomeno o di voler contrastare i bias ad esso correlato. Altri cercano di alleggerire le tensioni ed i timori fornendo precisazioni terminologiche, contestualizzazioni storiche che richiamano il tema delle bolle tecnologiche (Floridi, 2025) o dell'antica relazione tra l'uomo e la tecnica, rimarcando il primato dell'umano rispetto all'artificiale legato a caratteristiche quali volontà, sensibilità, creatività, ecc. (Benanti, 2026; Ferraris, 2025).

La sensazione dominante è che la rivoluzione introdotta dall'IA non sia facilmente perimetrabile entro confini certi, ne tantomeno siano perfettamente prevedibili i suoi effetti. Siamo nel mezzo di uno sciame iterminabile di informazioni, pareri, posizioni, azioni che rendono difficoltoso qualsiasi tentativo di dare struttura e chiarezza al fenomeno, o di comporre una tassonomia sulle conoscenze relative all'IA. C'è invece una forte convergenza di posizioni sul fatto che, per l'umanità nell'era dell'IA, sia più che mai necessario incrementare la conoscenza attraverso la formazione (Ferraris, ibidem; Floridi, ibidem; Klimberg & Wikforss, 2026; Leone XIV, ibidem; ecc.). Non solo ma che a differenza dell'IA che - attraverso dati ed una potente capacità computazionale e di archiviazione - conosce di fatto ciò che è accaduto, quindi solo il passato, grazie alla nostra creatività, la mente umana ha invece la capacità e la prerogativa di progettare il futuro basandosi sulla conoscenza del passato (Ferraris, op.cit). Una conoscenza approfondita, una cultura costruita in modo critico (Martino, 2024), che da la possibilità ai ricercatori di individuare i vuoti del sapere su cui costruire altra ricerca ed altra conoscenza (Klimberg & Wikforss, ibidem). Per contrastare "l'eclissi analogica", conferma Floridi, è necessaria una maggiore istruzione o meglio di una "istruzione critica" (Floridi, op. cit.).

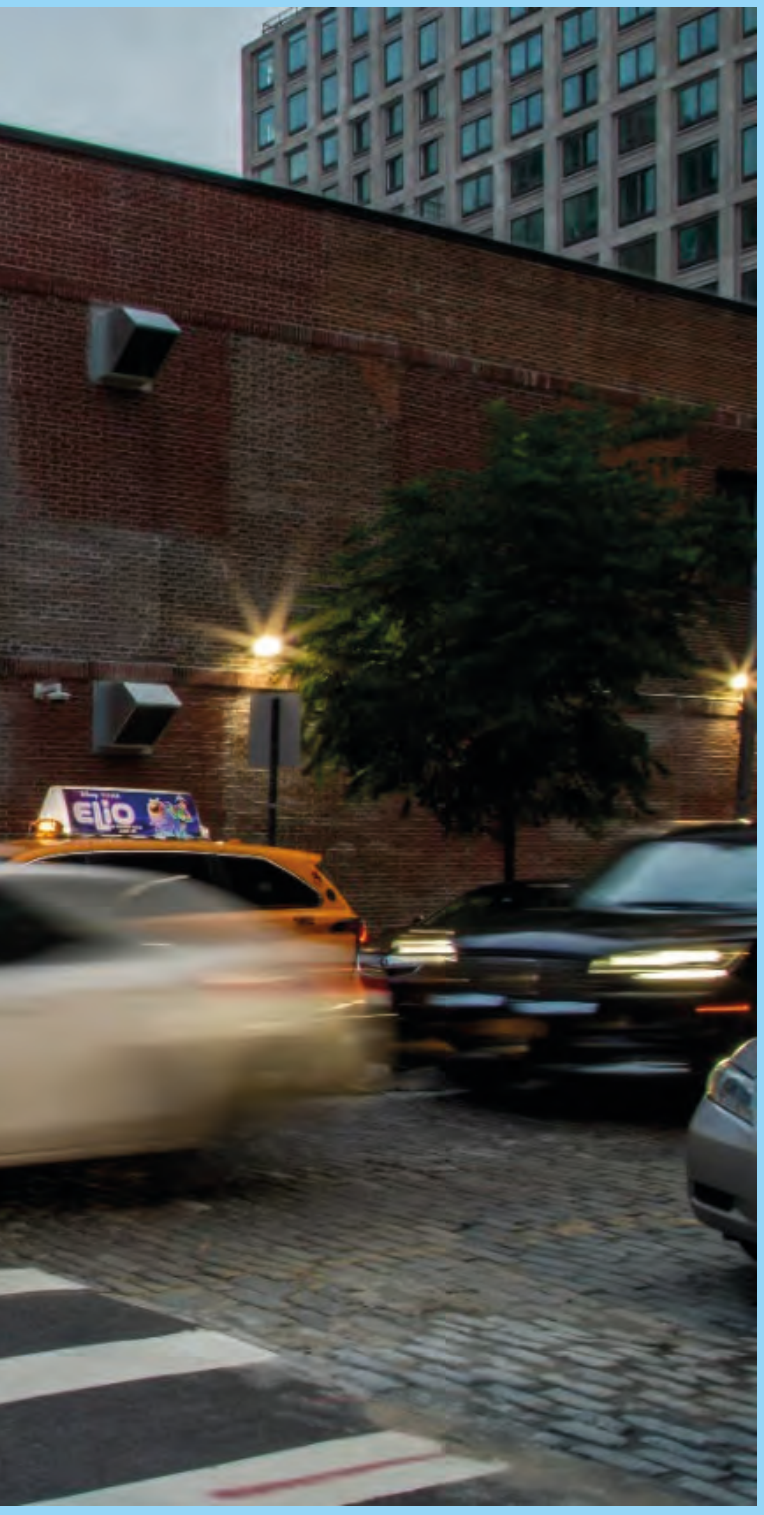
La conoscenza storica dell'analogico così come quella degli albori del digitale, diventano centrali nella formazione dei giovani, ed ancora di più nella formazione del Designer della Comunicazione. Sono conoscenze indispensabili per affinare quelle capacità critiche, analitiche e comparative che consentono di fare, già oggi, delle selezioni tra l'iperproduzione di soluzioni che l'IA ci sottopone, mettendo in campo tutti quei fattori umani - volontà, finalità, creatività - in grado di guidare una scelta progettuale etica e corretta.

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

[1] Dal rapporto "L'Italia nell'era dell'IA. Crescita, Sfide e Prospettive di una rivoluzione in corso" il 56% degli italiani giudica positivamente l'impatto dell'IA sulla società, mentre il 33% la vede negativamente. (Floridi & Lovecchio, 2026).



①
The Best Of Summer Is Analog.
Campagna pubblicitaria. Billboard. Polaroid. 2026.
The Best of Summer Is Analog.
Advertising campaign. Billboard. Polaroid. 2026.



In questo scenario, la trasformazione della pratica del design mette progressivamente in discussione il ruolo, l'autorialità e i fondamenti epistemologici dell'attività progettuale (DeTroy, 2026; Manovich, 2019; Somaini, 2023). Ai designer è richiesto di selezionare, rifinire e orientare la circolazione delle possibilità generate dai sistemi algoritmici, piuttosto che produrre forme visive originali. Per molti giovani designer e studenti, questo cambiamento tecnologico ed epistemologico ha generato un crescente senso di incertezza. Se gli artefatti visivi possono essere generati quasi istantaneamente, cosa resta delle conoscenze, delle competenze, delle responsabilità e dei processi tradizionalmente coltivati nella pratica professionale e assimilati nei contesti educativi?

Questo momento di trasformazione tecnologica richiede dunque alla disciplina del design di riconsiderare le proprie fondamenta, poiché il design (...) non può essere definito esclusivamente in base al suo esito finale, ma piuttosto come un'attività culturale consapevole inserita in sistemi sociali, economici e tecnologici più ampi (Forty, 1992; Margolin, 2002). (...) Riflessioni recenti sulla formazione nel design hanno analogamente sottolineato l'importanza di riconnettere la storia del design con la pratica progettuale contemporanea (Rittner, 2020). In particolare, per studenti e giovani designer, il confronto con e la decostruzione dei processi alla base degli artefatti può rivelare approcci alternativi al pensiero visivo, alla sperimentazione e alla comunicazione, facendo apparire questi artefatti inaspettatamente contemporanei. (...) in che modo la conoscenza della storia del design e degli approcci basati sul fare artigianale, il recupero dei processi e dei modi di pensare radicati storicamente nella pratica della comunicazione visiva - e la loro trasmissione e reinterpretazione critica all'interno dei percorsi di formazione - possono contribuire a ridefinire agency, autorialità e responsabilità del designer nell'era dell'intelligenza artificiale?"

In risposta alla call sono pervenuti numerosi contributi da ricercatori affiliati a università e centri di ricerca italiani ed esteri e che hanno affrontato il topic con approcci critici originali ed articolati.

Nell'inquadramento tematico a firma di Michael Stoll - proponente del Topic - l'autore sostiene con forti motivazioni e casi di studio a supporto che, essendo il Design - e nello specifico il design della comunicazione - una pratica culturale, seppur oggi molto facilitata dall'Intelligenza artificiale generativa, molti degli step del processo progettuale che lo connotano, devono rimanere analogici. *"(...) i processi materiali e analogici non debbano essere relegati alla sfera della nostalgia; al contrario, devono essere intesi come una risorsa centrale del design"* (p.45).

I rischi più alti che deriverebbero da una totale abdicazione verso processi totalmente gestiti dall'AI sarebbero quelli della perdita di responsabilità e di autorialità. Pertanto, le fasi analogiche di sviluppo e di elaborazione del progetto, siano essi schizzi, mockup, ecc., rappresentano i *luoghi fisici* attraverso cui il processo progettuale si rende visibile e sono anche quelli che contribuiscono e supportano la formazione di mappe mentali, fondamentali nell'attività "prefigurativa" dei designer. Mappe fortemente influenzate dai contesti culturali in cui il designer si è formato e nei quali opera. Tale posizione investe infatti la formazione del designer della comunicazione, che sino ad oggi, nella gran parte delle università e accademie del mondo, ha seguito una logica processuale di sviluppo dei progetti, rispondendo a criteri di originalità, coerenza, concisione e chiarezza formale (la Prägnanz), memorabilità, leggibilità, gerarchia, accuratezza, semplicità, efficienza e adeguatezza allo scopo.

16

La formazione del designer nell'era dell'IA deve quindi insistere sullo sviluppo delle capacità critiche e educare il giovane progettista a dare la giusta collocazione processuale e strumentale all'Intelligenza artificiale, ad esempio utilizzandone la velocità di elaborazione e l'accesso ai dati per la fase di ricerca, cui deve però sempre seguire una fase di verifica storico critica. Lo studio della storia del design è fondamentale in tal senso. Infine un contributo dell'IA può anche intervenire nelle fasi di prefigurazione e di esplorazione di possibili alternative, ma anche queste devono essere accompagnate da una fase di valutazione critica.

Secondo Stoll è fondamentale preservare l'autorialità e la responsabilità del processo progettuale e l'unica strada possibile è quella di documentare il processo attraverso la raccolta di materiali analogici e digitali, ordinandoli nelle rispettive fasi, analizzandoli rispetto ai contesti temporali e culturali in cui sono stati generati, dando così la giusta collocazione critica anche al contributo dell'IA, salvaguardando in questo modo la regia e l'apporto umano al progetto.

Nella sezione "ricercare"

In risposta alla call del numero i contributi selezionati affrontano il topic da tre angolazioni diverse confermando sostanzialmente la necessità di mantenere e far evolvere gli studi storici nella formazione dei designer della comunicazione.

Un primo approccio scientifico al tema, si riscontra negli articoli che cercano - attraverso mappe e revisioni sistematiche della letteratura scientifica - di mettere ordine tra le riflessioni sulle nuove condizioni di contesto e di progetto indotte dallo sviluppo dell'intelligenza artificiale (Silva et al., Quaggiotto et al.). Un corpus rilevante di contributi si concentra invece sulla necessità di affinare, nell'attività formativa, lo sviluppo del pensiero critico (Maselli) reinterpretando le logiche della pedagogia di base (Ciliberto), guardando agli archivi d'impresa (Softa-Di Bitonto) o alla storia dello sviluppo tecnologico (Russo & Morvillo); o, infine, attraverso atti di volontaria resistenza alla pervasività dell'IA quali la disconnessione programmata o la pratica dell'incertezza (Mattei). Sempre in questo ambito di affinamento critico, ci si sofferma sulla possibilità di integrare strumentalmente l'IA negli studi storici del Design della Comunicazione (Polo), interpretandola come supporto e mediazione per alcune fasi senza sostituirsi alla capacità critica del ricercatore.
Un ulteriore ed ultimo campo d'indagine è infine teso ad indagare alcune distorsioni introdotte dall'IA quali per esempio la cinica manipolazione delle immagini in funzione della loro familiarità e quindi del potenziale engagement che ne deriva, o soluzioni estetiche che risultano dalla ricombinazione di elementi preesistenti determinata statisticamente dalla massa dei dati di training dell'IA (Musto, Battisti et Al).

Del primo approccio fa parte il contributo di Veronica Silva, Hande Ayanoğlu and Rodrigo Hernández, i quali riportano gli esiti di una litterature review sviluppata attraverso il metodo Prisma su oltre cinquecento articoli che trattano del rapporto tra Design e IA a partire dagli anni '50 del Novecento ad oggi (nelle forme iniziali di "sistemi aperti" a quelle più evolute contemporanee). I risultati evidenziano una chiara evoluzione del percepito e dell'uso strumentale dell'AI che si riverbera in una sostanziale modificazione della formazione del designer, passata da un approccio di addestramento tecnico per l'industria allo sviluppo di metodi per lo sviluppo di una postura riflessiva ed una coscienza critica ed etica.

Marco Quaggiotto, Elena Caratti, Francesco Guida, Umberto Tolino and Valeria Bucchetti propongono una riflessione teorica e programmatica sulle diverse posizioni che l'IA assume rispetto al design della comunicazione giungendo a definire una tassonomia composta da cinque possibili classi di relazione: *l'IA come ambiente*, che trasforma i contesti di produzione e circolazione dei contenuti; *come strumento di lettura*, che abilita l'analisi di sistemi comunicativi complessi; *come strumento di progetto*, che introduce modelli di delega e collaborazione nel processo progettuale; *come materia progettuale*, incorporata negli artefatti comunicativi e nelle loro capacità relazionali; e *come oggetto di progettazione*, che richiede dispositivi di mediazione, rappresentazione e interpretazione capaci di rendere



②
Hey Chat GPT, Finish This Building...
Campagna pubblicitaria. Impact Construction. 2024.
Hey Chat GPT, Finish This Building...
Advertising campaign. Impact Construction. 2024.



③
Outside The Bot. Campagna pubblicitaria.
Billboard. The Economist. 2026.
Outside The Bot. Advertising campaign.
Billboard. The Economist. 2026.


worried
o take its job.
The
Economist

i sistemi intelligenti comprensibili e governabili, cui si aggiunge una dimensione riflessiva dell'IA. La mappa delle relazioni tra design della comunicazione e IA così composta, fa emergere la necessità di un confronto strutturale con la storia, soprattutto in fase formativa, per riconoscere gli elementi di continuità e discontinuità indotte dall'evoluzione dell'IA.

La necessità di affinare il pensiero critico è alla base del saggio di Vincenzo Maselli il quale riporta gli esiti di una ricognizione comparativa di corsi universitari internazionali dedicati al visual communication design e di percorsi formativi esplicitamente orientati all'integrazione tra design e intelligenza artificiale, individuando ricorrenze tassonomiche e pedagogiche che caratterizzano i diversi modelli educativi. A esito della lettura di alcune tensioni già presenti nella contemporaneità tra modelli tradizionali e modelli innovativi, emergono quindi quattro possibili paradigmi educativi del prossimo futuro: laboratoriale, critico-orchestrativo, curatoriale e automatizzato.

20

L'articolo di Giulia Ciliberto mostra come alcune strutture concettuali elaborate dalla tradizione della pedagogia di base possano offrire strumenti utili per comprendere criticamente le trasformazioni in atto definite dallo sviluppo dell'IA. Attraverso l'analisi di tre categorie fondamentali – studio, formulazione e materialità – il saggio esplora alcune possibili corrispondenze con le forme di interazione e i modelli di funzionamento propri dell'intelligenza artificiale contemporanea.

Flavia Softa e Massimiliano di Bitonto individuano negli archivi d'impresa un contesto nel quale acquista particolare senso la formazione del designer della comunicazione nell'era dell'IA generativa. Il grande sviluppo di quest'ultima è dovuta essenzialmente alla grande disponibilità di dati, spesso organizzati in archivi digitali. Ma la consultazione ordinaria degli archivi è spesso condotta con superficialità e in velocità evitando la costruzione di connessioni contestualizzate. Ne emerge l'esigenza di nuove forme di interrogazione visuale. Gli archivi, pensati come ambiente fertile per la *formazione storica del pensiero progettuale* possono quindi essere interpretati come strumenti atti alla trasmissione della pratica progettuale, come luoghi di apprendimento continuo.

Il caso studio relativo al progetto delle icone del Macintosh ad opera della designer statunitense Susan Kare negli anni Ottanta del secolo scorso è un esempio storico al centro della riflessione di Dario Russo

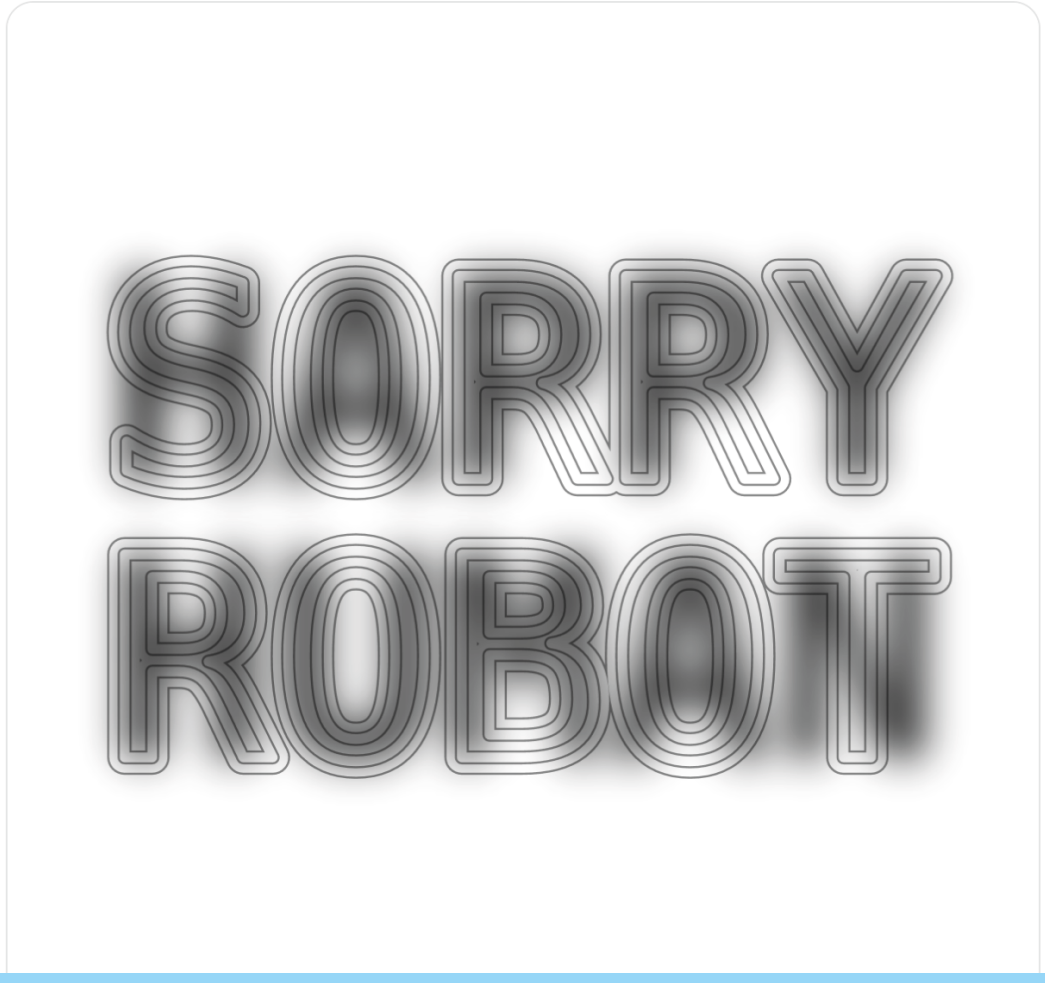




Home / Experiments / Decoy Font

Decoy Font

A TTF font that hides what you're typing from AI. Type a message where each letter contains a decoy.



④
Incognito. Design di un gioiello che elude il riconoscimento facciale con AI. Ewa Nowak. 2019.
Incognito. Design of a piece of jewellery that evades AI-powered facial recognition. Ewa Nowak. 2019.

⑤
Decoy Font. Typeface per eludere sistemi IA. Mixfont. 2026.
Decoy Font. A typeface designed to evade AI systems. Mixfont. 2026.

e Samuele Morvillo, sulla necessità di una mediazione progettuale in una fase di soglia tecnologica, come quella che l'IA presenta oggi. In quegli anni, il personal computer richiedeva un linguaggio visivo capace di tradurre comandi informatici astratti in azioni riconoscibili. Kare risponde a questa condizione lavorando tra carta millimetrata, griglia bitmap e vincoli di 32×32 pixel, trasformando la scarsità tecnica in una grammatica dell'interfaccia. Dal pixel al prompt, secondo gli autori, il compito del designer resta quello di costruire mediazioni tra possibilità tecnica, contesto d'uso e significato culturale.

Michela Mattei, riportando il lavoro e le esperienze pedagogiche di Lucille Tenazas alla Parson School di New York e di David Reinfurt alla Princeton University, sostiene che la disconnessione programmata dalle pressioni sull'immediatezza dell'IA e la pratica formativa dell'incertezza, perseguite dai due docenti statunitensi, rappresentano delle strategie pedagogiche efficaci per lo sviluppo del pensiero critico nella formazione del Designer della Comunicazione nell'era dell'IA. Citando l'enciclica Magnifica Humanitas di Papa Leone XIV ed il suo affondo sui nuovi contesti sociali e culturali indotti dall'IA, Mattei, nell'ambito pedagogico del design, considera necessario più che mai oggi liberarsi da preconcetti - di cui l'IA è densa - e imparare a disimparare.

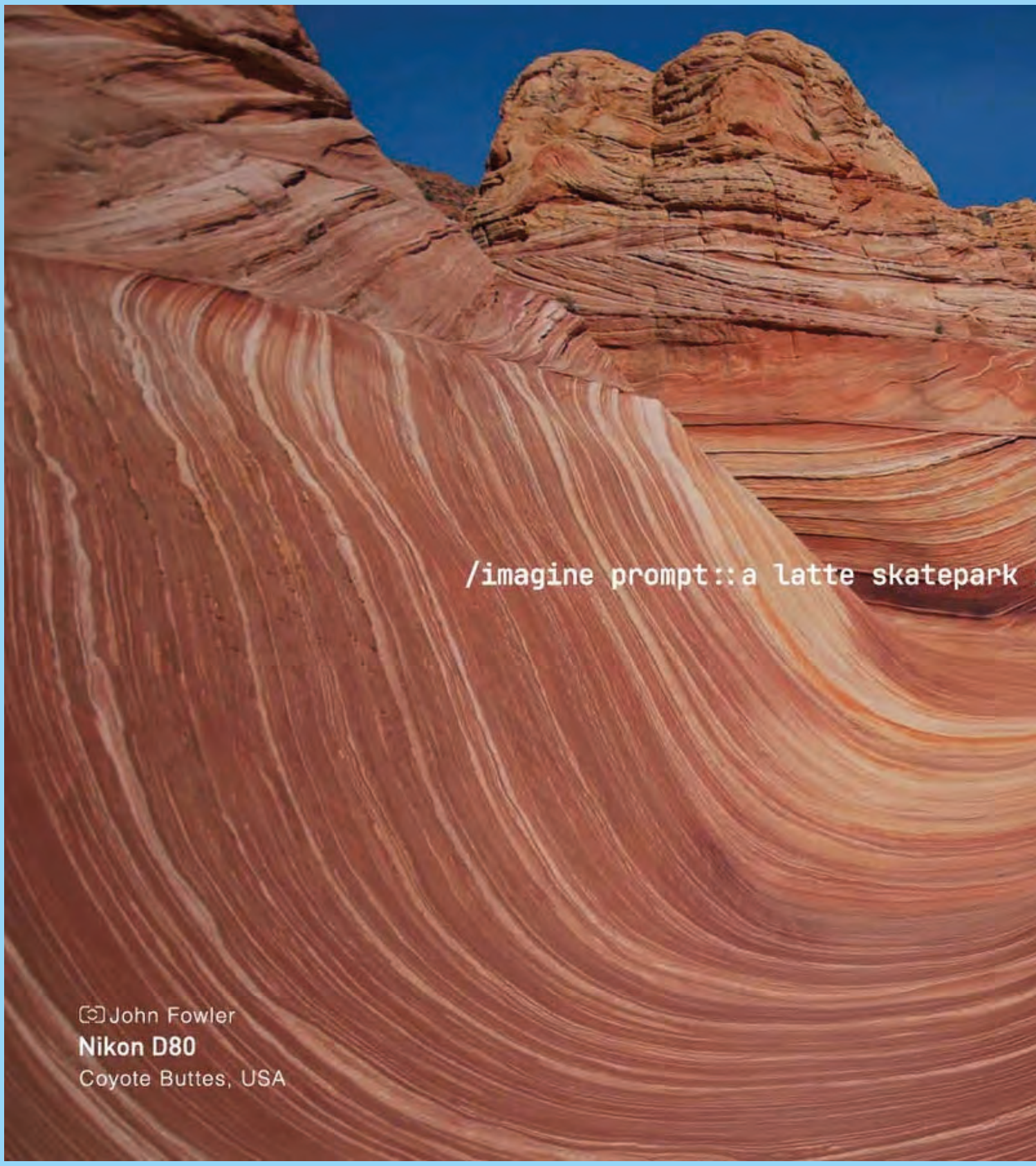
Ludovica Polo per integrare strumentalmente l'IA negli studi storici nell'ambito del Design della Comunicazione, propone la costruzione di una piattaforma prototipale - denominata *Poster Reading Room* - specificamente progettata per la catalogazione e l'analisi assistita di manifesti storici. Un contributo definito di "mediazione" dell'IA capace di supportare le fasi di classificazione, descrizione e analisi visiva e testuale, senza però sostituire la validazione critica del ricercatore.

A sottolineare l'aspetto deviante dell'IA è il contributo di Michela Musto che va al nocciolo della relazione tra storia del design della comunicazione - inteso come bacino da cui attingere cinicamente immagini e soluzioni progettuali - e l'Intelligenza artificiale. L'*anemoia* e cioè la "nostalgia verso tempi non esperiti" è il sentimento che scaturisce dalla fruizione di immagini che risultano familiari ma che in realtà rappresentano l'esito della manipolazione compiuta dall'IA attraverso algoritmi che generano immagini mixando immagini di successo del passato, immagini che rimandano a tempi ed esperienze non fruite direttamente. L'analisi adotta una metodologia di critical visual mapping e osserva tre domini della produzione grafica generativa in cui il fenomeno è molto evidente: il layout editoriale, l'interfaccia digitale e la brand identity.

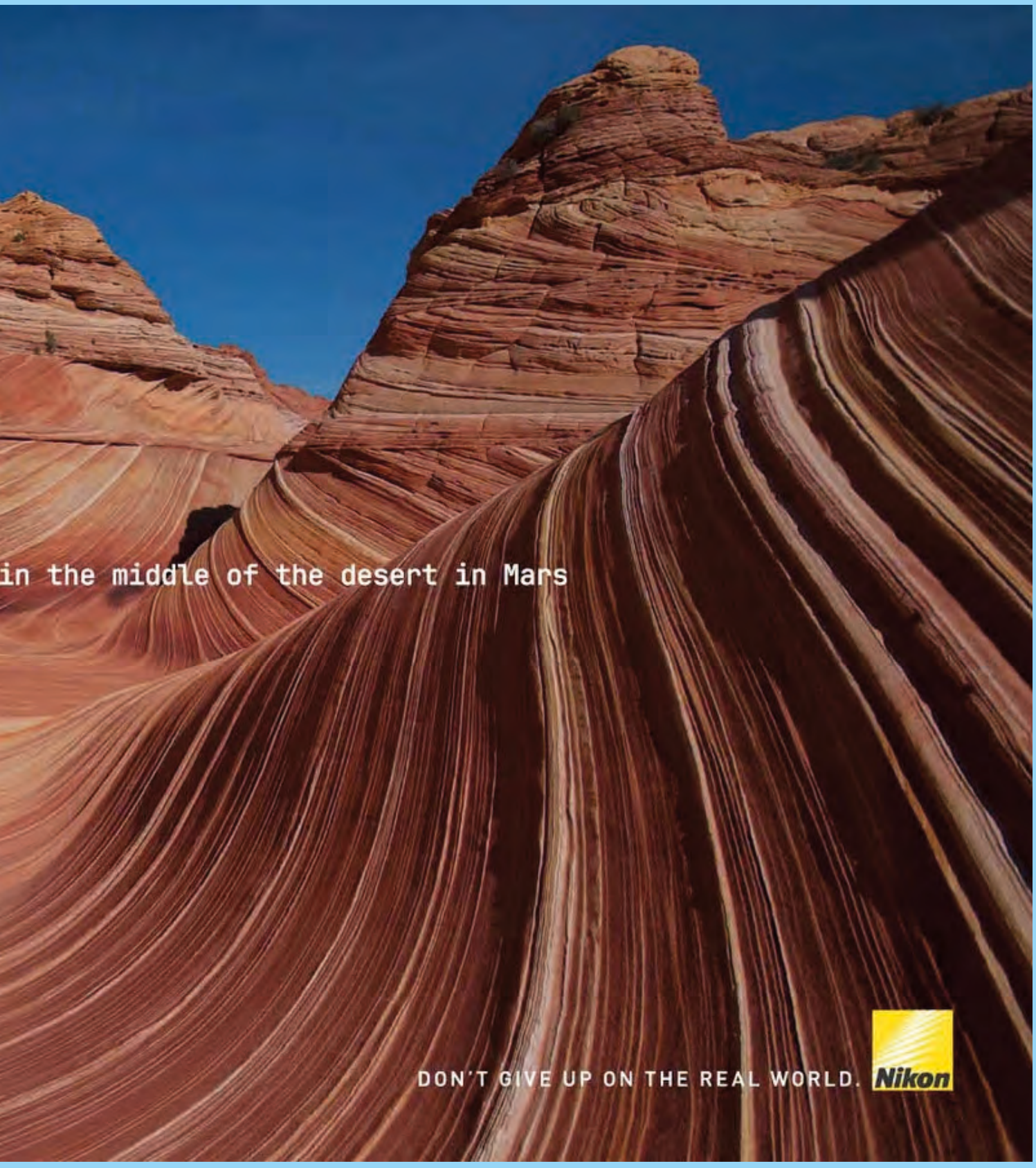
Jacopo Battisti et Al. analizzano infine la trasformazione epistemologica del processo creativo e progettuale nel passaggio dall'analogico al digitale fino all'intelligenza artificiale generativa, su quello che è stato definito processo inverso, e cioè il designer non costruisce la forma a partire dall'intenzione, ma riceve un output già formato e deve risalirne a ritroso la coerenza logica, estetica ed etica. La natura stessa della competenza progettuale, si trasforma da costruttiva a curatoriale. Sul piano estetico, i modelli generativi tendono a produrre un *pastiche* algoritmico – una ricombinazione di elementi preesistenti determinata statisticamente dalla massa dei dati di training anziché da una scelta autoriale consapevole. A fronte di questa doppia trasformazione il contributo propone un modello di formazione critica fondato su tre componenti: i *Limited Knowledge Models* (LKM), *la pedagogia dei vincoli* e la figura del *designer-curatore*, profilo che privilegia l'*ars interrogandi* sulla delega algoritmica, mantenendo la responsabilità etica sul processo.

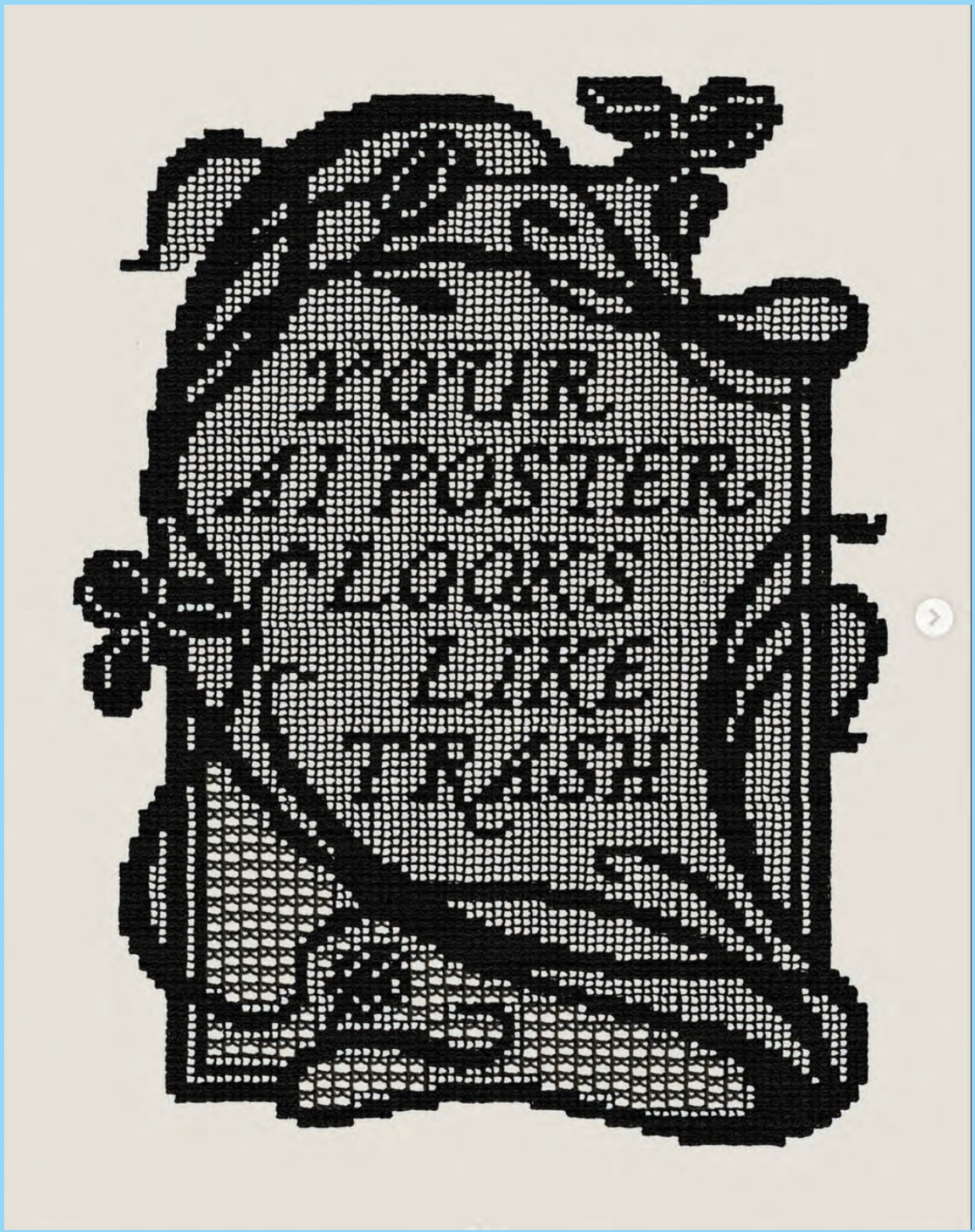
Nella sezione "Visualizzare"
Dario Rodighiero nel contributo visuale dal titolo "Il Design senza mani", presenta un singolo caso di studio: la visualizzazione di una rete che dispone una comunità scientifica su una sfera, ricostruita a sei anni dalla sua prima pubblicazione in dialogo con un'IA. Qualsiasi disposizione planare di una rete ne definisce delle gerarchie, condanna qualcuno ai margini, e chi vi finisce appare periferico, secondario, quasi scomparso. La rappresentazione di una rete su una sfera non ha margini, ogni punto della sua superficie è interno e chiunque può trovarsi al centro, basta ruotare il globo, ma la riproducibilità la riporta ad una figura piana, un quadrato. L'esperimento condotto da Rodighiero riprende con forza i temi della responsabilità e dell'autorialità del progetto nell'era dell'IA sollevati da Stoll, evidenziano il ruolo centrale della "supervisione". Il saggio non vuole sostenere la tesi di una riduzione della paternità autoriale del designer attraverso l'IA, bensì un suo affinamento.

Nella sezione "Scoprire"
Mirko Bonfiglio presenta il volume di Luciano Floridi, filosofo dell'informazione, "La Differenza Fondamentale. Artificial Agency: una nuova filosofia dell'intelligenza artificiale" del 2025, evidenziando il cambio di prospettiva sulla interpretazione dell'Intelligenza Artificiale, proposto dall'autore.
Non più un'intelligenza, esito di una trovata terminologica risalente agli albori dell'informatica, ma un'agency,



⑥
Don't Give Up The Real World.
Campagna pubblicitaria. Nikon Perù. 2023.
Don't Give Up The Real World. Advertising campaign.
Nikon Peru. 2023.


in the middle of the desert in Mars
DON'T GIVE UP ON THE REAL WORLD.
Nikon



⑦
Post IG Anti Ai. @tsehlt. 2026.
Post IG Anti Ai. @tsehlt. 2026.

una tecnologia cioè, capace di agire nella realtà con velocità ed efficacia. I sistemi che chiamiamo IA non pensano, non comprendono, non hanno intenzionalità. Bonfiglio mette in luce le criticità insite nel rapporto tra le tesi sostenute da Floridi e il mondo del design inteso come pratica.
Annapaola Vacanti propone invece una lettura critica del libro di Riccardo Luna "Qualcosa è andato storto" del 2025. Da paladino del web a aspro critico della deriva dei social network, Luna denuncia come questi ultimi siano da anni alla ossessiva ricerca di un tasso di engagement sempre più alto, strumentalizzando le neuroscienze e la psicologia per comprendere come tenere gli utenti agganciati il più a lungo possibile. Una deriva che ha effetti negativi sull'intera popolazione mondiale e soprattutto sui giovani. La Vacanti mette in luce una criticità sensibile riscontrata nel testo, relativa all'assenza di un collegamento tra il mondo dei social e lo scenario contemporaneo segnato dall'IA. Ciò nonostante, il merito principale del volume risiede proprio nella sua capacità di sottrarsi tanto all'entusiasmo ingenuo quanto al rifiuto tecnofobico.

Nella sezione "Divagare"
Per la prima volta nel n.43 di Progetto Grafico Journal ospitiamo due contributi che risultano molto interessanti ma non pienamente rispondenti al tema del numero, per cui si è preferito pubblicarli comunque ma nella sezione divagare, prevista nel nostro progetto editoriale.

Il contributo di Paola Tuccillo si concentra sulla progettazione di alfabeti illeggibili, concepiti come esercizi progettuali capaci di rendere osservabili aspetti normalmente invisibili del progetto tipografico, ma allo stesso tempo utili come strumento pedagogico capace di sospendere automatismi percettivi consolidati e costringere lo studente a confrontarsi con la scrittura come sistema.
L'articolo di Marotta ed Esposito ricostruisce invece, a partire dagli artefatti e attraverso di essi, una genealogia critica delle interfacce come forme di scrittura computazionale e dispositivi della conoscenza: dall'oralità alla scrittura, dalla tipografia ai linguaggi macchina, dalle interfacce grafiche alla computazione ubiqua, fino alla dissoluzione dell'interfaccia nei sistemi conversazionali basati su intelligenza artificiale.

Conclusioni
I contributi raccolti nel numero della rivista hanno quindi risposto al Topic di Stoll confermando, con diverse tesi, l'assoluta necessità dell'insegnamento della Storia per lo sviluppo di un pensiero critico del futuro designer della Comunicazione.
A questo punto i quesiti diventano quale storia insegnare e in che modo. Tra i contributi pervenuti uno solo si sofferma sull'integrazione dell'IA nella gestione di fonti primarie di progetti grafici, mentre risultano di grande interesse questioni aperte relative, ad esempio, all'aggiornamento e all'ampliamento dell'iconografia associata alla storiografia del design (Filippini, 2026) che grazie alla digitalizzazione degli archivi può essere oggi più accessibile.
Una nuova storia del Design della Comunicazione può essere oggi ricostruita o integrata con l'ausilio dell'IA, così come la sua strutturazione può superare i canoni cronologici ed autoriali, per abbracciare altre narrazioni, che per esempio possano inglobare una storia della tecnica e della cultura materiale. Ma rimandiamo ai prossimi numeri tale speculazione.

HISTORY AS A NECESSARY CONDITION FOR KNOWLEDGE

"Those who understand the history of design
are better equipped to discern what AI
is transforming - and what remains constant."
(Michael Stoll, 2026)

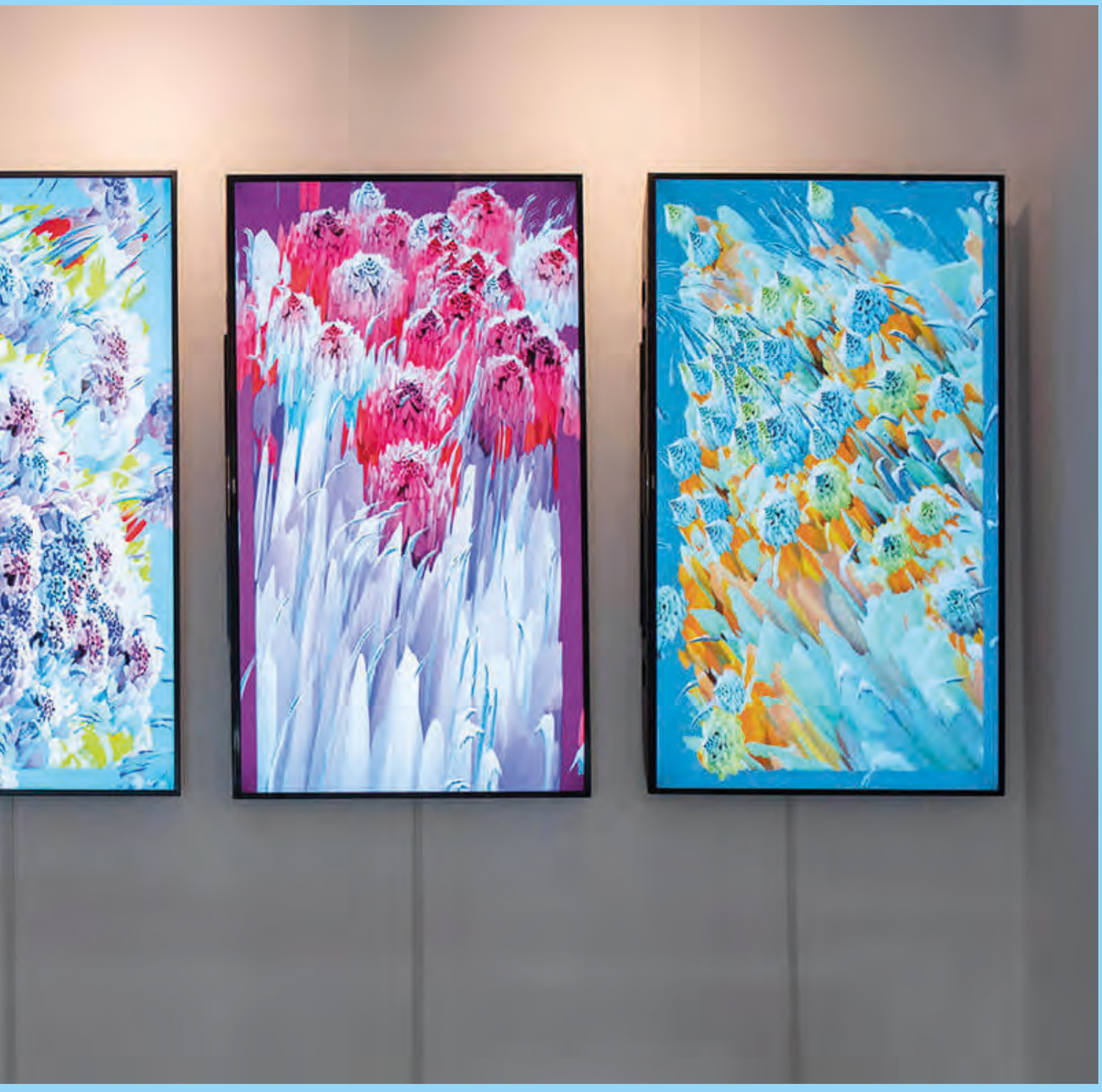
We have waited for the third issue of the new *Progetto Grafico Journal* to address a topic currently at the heart of scholarly debate across numerous established disciplines–as well as new fields that have emerged in response to this development (such as philosophy of information, ethics of technology, etc.) and, specifically, within the field of communication design: the role of design education in the age of Artificial Intelligence. More precisely, following a proposal by Michael Stoll, we focus on the role of history in the education of communication designers. This reflection holds strategic significance within the journal's scholarly context and contributes to a conversation in which many educators and researchers wish to participate, aiming to update their perspectives and dispel the doubts and uncertainties sparked by the advent of AI.

The broader debate surrounding generative AI is extensive and can certainly be traced back to opposing viewpoints–ranging from enthusiastic supporters to chronic sceptics [1]. Such positions have historically appeared whenever disruptive innovations have emerged, and–given its profound impact–Artificial Intelligence is undoubtedly recognized as one such innovation.

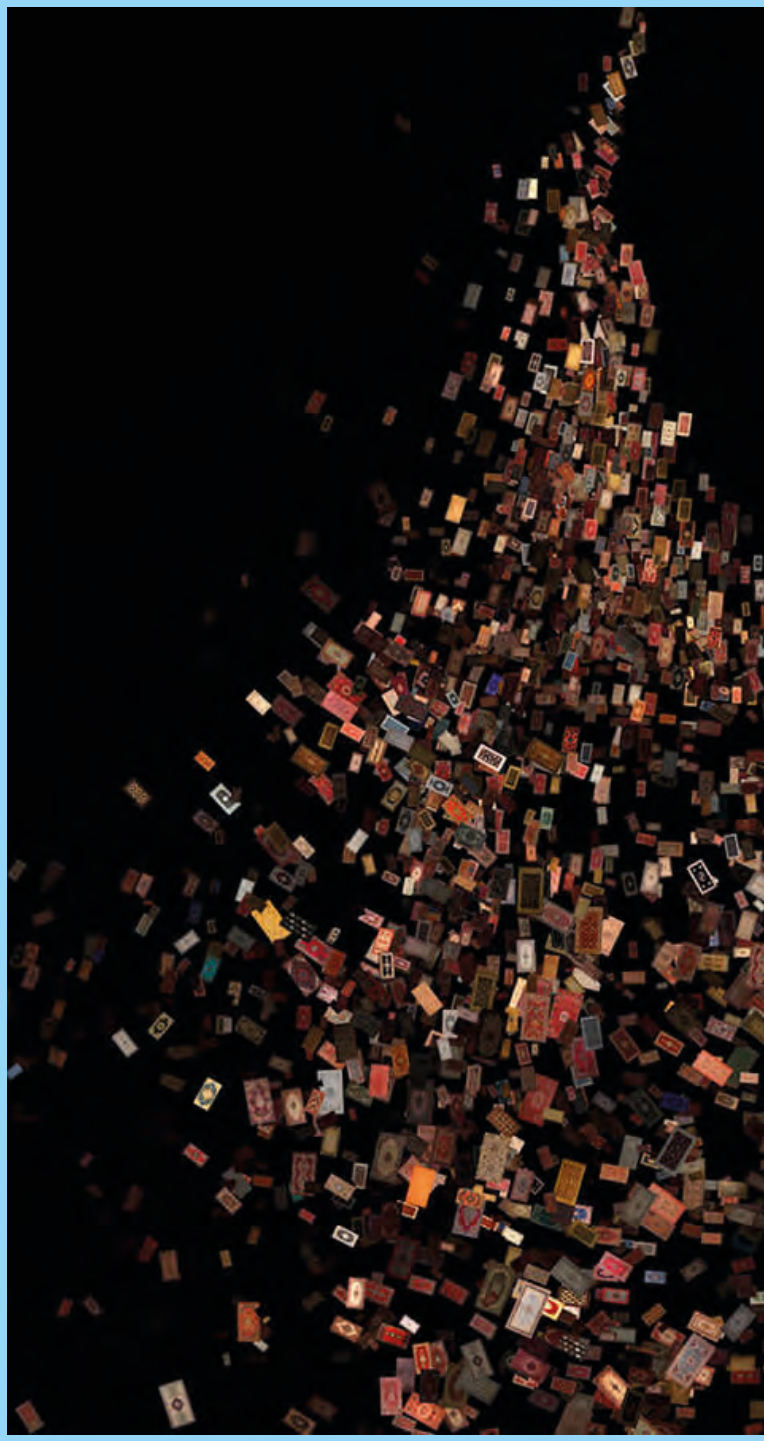
[1] From the report " L'Italia nell'era dell'IA. Crescita, Sfide e Prospettive di una rivoluzione in corso" 56% of Italians judge the impact of AI on society positively, while 33% see it negatively. (Floridi & Lovecchio, 2026).



⑧
Rococo (dalla serie Rococo). Fiori digitali generati in tempo reale tramite codice.
Installazione di live code (arte digitale, p5js, glsl, software personalizzato). Ronen Tanchum. 2022.
Rococo (from the Rococo series). Digital flowers generated in real time using code. Live code installation (digital art, p5js, GLSL, bespoke software). Ronen Tanchum. 2022.



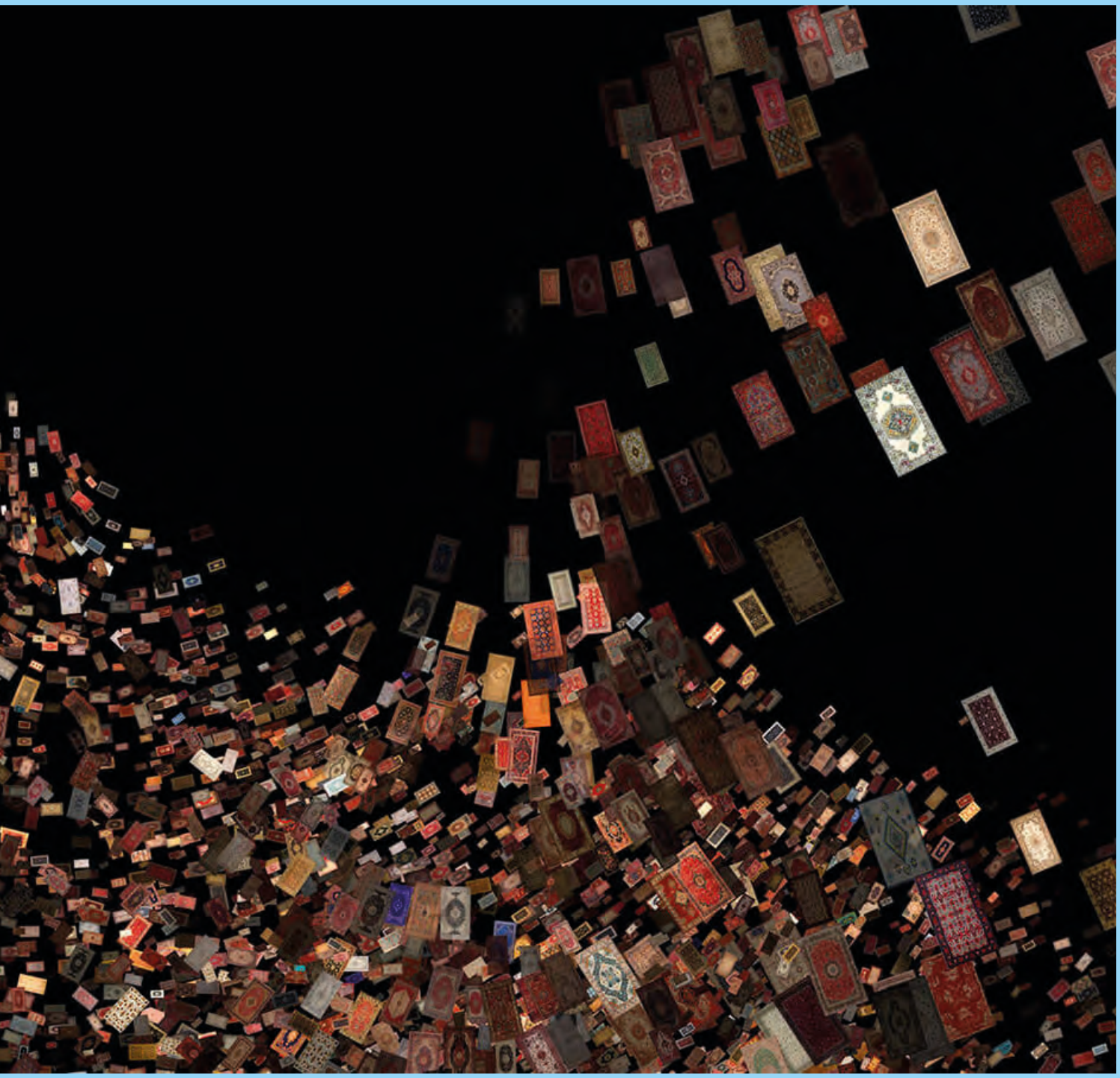
It is no coincidence that, beyond the various scientific and expert communities, even Pope Leo XIV chose to weigh in on the subject through his first encyclical, *Magnifica Humanitas*, published in May of this year (Pope Leo XIV, 2026). A line of thought posits that safeguarding the human element and clearly assigning authorship and responsibility are central conditions for authentic progress in the AI era: “For AI to respect human dignity and truly serve the common good, responsibilities must be clear at every stage: from those who design and train the systems to those who use them and those who decide to entrust them with concrete choices” (p. 86). Stoll’s argument places strong emphasis on the need to define responsibility and authorship within the design process in the age of AI.



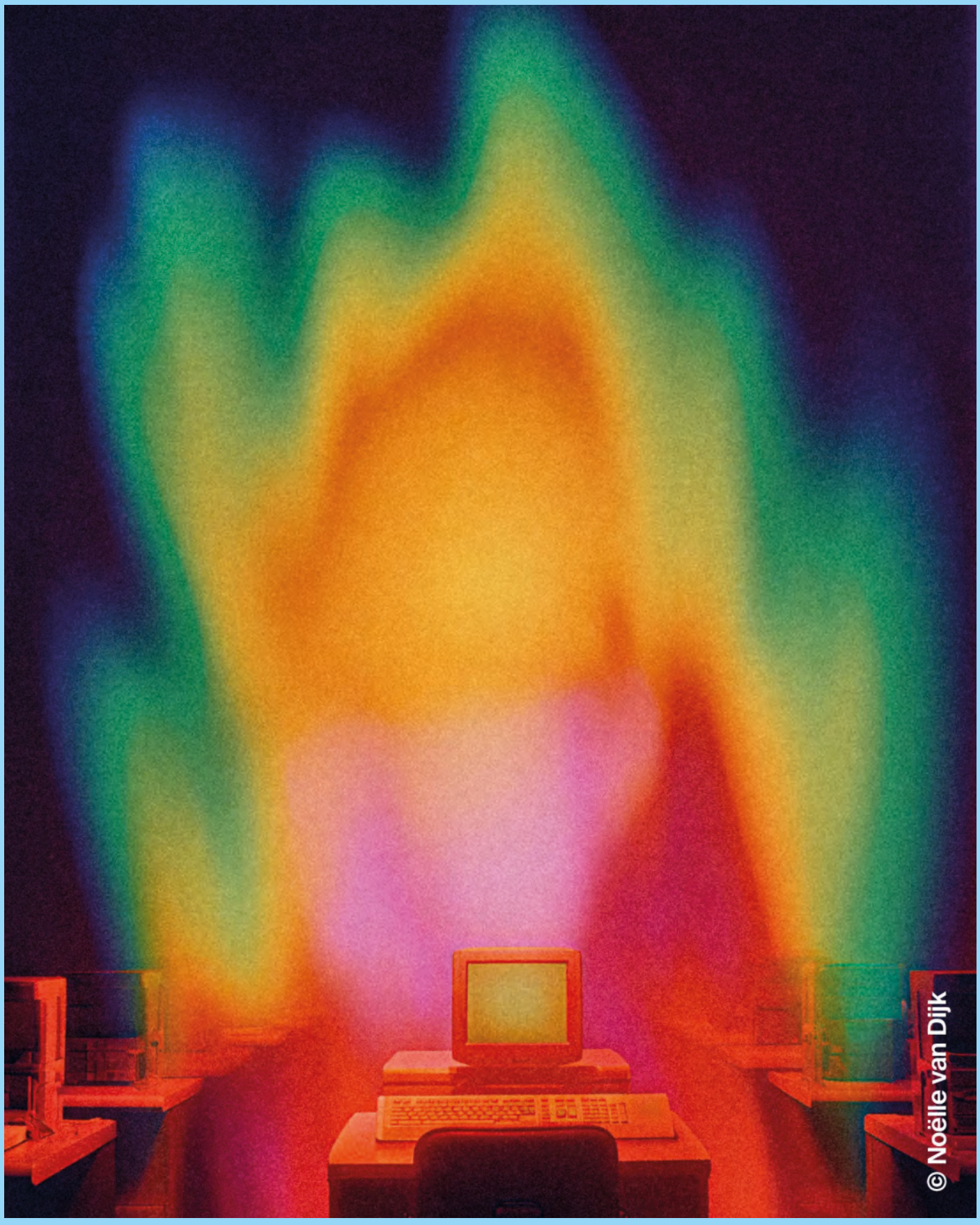
30

Numerous recently published essays seem aimed at tempering the hype surrounding the phenomenon or countering associated biases. Others seek to alleviate tensions and fears by offering terminological clarifications and historical context–drawing parallels with past technology bubbles (Floridi, 2025) or the age-old relationship between humans and technology–while underscoring the primacy of the human over the artificial, rooted in qualities such as volition, sensibility, and creativity (Benanti, 2026; Ferraris, 2025).

The prevailing impression is that the revolution ushered in by AI cannot easily be confined within fixed boundaries, nor can its effects be predicted with any certainty. We find ourselves amidst an endless swarm of information, opinions, stances, and actions that make it difficult to impose structure and clarity on the phenomenon or to compile a taxonomy of knowledge regarding AI. Conversely, there is a strong consensus that, for humanity in the age of AI, it is more necessary than ever to enhance knowledge through education (Ferraris, 2025; Floridi, 2025; Klimberg & Wikforss, 2026; Leo XIV, 2026; etc.).
Furthermore, unlike AI–which, through data and powerful computational and storage capabilities, effectively knows only what has already happened (i.e., the past)–the human mind possesses the capacity and prerogative to design the future based on knowledge of the past, thanks to our creativity (Ferraris, 2025). This involves deep knowledge and a critically constructed culture (Martino, 2024) that enables researchers to identify gaps in knowledge upon which further research and understanding can be built (Klimberg & Wikforss, 2026). To counter the "analogue eclipse", according to Floridi, greater education–or rather, "critical education"–is required (Floridi, 2025).



⑨
Flying Carpets (dalla serie Revival of Aesthetics).
Tappeti digitali generati dall'intelligenza artificiale.
Mostra interattiva, arte digitale.
Orkhan Mammadov. 2022.
Flying Carpets (from the Revival of Aesthetics series).
Digital carpets generated by artificial intelligence.
Interactive exhibition, digital art.
Orkhan Mammadov. 2022.



⑩
BURN OUT (dalla serie AFTERimage).
Esplorazione visiva di memoria e percezione.
Arte digitale e intelligenza artificiale personalizzata.
Noëlle van Dijk (@noellevandijk). 2025.

⑩
BURN OUT (from the AFTERimage series).
A visual exploration of memory and perception.
Digital art and personalised artificial intelligence.
Noëlle van Dijk (@noellevandijk).2025.

Historical knowledge of the analogue era, as well as of the dawn of the digital age, is central to the education of young people–and even more so to the training of Communication Designers. Such knowledge is indispensable for honing the critical, analytical, and comparative skills needed to make choices today amidst the overproduction of solutions presented by AI, while bringing into play the human factors–will, purpose, and creativity–capable of guiding ethical and sound design decisions.

Excerpt from the call for contributions:
"The rapid development of generative artificial intelligence is profoundly reshaping the landscape of visual communication design. Automated systems capable of producing images, typographic compositions, and simulating style, structure and even concepts within seconds challenge long-established design practice and education assumptions about design principles, methods, strategies, authorship, and professional expertise (...)."

> In this scenario, the transformation of design practice is progressively calling into question the role, authorship, and epistemological foundations of design practice (DeTroy, 2026; Manovich, 2019; Somaini, 2023). Designers are asked to select, refine and drive the circulation of possibilities generated by algorithmic systems rather than to produce original visual forms.

For many designers and students, this technological shift has generated a growing sense of uncertainty. If visual artefacts can be generated almost instantly, what remains of the knowledge, skills, responsibility and processes traditionally cultivated within professional practice and absorbed within educational environments? Compounding the gradual erosion of the designer's role by an algorithm invested with inscrutable authority is the progressive renunciation of ethical responsibility for design choices, the automation of which sacrifices their intentionality.

This moment of technological transformation thus requires design discipline to reconsider its foundations, since design (...) can't be defined solely by its final outcome, rather as a cultural activity embedded in broader social, economic and technological systems (Forty, 1992; Margolin, 2002). (...) Recent thoughts on design education have similarly emphasized the importance of reconnecting design history with contemporary practice (Rittner, 2020). Especially for students and younger designers, engaging with and deconstructing the processes behind artifacts for the first time can reveal alternative approaches to visual thinking, experimentation, and communication, making these artefacts appear unexpectedly contemporary. (...) How can the knowledge of design history and craft-based approaches, and the recovery of processes and ways of thinking historically rooted in the practice of visual communication - and their transmission and critical reinterpretation within design education - contribute to redefining agency, authorship and responsibility in the age of artificial intelligence?"

In response to the call, numerous contributions were received from researchers affiliated with Italian and foreign universities and research centres, who addressed the topic with original and detailed critical approaches.

In the thematic framework signed by Michael Stoll - the proponent of the Topic - the author argues with strong motivations and supporting case studies that, since Design - and specifically communication design - is a cultural practice, albeit today greatly facilitated by generative artificial intelligence, many of the steps of the design process that characterize it must remain analogue. "(...) analog, material processes should not be relegated to the realm of the nostalgic; rather, they must be understood as a central resource in design" (p.45). The highest risks that would derive from a total abdication towards processes totally managed by AI would be the loss of responsibility and authorship. Therefore, the analogue phases of project development and processing, be they sketches, mockups, etc., represent the "physical places" through which the design process becomes visible and are also those that contribute to and support the formation of mental maps, fundamental in the "prefigurative" activity of designers. Maps strongly influenced by the cultural contexts in which the designer was trained and in which he works. This position in fact affects the training of the communication designer, who up to now, in most universities and academies in the world, has followed a procedural logic of project development, responding to criteria of originality, coherence, conciseness and formal clarity (the Prägnanz), memorability, readability, hierarchy, accuracy, simplicity, efficiency and suitability for the purpose.

The training of the designer in the age of AI must therefore insist on the development of critical skills and educate the young designer to give the right procedural and instrumental position to Artificial Intelligence, for example by using its processing speed and access to data for the research phase, which must however always be followed by a critical historical verification phase. The study of the history of design is fundamental in this sense. Finally, a contribution from AI can also intervene in the prefiguration and exploration phases of possible alternatives, but these must also be accompanied by a critical evaluation phase. According to Stoll, it is essential to preserve





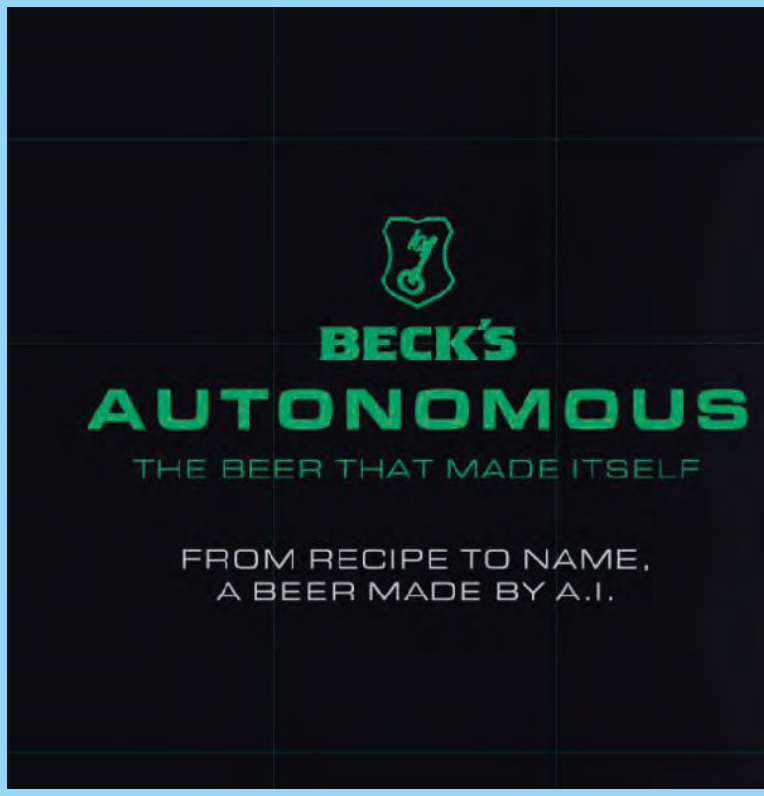
the authorship and responsibility of the design process and the only possible way is to document the process through the collection of analogue and digital materials, ordering them into their respective phases, analysing them with respect to the temporal and cultural contexts in which they were generated, thus giving the right critical placement also to the contribution of AI, thus safeguarding the direction and human contribution to the project.

In the "Research" section
In response to the call for the issue, the selected contributions address the topic from three different angles, essentially confirming the need to maintain and evolve historical studies in the training of communication designers.

A first scientific approach to the topic is found in the articles which seek - through maps and systematic reviews of scientific literature - to bring order to the reflections on the new contextual and project conditions induced by the development of artificial intelligence (Silva et al., Quaggiotto et al.).
A significant corpus of contributions instead focuses on the need to refine, in training activities, the development of critical thinking (Maselli) by reinterpreting the logic of basic pedagogy (Ciliberto), looking at company archives (Softa and Di Bitonto) or the history of technological development (Russo and Morvillo); or, finally, through acts of voluntary resistance to the pervasiveness of AI such as programmed disconnection or the practice of uncertainty (Mattei).

Still in this area of critical refinement, we focus on the possibility of instrumentally integrating AI into the historical studies of Communication Design (Polo), interpreting it as support and mediation for some phases without replacing the critical capacity of the researcher.
A further and final field of investigation is finally aimed at investigating some distortions introduced by AI such as, for example, the cynical manipulation of images based on their familiarity and therefore the resulting potential engagement, or aesthetic solutions that result from the recombination of pre-existing elements determined statistically by the mass of the AI training data (Musto, Battisti et Al).

The contribution of Veronica Silva, Hande Ayanoğlu and Rodrigo Hernández-Ramírez is part of the first approach and they report the results of a literature review developed through the Prisma method on over five hundred articles that deal with the relationship



⑪
Neural Zoo. Natura immaginata generata da reti neurali. Arte digitale e intelligenza artificiale. Sofia Crespo. 2018 - 2022.
Neural Zoo. Imagined nature generated by neural networks. Digital art and artificial intelligence. Sofia Crespo. 2018-2022.



⑫
Beck's Autonomous. Birra per l'anniversario dei 150 anni della birra tedesca creata dall'IA. Campagna pubblicitaria e design digitale AI (Chat GPT e Midjourney). Beck's. 2023.
Beck's Autonomous. A beer to mark the 150th anniversary of the German beer, created by AI. Advertising campaign and digital design using AI (ChatGPT and Midjourney). Beck's. 2023.

between Design and AI starting from the 1950s to the present day (ranging from early "open system" forms to more advanced contemporary ones). The results highlight a clear evolution in the perception and instrumental use of AI, reflected in a fundamental shift in designer training–moving from an approach focused on technical industrial training to the development of methods that foster a reflective stance and a critical, ethical consciousness.

Marco Quaggiotto, Elena Caratti, Francesco Guida, Umberto Tolino and Valeria Bucchetti offer a theoretical and programmatic reflection on the various roles AI plays in communication design, defining a taxonomy of five possible relational categories: AI as an *environment*, transforming the contexts of content production and circulation; as an *analytical tool*, enabling the study of complex communication systems; as a *design tool*, introducing models of delegation and collaboration into the design process; as *design material*, embedded within communication artifacts and their relational capabilities; and as a *design object*, requiring mechanisms for mediation, representation, and interpretation to make intelligent systems comprehensible and manageable–alongside a reflective dimension of AI. This map of relationships between communication design and AI reveals the need for a structural engagement with history–particularly during the educational phase–to recognize the elements of continuity and discontinuity brought about by the evolution of AI.

The need to refine critical thinking lies at the heart of Vincenzo Maselli's essay, which presents the findings of a comparative survey of international university courses in visual communication design and educational programs specifically focused on integrating design with artificial intelligence, identifying the taxonomic and pedagogical patterns that characterize these various educational models. Based on an analysis of existing tensions between traditional and innovative models in the contemporary landscape, four possible educational paradigms for the near future emerge: the *workshop-based*, the critical-orchestrational, *the curatorial*, and *the automated*.

Giulia Ciliberto's article demonstrates how conceptual frameworks derived from the tradition of foundational pedagogy can provide useful tools for critically understanding the transformations driven by the development of AI. Through an analysis of three fundamental categories–study, formulation, and materiality–the essay explores potential parallels with the interaction patterns and operational models characteristic of contemporary artificial intelligence.

Flavia Softa and Massimiliano di Bitonto identify corporate archives as a context where the training of communication designers in the era of generative AI takes on particular significance. The rapid growth of generative AI is largely due to the vast availability of data, often organized into digital archives. However, the routine consultation of these archives is frequently superficial and rushed, failing to establish contextualized connections. This highlights the need for new forms of visual inquiry. Archives–conceived as fertile ground for the historical development of design thinking–can thus be interpreted as tools for transmitting design practice and as sites of continuous learning.

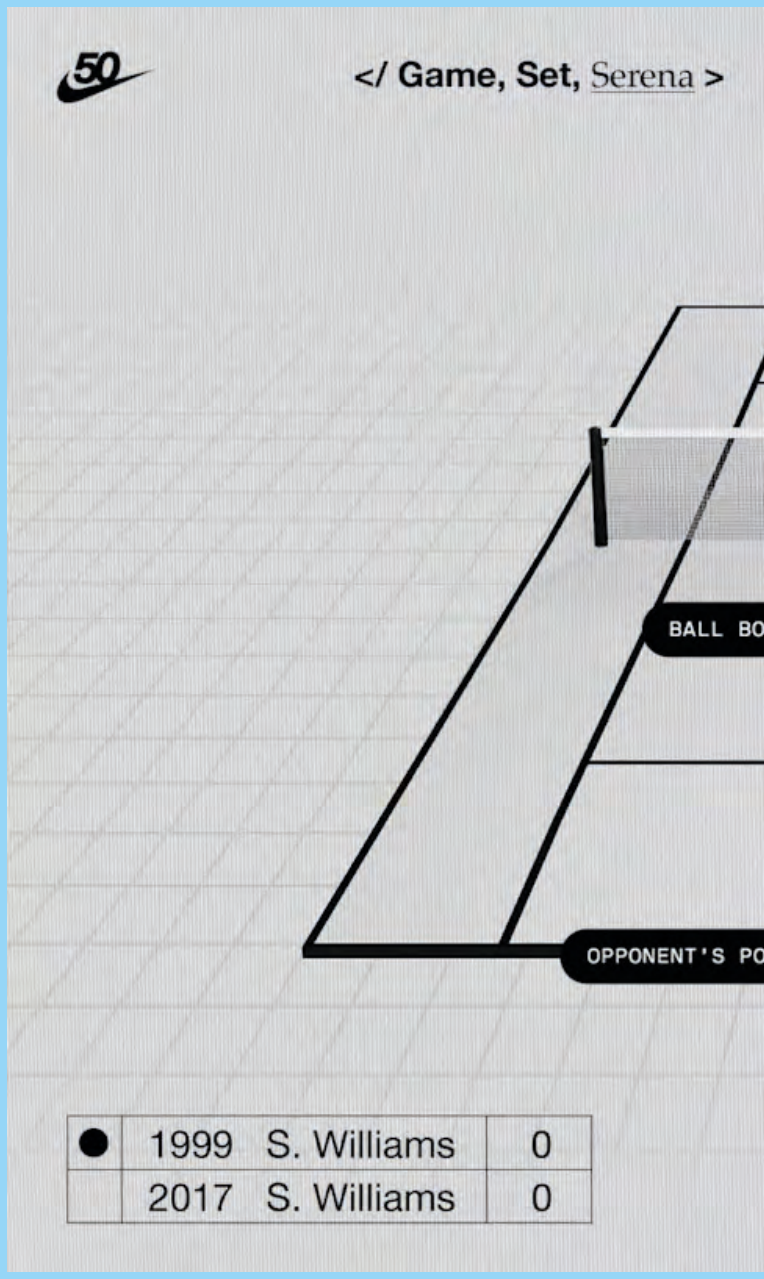
The case study of the Macintosh icons designed by American designer Susan Kare in the 1980s serves as a historical example central to Dario Russo and Samuele Morvillo's reflection on the need for design mediation during a technological threshold–much like the one presented by AI today.

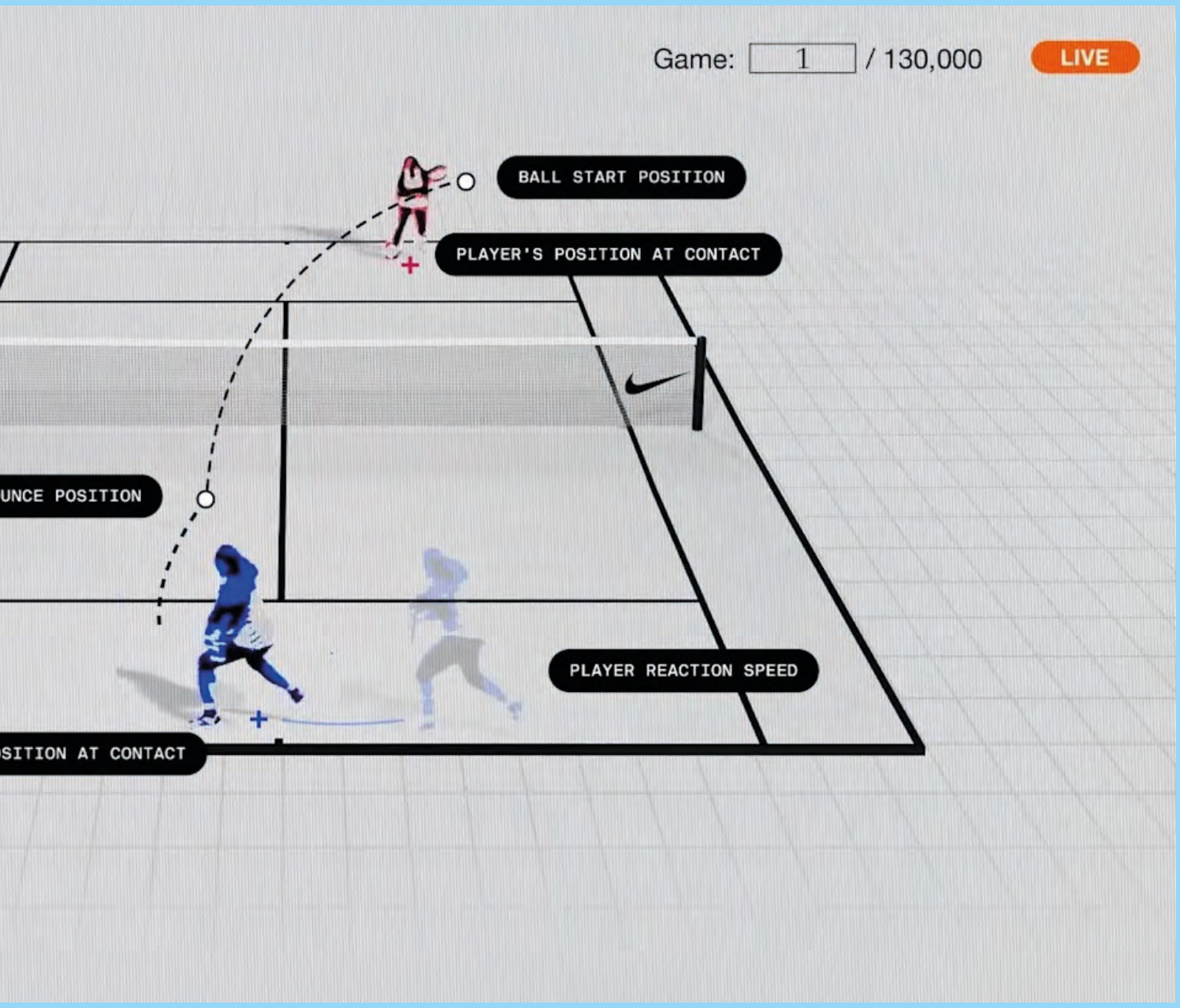
38

At that time, the personal computer required a visual language capable of translating abstract computing commands into recognizable actions. Kare responds to this condition by working across graph paper, bitmap grids, and 32×32 pixel constraints, transforming technical limitations into an interface grammar. From pixel to prompt, the authors argue, the designer's task remains to build bridges between technical possibilities, the context of use, and cultural meaning.

Drawing on the work and pedagogical experiences of Lucille Tenazas at Parsons School in New York and David Reinfurt at Princeton University, Michela Mattei argues that the "programmed disconnection" from pressures for AI-driven immediacy–alongside the pedagogical practice of embracing uncertainty–constitutes an effective strategy for fostering critical thinking in communication designers during the AI era. Citing Pope Leo XIV's encyclical *Magnifica Humanitas* and its critique of the new social and cultural contexts brought about by AI, Mattei... Within the pedagogical realm of design, it is considered more necessary than ever to break free from preconceptions–with which AI is rife–and to learn how to unlearn.

To integrate AI as a tool into historical studies within the field of Communication Design, Ludovica Polo proposes the creation of a prototype platform–named the "Poster Reading Room"–specifically designed for the cataloging and AI-assisted analysis of historical posters. This contribution represents a form of AI "mediation"





⑬
Never Done Evolving. Campagna pubblicitaria (Simulazione dati digitale). AKQA x Nike. 2022.
Never Done Evolving. Advertising campaign (Digital data simulation). AKQA x Nike. 2022.



⑭

Heinz A.I. Ketchup. Bottiglie di ketchup generate dall'intelligenza artificiale. Campagna pubblicitaria (Arte digitale / IA). Heinz. 2022.
Heinz A.I. Ketchup. Artificial intelligence-generated ketchup bottles. Advertising campaign (Digital art / AI). Heinz. 2022.



capable of supporting the stages of classification, description, and visual and textual analysis, without, however, replacing the researcher's critical validation.

Michela Musto highlights the potentially misleading nature of AI, addressing the core of the relationship between communication design history–often viewed merely as a repository from which to cynically draw images and design solutions–and Artificial Intelligence. "Anemoia"–defined as "nostalgia for times never experienced"–is the sentiment evoked by viewing images that feel familiar yet are actually the result of AI manipulation; algorithms generate these images by blending successful visuals from the past–images that allude to eras and experiences never directly lived. The analysis employs a "critical visual mapping" methodology and examines three domains of generative graphic production where this phenomenon is particularly evident: editorial layout, digital interfaces, and brand identity.

Finally, Jacopo Battisti et al. analyse the epistemological transformation of the creative and design process as it shifts from analogue to digital and, ultimately, to generative AI. They focus on what has been termed an "inverse process": rather than constructing a form based on an initial intention, the designer receives a pre-formed output and must work backward to trace its logical, aesthetic, and ethical coherence.
The very nature of design expertise is shifting from constructive to curatorial. Aesthetically, generative models tend to produce an algorithmic pastiche–a recombination of pre-existing elements determined statistically by the mass of training data rather than by conscious authorial choice. In light of this dual transformation, this paper proposes a model of critical training based on three components: Limited Knowledge Models (LKM), the pedagogy of constraints, and the figure of the designer-curator–a profile that prioritizes the *ars interrogandi* (the art of questioning) over algorithmic delegation, while maintaining ethical responsibility for the process.

In the "Visualize" section
Dario Rodighiero presents a single case study in his visual contribution titled "Design Without Hands": the visualization of a network mapping a scientific community onto a sphere–a visualization reconstructed six years after its initial publication, this time in dialogue with an AI. Any planar layout of a network establishes hierarchies and relegates some elements to the margins; those who end up there appear peripheral, secondary, or almost vanished. Representing a network on a sphere eliminates margins–every point on its surface is internal, and anyone can be at the centre simply by rotating the globe–yet the need for

reproducibility inevitably reduces it back to a flat shape, a square. The experiment conducted by Rodighiero powerfully echoes the themes of responsibility and design authorship in the AI era raised by Stoll, highlighting the central role of "supervision." The essay does not argue that AI diminishes the designer's authorship, but rather that it refines it.

In the "Discover" section
Mirko Bonfiglio presents the 2025 book *La Differenza Fondamentale. Artificial Agency: una nuova filosofia dell'intelligenza artificiale* by information philosopher Luciano Floridi, highlighting the shift in perspective regarding the interpretation of Artificial Intelligence proposed by the author. It is no longer viewed as an "intelligence"–a term coined at the dawn of computing–but rather as "agency": a technology capable of acting within reality with speed and effectiveness. The systems we call AI do not think, do not understand, and possess no intentionality. Bonfiglio sheds light on the critical issues inherent in the relationship between Floridi's arguments and the world of design as a practice.

Meanwhile, Annapaola Vacanti offers a critical reading of Riccardo Luna's 2025 book *Qualcosa è andato storto.* Luna has become a harsh critic of the direction social networks have taken; he denounces their years-long, obsessive pursuit of ever-higher engagement rates, noting how they exploit neuroscience and psychology to figure out how to keep users hooked for as long as possible. This trend has negative effects on the global population, and particularly on young people. Vacanti highlights a significant issue found in the text regarding the lack of a connection between the world of social network and the contemporary landscape shaped by AI. Nevertheless, the volume's primary merit lies precisely in its ability to avoid both naive enthusiasm and technophobic rejection.

In the "Wander" section
For the first time in issue 43 of *Progetto Grafico Journal*, we are featuring two contributions that are highly interesting but do not fully align with the issue's central theme; we therefore chose to publish them in the "wander" section–a regular feature of our editorial project. Paola Tuccillo's contribution focuses on the design of illegible alphabets, conceived as design exercises that make normally invisible aspects of typographic design observable, while simultaneously serving as a pedagogical tool capable of suspending ingrained perceptual habits and compelling students to engage with writing as a system.

Fabiana Marotta and Lorenzo Esposito's article, meanwhile, uses artifacts to reconstruct a critical genealogy of interfaces as forms of computational writing and instruments of knowledge: from orality to writing, from typography to machine languages, from graphical interfaces to ubiquitous computing, and finally to the dissolution of the interface into AI-based conversational systems.

Conclusions
The contributions gathered in this issue have thus addressed Stoll's topic, confirming–through various arguments–the absolute necessity of teaching history to foster critical thinking in future communication designers. The questions that now arise are: which history should be taught, and how? Among the submissions received, only one focuses on the integration of AI into the management of primary sources for graphic design projects; however, there is great interest in open questions regarding–for instance–the updating and expansion of the iconography associated with design historiography (Filippini, 2026), which has become more accessible today thanks to the digitization of archives. A new history of Communication Design can now be reconstructed or supplemented with the aid of AI; likewise, its structuring can move beyond traditional chronological and authorship-based canons to embrace alternative narratives–such as those incorporating the history of technology and material culture. We leave such speculation for future issues, however.

Si ringrazia Lara Zambelli per la selezione delle immagini.
We thank Lara Zambelli for the selection of images.

REFERENCES

Benanti, P. (2026). *La nuova logica del dominio. Potere computazionale, democrazia e condizione umana*. Giuseppe Laterza & Figli.

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

Ferraris, M. (2025). *La pelle. Che cosa significa pensare nell'epoca dell'intelligenza artificiale.* Società Editrice Il Mulino.

Filippini, A. (2026). Immagini che parlano. Il racconto iconografico per la storia del design. *AIS/Design Storie e Ricerche, 24*(13), 54-69.

Floridi, L. (2025) *La differenza fondamentale. Artificial Agency: una nuova filosofia dell'intelligenza artificiale.* Mondadori.

Floridi, L. & Lovecchio, M. (2026). *L'Italia nell'era dell'IA. Crescita, Sfide e prospettive di una rivoluzione in corso.* Edizioni Fondazione Leonardo.

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

Klingberg, T. & Wikforss, A. (2026). *Perché imparare se le macchine sanno già tutto?* Giangiacomo Feltrinelli Editore.

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

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

Martino, C. (2024). Design e rivoluzione digitale. Nuove opportunità per una formazione consapevole. In F. Tosi, C. Martino, P. Ranzo, P. Tamborrini & F. Zurlo (eds.), *La formazione universitaria del Design nel cambiamento d'epoca* (48-53). Rubbettino Editore.

Papa Leone XIV (2026). *Magnifica Humanitas, Lettera Enciclica sulla custodia della persona umana nel tempo dell'intelligenza artificiale.* Libreria Editrice Vaticana.

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

BIO

Carlo Martino

Architetto e designer. Professore ordinario di Design presso l'Università di Roma La Sapienza.
Principali temi personali di ricerca e insegnamento sono: design, identità culturale e territoriale; design e multiculturalismo; design e capitale naturale; Sperimentazioni linguistiche e morfologiche applicate trasversalmente ai campi del Product Design, Visual and Graphic Design, Exhibit and Spatial Design.
Coordinatore del Corso di Laurea Magistrale in Design, Comunicazione Visiva e Multimediale, presso Sapienza Università di Roma (2007 • 2023) dal 2013 al 2021 è stato membro della commissione di selezione finale dei progetti di design italiani per l'ADI (Associazione per il Disegno Industriale) Design Index e, dal 2018 al 2026, membro del Dipartimento Generale dell'ADI.
Tra il 2009 e il 2011 è stato membro del Consiglio Italiano del Design MIBAC (Ministero per i Beni e le Attività Culturali) e tra il 2015 e il 2016 del Comitato Brevetti per il MISE (Ministero dello Sviluppo Economico).
Autore di oltre 250 articoli, monografie, saggi e contributi per pubblicazioni scientifiche italiane e straniere, è stato caporedattore e redattore della rivista scientifica DIID _ Disegno Industriale/Industrial Design e membro di comitati editoriali nazionali e internazionali.
Direttore della rivista di design "Design for Made in Italy. Da Roma al Lazio" è stato collaboratore dell'Enciclopedia Treccani per le tematiche di design scrivendo oltre 100 voci enciclopediche. È infine promotore di numerose iniziative ed eventi sulla diffusione della cultura del design.

Architect and designer. Full Professor of Design at Sapienza University of Rome. His main areas of research and teaching are: design, cultural and territorial identity; design and multiculturalism; design and natural capital; linguistic and morphological experimentation applied across the fields of Product Design, Visual and Graphic Design, and Exhibit and Spatial Design. Coordinator of the Master's Degree Programme in Design, Visual and Multimedia Communication at Sapienza University of Rome (2007-2023); from 2013 to 2021, he was a member of the final selection committee for Italian design projects for the ADI (Association for Industrial Design) Design Index and, from 2018 to 2026, a member of the ADI General Department. Between 2009 and 2011, he was a member of the Italian Design Council at MIBAC (Ministry of Cultural Heritage and Activities) and, between 2015 and 2016, of the Patents Committee at MISE (Ministry of Economic Development). Author of over 250 articles, monographs, essays and contributions to Italian and international scientific publications, he has served as editor-in-chief and editor of the scientific journal DIID _ Disegno Industriale/Industrial Design and as a member of national and international editorial boards. As editor of the design journal "Design for Made in Italy. Da Roma al Lazio', he has contributed to the Treccani Encyclopaedia on design-related topics, writing over 100 encyclopaedia entries. Finally, he is the driving force behind numerous initiatives and events aimed at promoting design culture.



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