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.**

PERDERSI SENZA SMARRIMENTO

DESIGN COME PRATICA DI CONGIUNZIONE DENTRO E FUORI I MONDI ARTIFICIALI

212 – 235

Michela Mattei
0009-0008-0360-1932
Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"
michela.mattei@unicampania.it

Intelligenza Artificiale Generativa • Pedagogia del Design • Agency del Designer
Conoscenza Incarnata • Artigiani Digitali

10.82068/pgjournal.2026.23.43.09

Le tecnologie di intelligenza artificiale generativa stanno ridefinendo i processi del design della comunicazione visiva, abbreviando i tempi di produzione e abbassando la soglia di accesso agli strumenti. Se la qualità di un progetto non dipende dalla precisione del prompt che lo ha generato, ma dalla capacità di aprire spazi di esplorazione, cosa resta dell'agency del designer nell'epoca dell'AI? Il contributo affronta questa domanda a partire dalla distinzione, proposta dal filosofo Franco Berardi, tra *connessione* - un contatto che ottimizza segnali senza abitare la distanza tra chi produce e chi riceve - e *congiunzione*, cornice degli atti intenzionali in cui si generano modi alternativi di pensare. L'AI generativa si configura come una tecnologia della *connessione*: abbrevia il processo progettuale eliminando l'attrito che, storicamente, ha reso il design una forma di esplorazione incarnata.
L'articolo propone una lettura del visual design come pratica di congiunzione: uno spazio in cui l'esperienza estetica genera relazioni imprevedibili, spaesamento e costruzione condivisa di significato. Vengono esaminate alcune pratiche pedagogiche e progettuali - dagli esercizi di Tenazas e Reinfurt a produzioni contemporanee come la campagna BBC *Let's Make It Iconic* e *Concatenation 2 - Olympic Games* di Donato Sansone - in cui la resistenza dei materiali e la sospensione dell'immediatezza si rivelano condizioni feconde e non ostacoli da rimuovere.
Si tratta di suggestioni utili a vedere il designer come un nomade culturale, ossia capace di perdersi senza smarrimento e mantenere una direzione critica inseguendo occasioni di deviazione e di errore, accogliendo interpretazioni impreviste senza rinunciare all'orientamento. Avvalorare questa postura non significa contrapporre uno strumento all'altro, ma riaffermare il design come pratica capace di abitare l'incertezza e trasformarla in conoscenza trasmissibile: un'*agency* che nessun sistema automatizzato può assumersi al suo posto.

Quale bussola nelle tecnologie della rivoluzione

Che le tecnologie della comunicazione influiscano sulla storia culturale e sull'evoluzione psichica della società moderna è un fatto noto dalle teorizzazioni sui flussi semiotici di Marshall McLuhan: esse modellano "le modalità di ricezione sociale, della percezione e della stessa immaginazione che la società è capace di esprimere." (Berardi, 2021, p. 59)
La densità e la rapidità dell'infosfera, con una conseguente proliferazione di info-stimoli un tempo inimmaginabili, hanno avviato un processo che Berardi (2021) chiama "deterritorializzazione cognitiva": una distanza che vede reagire la psicosfera - ossia l'universo dei riceventi - con forme di adattamento, disconnessione e patologia (ivi, 2021, p. 60).

Se questi sono alcuni dei rischi per le persone che il mondo virtuale porta con sé, l'attenzione è da porre anche su chi controlla le infrastrutture dei dati, appannaggio di grandi attori economici che "fissano le condizioni di accesso, le regole della visibilità e le possibilità stesse di partecipazione" (Leone XIV, 2026, p. 42). Un potere di tale portata, concentrato in poche mani, può sfuggire al controllo pubblico, generando nuove dipendenze, esclusioni, manipolazioni e disuguaglianze (ivi, 2026, p. 42). Si tratta di una rivoluzione tecnologica con aspetti ancora troppo opachi per chi, dall'esterno, voglia osservarne i dettagli. "L'etimologia della parola «rivoluzione», però, indica piuttosto un rivolgimento, un ritorno, e permette di riflettere sulla doppia valenza del cambiamento dovuto all'innovazione: chi va avanti, e chi ritorna indietro?" (Huyskes, 2024, p. 11).

I sistemi di AI apprendono dai dati che gli esseri umani hanno prodotto e con essi ereditano, amplificano e restituiscono i pregiudizi sociali che quei dati contengono. Questo problema, noto come bias in, bias out (Floridi, 2025), non riguarda solo la qualità tecnica dell'input ma ha conseguenze etiche dirette: algoritmi addestrati su informazioni distorte producono risultati

discriminatori, rafforzano disparità esistenti e sollevano domande fondamentali su chi sia responsabile quando un sistema causa un danno e se quei processi decisionali siano mai davvero spiegabili a chi li subisce. Nessuna tecnologia è neutra, e le scelte su come utilizzarla richiedono uno sforzo corale ed eco-sociale. Per il design della comunicazione, questo significa che come usare l'AI riguarda una scelta etica prima ancora che tecnica: richiede consapevolezza di cosa si produce, come, a partire da quali corpi e culture assenti nel dataset, e con quale impatto sulle relazioni tra chi comunica e chi riceve.

> "Si tratta di tecnologie [...] che non si applicano a una porzione di realtà, ma subentrano sempre di più nei processi più importanti delle nostre vite con la promessa di classificare l'inclassificabile. A un aumento della complessità, sia nella costruzione tecnica di queste tecnologie sia nelle società, corrisponde un aumento della nostra arrendevolezza di fronte ai loro esiti." (Huyskes, 2024, p. 13).

Da questa lettura interdisciplinare, l'AI sembra rispondere ai canoni di quella che Berardi chiama *connessione* contrapponendola alla *congiunzione*. Se la prima mette in contatto, senza innescare relazioni profonde, la seconda, invece, è la cornice degli atti intenzionali, creativi in cui si generano modi alternativi di esistere, di pensare (Berardi, 2021). L'AI generativa corrisponde alla descrizione di una tecnologia della connessione: ottimizza segnali verso destinatari universali senza abitare la distanza che separa chi fa da chi riceve.

Questo contributo accoglie la domanda che consegue da questa polarizzazione: "Se la *connessione* introduce contrazioni patologiche nel flusso della *congiunzione*, è possibile immaginare un nuovo equilibrio felice tra sensibilità e sensitività, una nuova natura post-naturale del sensorio?" (ivi, 2021, p. 112) e cerca una risposta negli spazi di libertà che la cultura del design visivo ha ereditato. Dagli esercizi pedagogici di Lucille Tenazas e David Reinfurt alle risposte di "artigianato digitale" di grandi agenzie della comunicazione emerge quanto la qualità di un progetto non dipenda dalla precisione istruttiva del prompt che l'ha generato ma dalla sua capacità di aprire spazi di esplorazione e di abbandonare, a tutela del pensiero critico, qualsiasi deriva prescrittiva. Non è la prima volta che il design della comunicazione visiva attraversa una rivoluzione degli strumenti: dalla stampa a caratteri mobili alla fotocomposizione, ogni transizione ha richiesto una rinegoziazione dell'*agency* del designer e ogni volta la risposta più fertile è venuta da chi conosceva profondamente ciò che stava per cambiare.

Conoscere per sovvertire

Quella attuale è l'epoca della più grande proliferazione narrativa dell'umanità – eppure le narrazioni sembrano incapaci di creare significato condiviso.
"Più frecce consumiamo, più frecce vogliamo, in una spirale che lascia il vuoto intatto." (Gancitano, 2026, p. 122). Quello che nel romanzo *Infinite Jest* di Wallace diventa rischio di dipendenza [1] - un'arma che non distrugge i corpi ma la volontà (ivi, p. 127) – si manifesta oggi nella forma dell'AI progettata per assecondare.

Inoltre, la strumentalizzazione dei dati, disorienta il pensiero, lasciando che le persone accedano a versioni di storie sempre più distorte. In effetti, i numeri, come ricorda Gancitano (2026), "sono bravissimi a non sembrare storie" (ivi, p. 68). Questo perché i dati possono produrre narrazioni visivamente convincenti senza che esista alcuna relazione causale tra i fenomeni rappresentati.
Le intelligenze artificiali inglobano questo rischio di distorsione. I sistemi conversazionali non comprendono il significato delle parole che producono: eseguono calcoli che identificano pattern ricorrenti nei dati di addestramento e li restituiscono sotto forma di risposte. Ciò che appare come comprensione del contesto è in realtà una simulazione di risposte umane: un'illusione di conversazione costruita sulla somiglianza statistica. "Proprio come un illusionista, l'AI manipola i dati e le percezioni apparendo in certi casi più «intelligente» di quanto realmente sia." (Colamedici, 2025, p. 36) Dietro l'interfaccia accessibile e le risposte efficaci operano processi algoritmici che gli utenti non percepiscono e che, nei modelli più complessi come il deep learning, restano opachi persino ai loro creatori, assumendo un'aura di mistero e potere difficile da interrogare (ivi, 2025).
La sua struttura si mostra come un'occasione di dialogo, interazione e conoscenza reciproca: tuttavia si tratta soltanto di una piattaforma di "connessione" capace di mettere in contatto, e non in relazione profonda, dati, segni e utenti attraverso processi di ottimizzazione statistica, mettendo a disposizione strumenti di calcolo.

E se già altre forme di dialogo virtuale con persone reali sono state definite forme di *socializing alone*, "la crescente tendenza a sostituire completamente l'interazione umana con agenti digitali e persino simulati artificialmente può comportare costi elevati

[1] Nel romanzo di David Foster Wallace, *Infinite Jest* (1996), l'espressione dà il titolo anche a una videocassetta fittizia, l'"Intrattenimento", talmente assorbente da annullare in chi la guarda ogni volontà residua: gli spettatori restano incollati allo schermo fino alla morte per inedia, incapaci di distogliere lo sguardo o di desiderare altro. L'arma immaginata da Wallace non colpisce dunque il corpo, ma la capacità di scegliere producendo una dipendenza totale dal piacere immediato che priva il soggetto di ogni altra forma di intenzionalità: un oggetto che non si limita a intrattenere, ma annulla la soggettività di chi lo guarda.



①
Lucille Tenazas, frame della lecture “Getting lost is a good way to be a designer”, ospitata da Hoffmitz Milken Center for Typography. Credits: Lucille Tenazas
Lucille Tenazas, still from the lecture "Getting Lost Is a Good Way to Be a Designer," hosted by the Hoffmitz Milken Center for Typography. Credits: Lucille Tenazas



②
Lucille Tenazas, frame della lecture "Getting lost is a good way to be a designer", ospitata da Hoffmitz Milken Center for Typography. Credits: Lucille Tenazas
Lucille Tenazas, still from the lecture "Getting Lost Is a Good Way to Be a Designer," hosted by the Hoffmitz Milken Center for Typography. Credits: Lucille Tenazas



in termini di minore coinvolgimento e conseguenti deficit." (Baumeister, Bibby, Tice & Bushman, 2026). Anche Papa Leone XIV (2026) avverte che l'AI, simulando voci e volti umani, sapienza e conoscenza, empatia e amicizia, non solo interferisce negli ecosistemi informativi, ma invade il livello più profondo della comunicazione, quello del rapporto tra persone umane. Ma una delle radici dell'inganno risiede nel nome stesso:

L'AI non è e non sarà mai una forma di intelligenza: è, piuttosto, un tipo di *agency*, che significa letteralmente capacità di agire. È uno strumento potentissimo, una straordinaria fonte di risoluzione di problemi, ma non ha nulla a che vedere con una mente cosciente (Floridi, 2025, p. 89). Questa agentività, in effetti, non è un gioco di prestigio. Si tratta di una poliedrica capacità di agire che "rappresenta una nuova forma di *agency* che emerge dall'interazione tra obiettivi programmati e comportamenti appresi." (ivi, 2025, p. 113) Riconoscerne le capacità di calcolo, ricordandosi che funziona grazie a un processo di apprendimento statistico che elabora incessantemente grandi quantità di dati e varietà di pattern, è un buon punto di partenza per valutare in che modo utilizzarla. Solo con questa consapevolezza è possibile auspicare una migliore padronanza dello strumento attraverso una puntuale chiarificazione delle sue zone d'ombra. È un passaggio educativo che andrebbe promosso dal momento che il prompt stesso, invece, inverte la logica della consapevolezza e della competenza: abbassa la soglia di accesso allo strumento eliminando la necessità di padronanza. Chiunque può generare un'immagine senza sapere nulla di composizione, tipografia, colore o della relazione tra forma e significato, grazie a strumenti di calcolo che la generano a partire da una somma di *token*. Ma l'illusione del processo generativo passivo che abbrevia incredibilmente i tempi e crea qualcosa di apparentemente singolare ha dei costi - non soltanto materiali e ambientali - ma anche di erosione della paternità autoriale. Non si tratta soltanto di rispetto del copyright delle opere di riferimento che l'AI emula. La questione dell'autorialità riguarda chi risponde delle scelte che l'hanno generata: in un processo delegato all'ottimizzazione algoritmica, questa responsabilità si dissolve senza lasciare traccia: un vero e proprio cortocircuito percettivo.

Già Floridi, nel 2022, sosteneva che quanto si riuscirà a delineare un futuro prevedibile dell'AI, "dipenderà dalle nostre capacità di design e ingegno" (Floridi, 2022, p. 52). Sarà proficuo, quindi, alimentare il dibattito e non credere nella riuscita di un semplice "numero di magia" artificiale. Piuttosto, interrogare la cultura del fare progettuale al fine di renderla una lente interessante con cui far luce sui "trucchi" computazionali e/o ricordarsi quando è utile fermare la connessione.

Non bisogna andare troppo lontano per ritrovare riflessioni simili anche se relative a strumenti meno complessi: Munari, ad esempio, sottolineava che "il metodo progettuale non è qualcosa di assoluto e di definitivo: è legato alla creatività del progettista che, nell'applicare il metodo, può scoprire qualcosa per migliorarlo." (Munari, 1981, p. 17). "Conoscere per sovvertire" appare, quindi, come un paradigma che fa della conoscenza un'occasione di distacco per osservare da lontano ciò che accade al fine di riconoscere i limiti delle logiche di ottimizzazione che governano i sistemi generativi e preservare la possibilità di pratiche progettuali fondate sull'incertezza, sull'errore, sullo spaesamento e sull'incontro.

Disconnessione come momento pedagogico

Se la *connessione* riduce le distanze tra informazioni, la *congiunzione* richiede invece di abitare le distanze che separano soggetti, contesti ed esperienze. Per Berardi (2021), l'azione sociale si svolge in un tempo dilatato, attraversato da resistenze culturali, affettive e materiali che rallentano la decisione e rendono possibile la trasformazione reciproca.

> La *connessione*, accelerando i flussi, non consente di generare significati e alimentare l'azione sociale. In questo senso, l'atto di disconnettersi non coincide con un rifiuto della tecnologia né con una semplice pratica di rallentamento. Significa piuttosto sospendere temporaneamente la pressione dell'immediatezza per creare le condizioni necessarie all'osservazione, all'ascolto e all'immaginazione. Le pratiche progettuali più fertili si fondano proprio su questa interruzione: richiedono una forma di sospensione della connessione immediata, nella misura in cui pensare - e/o sentire - significa interrompere. Elaborare informazioni utili a essere tradotte, o anche semplicemente trasposte in una nuova formula espositiva, richiede un momento di radicamento nel contesto in cui si è immersi.

218

Anche il solo atto di osservare equivale a rallentare. Progettare significa sostare abbastanza a lungo nell'incertezza da permettere a qualcosa di inatteso di emergere. Lucille Tenazas, esponente della *Pacific Wave* americana, incarna questa pratica dell'incertezza, non solo nei suoi lavori, ma anche nella sua pratica pedagogica. Inserendosi in una genealogia corposa di sollecitazioni di questo tipo che vanno dal *Vorkurs* del Bauhaus agli esercizi percettivi di Josef Albers, riprende perfettamente l'idea che gli studenti debbano liberarsi da preconcetti e imparare a disimparare. Per esempio, quel che Albers proponeva ai suoi studenti era lavorare con i materiali senza un obiettivo prefissato (Lerner, 2005) o, come ha raccontato l'ex studente Howard Dearstyne (1986, p. 91), semplicemente veniva richiesto di fare *basteln* con i materiali, "ossia di giocarci un po', per vedere se riuscivamo a farne qualcosa o a scoprire qualcosa su di essi." In questo senso, la sospensione dell'intenzione diventava essa stessa metodo. Parimenti, alla Parsons School of Design di New York, Tenazas ha proposto un esercizio, dal titolo "GET LOST", in cui gli studenti dovevano camminare fino a un punto casuale a 10 minuti da casa, abbandonando il loro percorso abituale ❷. Con i sensi risvegliati da ambienti non familiari, osservavano, navigavano e interpretavano il paesaggio in modo acuto e fresco - sviluppando capacità preziose per i designer che incontrano nuovi territori, vivendo e proiettando immaginari. "Ciò che notavano durante l'esercizio poteva poi confluire in un libro ① ②, un film o una serie di poster che esprimessero le loro esperienze di nuovi arrivati."❸ Tenazas, quando racconta la sua pratica, rappresenta e diffonde un ruolo del design visivo che non appartiene meramente all'atto di vendere e convincere, ma anzitutto a quello di illuminare, porre domande e offrire un modo di interagire con il mondo e comprenderlo. L'esercizio, così pensato, introduce una condizione di vulnerabilità percettiva come premessa del progetto. Tenazas descrive il processo progettuale come un'accumulazione continua di esperienze che consente di adattarsi ai contesti che si attraversano. E il designer, in questa prospettiva, procede dal prendersi il tempo di osservare ciò che accade, più che partire dalla verifica di un'ipotesi prestabilita. In questo modo, accoglie l'imprevisto e lascia che il significato emerga progressivamente dall'incontro con il mondo.

Lucille Tenazas struttura così l'idea di designer come *nomade culturale*. Il suo lavoro riflette "un profondo interesse per la complessità del linguaggio e per la relazione di sovrapposizione tra significato, forma e contenuto."❹: significati che non sono immediati, ma che si costruiscono nel tempo attraverso lo stare nel mondo e frequentando *l'assenza di scopo mirata*.

❷

L'esempio raffigurato nell'immagine è tratto dal progetto di una studentessa del corso di Lucille Tenazas, che ha creato un alfabeto camminando per le strade di New York. A ogni lettera corrisponde un libro e ogni libro è rappresentativo di una passeggiata a cui è legata un'attitudine specifica. Tenazas lo racconta nella lecture online "Getting lost is a good way to be a designer", curata da Hoffmitz Milken Center for Typography. https://www.burningsettlerscabin.com/videos-2/v/zgws33haeepbbc9an9jc56zrh743c9

❸

Parsons School of Design (s.d.). Lucille Tenazas – Faculty Profile. The New School. https://www.newschool.edu/parsons/profile/lucille-tenazas/

❹❺

Testo di Jarrett Fuller, pubblicato il 10 febbraio 2022: l'intervista è un estratto modificato da Cezzar, J. (2021). *1, 10, 100 years of form, typography, and interaction at Parsons* (a cura di J. Fuller; First edition). ORO Editions. https://eyeondesign.aiga.org/designer-educator-lucille-tenazas-on-teaching-design-as-both-a-noun-and-a-verb/

È bene precisare, però, che l'obiettivo di questa pratica non è imparare a non avere uno scopo, al contrario serve a stare nell'incerto per poter leggere ogni situazione ed elaborare la sintesi più adatta. In un'intervista Tenazas esplicita in una risposta puntuale:

> "Quando mi chiedono cosa siano capaci di fare i designer, rispondo che sviluppano un pensiero sintetico. È la mentalità che prende il meglio di tutte le proprie conoscenze e scopre come adattarle alla situazione specifica." ❺

Anche David Reinfurt - graphic designer, scrittore ed educatore che ha introdotto lo studio del graphic design alla Princeton University - adotta una logica di disconnessione e sospensione dell'immediatezza nella sua proposta pedagogica. In *A New Program for Graphic Design* (2019) sono riportati degli *assignment* da proporre agli studenti.

> In uno di questi si chiede di progettare un segnale visivo per "Stop" senza usare nessuna convenzione simbolica, grafica o linguistica esistente: né l'ottagono della segnaletica stradale, né una mano alzata, né una barra obliqua, né la parola stessa. L'esercizio introduce deliberatamente un problema quasi impossibile: può un segno produrre significato senza appoggiarsi a un sistema di differenze già noto? Per affrontare la questione gli studenti devono realizzare 100 schizzi preliminari prima di arrivare a una soluzione finale. Il valore dell'esercizio non risiede quindi nell'oggetto concluso ma nel processo di ricerca che costringe a mettere continuamente in discussione le proprie intuizioni. La quantità di tentativi richiesta ritarda deliberatamente la risposta immediata e trasforma il progetto in uno spazio di negoziazione tra intenzione, fallimento e scoperta.

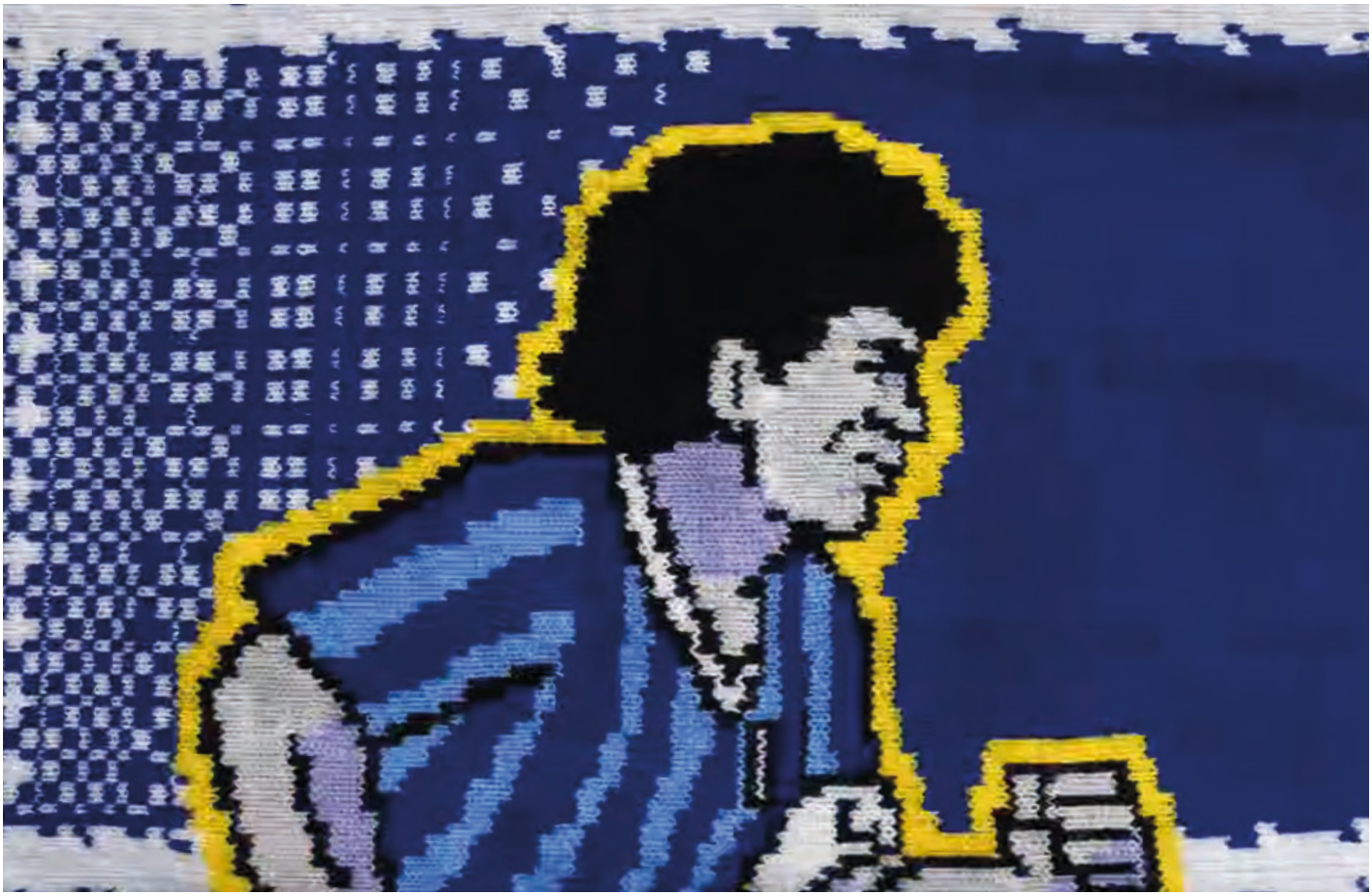
Come suggerisce lo stesso Reinfurt (2019, p. 117), per risolvere il problema potrebbe perfino essere necessario barare, aggirando strategicamente alcuni dei vincoli imposti. La creatività non coincide così con l'applicazione corretta di una regola, ma con la capacità di abitare criticamente le sue contraddizioni. "Pensiero e produzione che collassano in un'unica attività fluida" (Reinfurt, 2019, p. 153).
Non prima l'istruzione, poi l'output. Prima il processo: la forma, poi, può anche non essere esteticamente perfetta. Inoltre, appropriarsi di un vincolo produttivo permette di fare esercizio di resistenza e di superare le aspettative sostando in uno spazio-tempo incerto.

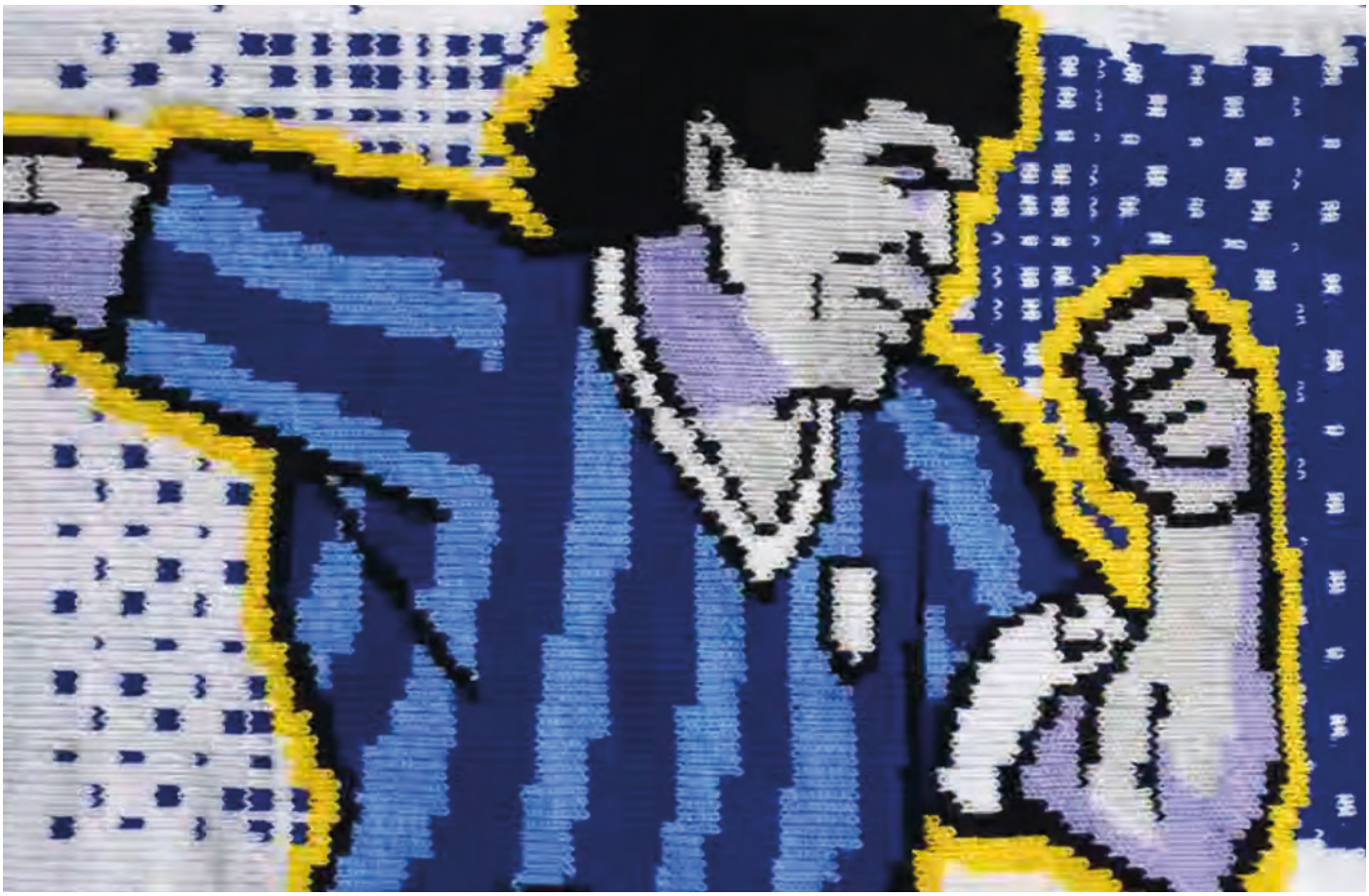
Imparare dal craft la resistenza
Nonostante una forsennata rincorsa a digitalizzare e aggiungere filtri, molte pratiche progettuali continuano invece a fondarsi sulla presenza di una resistenza. Non una resistenza intesa come ostacolo da superare, ma come condizione necessaria affinché il progetto possa trasformarsi durante il proprio sviluppo.
È nel confronto con ciò che non risponde immediatamente alle intenzioni iniziali che emergono componenti interessanti come adattamento e scoperta. Cosa può imparare il design dalle pratiche che non eliminano l'attrito? Se Tenazas e Reinfurt dimostrano, sul piano pedagogico, che la sospensione dell'intenzione è condizione necessaria all'emergere di significato, alcuni casi contemporanei di "artigianato digitale" ne offrono l'equivalente produttivo: lasciarsi istruire dalla materia - quel *basteln* di cui parlava Albers - invece di limitarsi a istruirla.

Un esempio significativo di questa postura emerge nella campagna *Let's Make It Iconic* realizzata dalla BBC per la *FIFA World Cup 2026*. Ideata da BBC Creative insieme allo studio Blinkink ❻, all'illustratore Dan Evans e al regista Nicos Livesey, la campagna ricostruisce alcuni dei momenti più iconici della storia del calcio attraverso gli oggetti della cultura materiale dei tifosi: sciarpe ③ ④ ⑤, spille smaltate, bandiere, tamburi e altri artefatti quotidiani diventano superfici narrative su cui prendono forma leggende sportive e memorie condivise. Ciò che rende interessante questo caso studio è il modo in cui il progetto è stato costruito. La produzione combina riprese dal vivo, animazione bidimensionale, stop motion, lavorazioni manuali ed effetti realizzati direttamente sul set, dando vita a un processo che mette continuamente in relazione competenze differenti e materiali eterogenei.
La realizzazione del film ha coinvolto, tra gli altri, specialisti della lavorazione tessile ⑥, produttori di spille smaltate e animatori stop motion, chiamati a collaborare per costruire passaggi fluidi tra il mondo fisico degli oggetti e quello narrativo dell'animazione. Particolarmente significativa è l'osservazione di Livesey secondo cui ogni oggetto reagiva in modo diverso durante le riprese.

Le imperfezioni, le impronte lasciate dalla lavorazione, le texture e i comportamenti inattesi dei materiali rappresentavano elementi capaci di conferire vitalità al racconto. In altre parole, la resistenza di materiali e soggetti inanimati si è resa possibilità di empatia. In questo senso il craft diventa educazione alla resistenza e non nostalgia per tecniche del passato.

❻
Il progetto è visionabile sul sito web dello studio Blinkink al link https://www.blinkink.co.uk/projects/bbc-world-cup-2026







③④⑤
Blinkink studio e BBC, *Let's Make It Iconic.* Frame dal video creato per FIFA World Cup 2026: stop motion creato con delle sciarpe. Credits: BBC
Let's Make It Iconic, *Blinkink studio in collaboration with the BBC, still from the video. Stop motion created using scarves. Credits: BBC*

Lo studio grafico Mine di Roma ❼ ha parlato di questo caso studio chiedendosi se "gli artigiani digitali" sopravviveranno a questa trasformazione computazionale. Tuttavia, probabilmente, la domanda più urgente non è tanto cosa sopravviverà. Ma cosa è rilevante abitare e frequentare in modo che sopravviva la tutela del tempo del processo creativo. La componente artigianale del video analizzato ha fatto parlare di sé non perché apportasse novità nella tecnica o nella sperimentazione, ma proprio perché si àncora a qualcosa che, in questo momento storico, appare di un mondo passato. Ciò che emerge, più di tutto, è quanto la forza comunicativa di questa campagna sia radicata nella capacità che ha di rendere visibile il valore progettuale dell'attrito: una forza che emerge dall'incontro tra intenzione e resistenza, tra programma e contingenza. Come nell'esercizio pedagogico che Reinfurt propone ai suoi studenti, la qualità del progetto non è da ricercare nella perfetta esecuzione di un piano prestabilito, ma nella capacità di trasformare vincoli, materiali e imprevisti in occasioni di conoscenza.

222

Sempre nello scenario dello sport - sei anni prima - si posiziona il cortometraggio *Concatenation 2 - Olympic Games* (2020) ❽, realizzato dall'artista e motion designer Donato Sansone ⑦⑧. Esposto insieme ad altre opere al *Museo Nazionale del Cinema di Torino*, durante la mostra personale Donato Sansone. Metaversi, a cura di Bruno Di Marino, il video è il risultato di un montaggio minuzioso di performances sportive di discipline diverse che creano un unico movimento corale fluido. Nessun grande set, nessuna infrastruttura produttiva, nessuna simulazione digitale totalizzante: la creatività emerge invece dall'osservazione ravvicinata del materiale esistente e dalla sua capacità di suggerire usi inattesi.

Si tratta di un video sperimentale di circa un minuto, costruito attraverso un montaggio digitale che "ricuce" centinaia di frammenti di gare olimpiche: il corpo di un atleta continua il movimento di quello precedente, generando un'unica azione ininterrotta. Come nel caso della campagna per la *FIFA World Cup 2026*, la resistenza del reale diventa materia prima del processo. L'immaginazione nasce dal dialogo col mondo: un semplice montaggio video diventa uno spazio trasformativo che congiunge immagini, corpi e azioni differenti in una sequenza ininterrotta di metamorfosi. Anche qui il valore non risiede nell'automazione del risultato ma nella costruzione artigianale di combinazioni di elementi, attivando una modalità di sorprese che è generata dall'attraversamento delle immagini più che dalla loro ottimizzazione.

Design come verbo: perdersi senza smarrimento

La questione che questo paper cerca di porre non è se il graphic design sopravviverà agli strumenti computazionali generativi. L'obiettivo è piuttosto chiedersi se e come il progetto visivo saprà rimanere fedele alla sua natura di *pratica di congiunzione*: una pratica che abita la distanza tra chi produce e chi riceve, che trasforma quella distanza in spazio di senso, che considera lo spaesamento dell'osservatore come la sua condizione più fertile e non come un difetto della comunicazione. Nessun programma può simulare senza svuotare il gesto del suo significato.
Tutelare la resistenza nel processo, qualsiasi strumento esso coinvolga, potrebbe essere visualizzato, quindi, come un'assicurazione sul significato.
Perché è proprio questa resistenza che obbliga il progetto a negoziare, osservare, adattarsi. L'attrito può costituire una condizione generativa. Ogni volta che un materiale non si comporta come previsto, che un contesto modifica le intenzioni iniziali o che un interlocutore interpreta diversamente ciò che era stato progettato, il processo viene costretto a interrompere la propria linearità.
In quella sospensione emergono possibilità che non erano contenute nel programma iniziale.
La progettazione continua invece a produrre conoscenza proprio quando accetta di attraversare ciò che non è ancora chiaro. Questa intuizione abita gran parte della cultura grafica contemporanea. Lucille Tenazas invita gli studenti a perdersi per osservare ciò che normalmente sfugge allo sguardo, anche intimamente:

> "Cerco di inculcare nei miei studenti l'importanza di far sentire la propria voce. Se si è consapevoli di chi si è, si possono assumere le identità e affrontare i problemi altrui senza mai perdere la propria individualità." ❾

David Reinfurt costruisce esercizi che ritardano deliberatamente l'arrivo a una soluzione, sottolineando il valore dell'ambiguità come risorsa progettuale e non come difetto da eliminare: ciò che appare incerto o indeterminato può infatti aprire possibilità interpretative che una soluzione immediata tenderebbe a chiudere. La *connessione* porta con sé questo tipo

❼
Dylarama 306 | Newsletter a cura di Siamo Mine dal titolo "Come noi artigiani digitali sopravviveremo, o forse no" https://us20.campaign-archive.com/?u-88e771422fac1423e493281e4&id-1dee77bd58

❽
Concatenation 2 - Olympic Games by Donato Sansone, maggio 2020 https://www.youtube.com/watch?v=_TJG6E-GYs8

❾
Lecture di Lucille Tenazas "Getting lost is a good way to be a designer", ospite online di Hoffmitz Milken Center for Typography. https://www.burningsettlerscabin.com/videos-2/v/zgws33haeepbbc9an9jc56zrh743c9

di chiusura quando tende a ridurre la complessità rendendo ogni passaggio più fluido; la *congiunzione,* invece, opera sicuramente nella direzione opposta. Probabilmente, è proprio nella sua attitudine a congiungere - e non soltanto a connettere - che il visual design conserva una funzione culturale difficilmente delegabile e che rende chiaro quanto il suo compito non coincida con la semplice produzione di immagini. Il progetto visivo costruisce situazioni in cui il significato rimane aperto abbastanza a lungo da consentire l'incontro tra immaginari differenti. Genera spazi di interpretazione condivisa in cui osservatore e artefatto si trasformano reciprocamente.

> In questo senso, perdersi senza smarrimento significa abitare l'incertezza senza rinunciare all'orientamento critico. In un ecosistema dominato da tecnologie della connessione, il design può contrastare la velocità che opacizza le relazioni profonde e operare come pratica di congiunzione, costruendo le condizioni per formulare domande migliori. In altre parole, questo approccio è complementare alla postura di Tenazas quando sostiene che insegnare il design, come verbo, significa formare la capacità di pensare e di adattarsi - non di produrre forme di design come sostantivo - perché gli strumenti e i formati cambieranno nel tempo, ma chi ha imparato a essere designer continuerà a esserlo indipendentemente da ciò che il contesto richiede. Un dataset esistente non distingue l'atto del perdersi volontario, da quello di smarrirsi.

E per questo limite connaturato non può espandersi e creare nuove narrative uscendo dagli schemi razionali, né, quindi, può ridefinire spazi di *congiunzione.*
Al contrario, il progetto visivo - che per sua genetica allontana l'esperienza sintattica e parla la lingua delle emozioni, quella degli archetipi - si fa infrastruttura di relazione, costruisce spazi condivisi di interpretazione, di esperienza estetica e rende avvicinabili sistemi complessi. Lo spaesamento è parte di questa infrastruttura: una vera condizione del senso. Come argomentava Corbin nel 1964 (citato da Gancitano, 2026), è impossibile passare dal mondo sensibile al *mundus imaginalis* senza una rottura. Tuttavia, le narrazioni contemporanee tendono ad aggirare questa rottura, offrendo percorsi disegnati sulle coordinate del già noto: un movimento apparente, che simula l'esperienza senza esporre allo spaesamento che ne è elemento costitutivo (Gancitano, 2026, p. 34). Il visual design è un'area di sperimentazione che non risponde a un contratto costituzionale immobile. Piuttosto si configura come una condizione di possibilità per una fruizione estetica ibrida. Riprendendo l'estetica intesa da Bateson (1977), Berardi (2021) illustra che essa

> "non è uno spazio in cui la congiunzione viene registrata, ma è proprio la fabbrica delle congiunzioni. [...] Se la mente può elaborare il mondo come insieme infinito di realtà in coevoluzione che agiscono l'una sull'altra, è perché la mente è "nel" mondo" (p. 20)

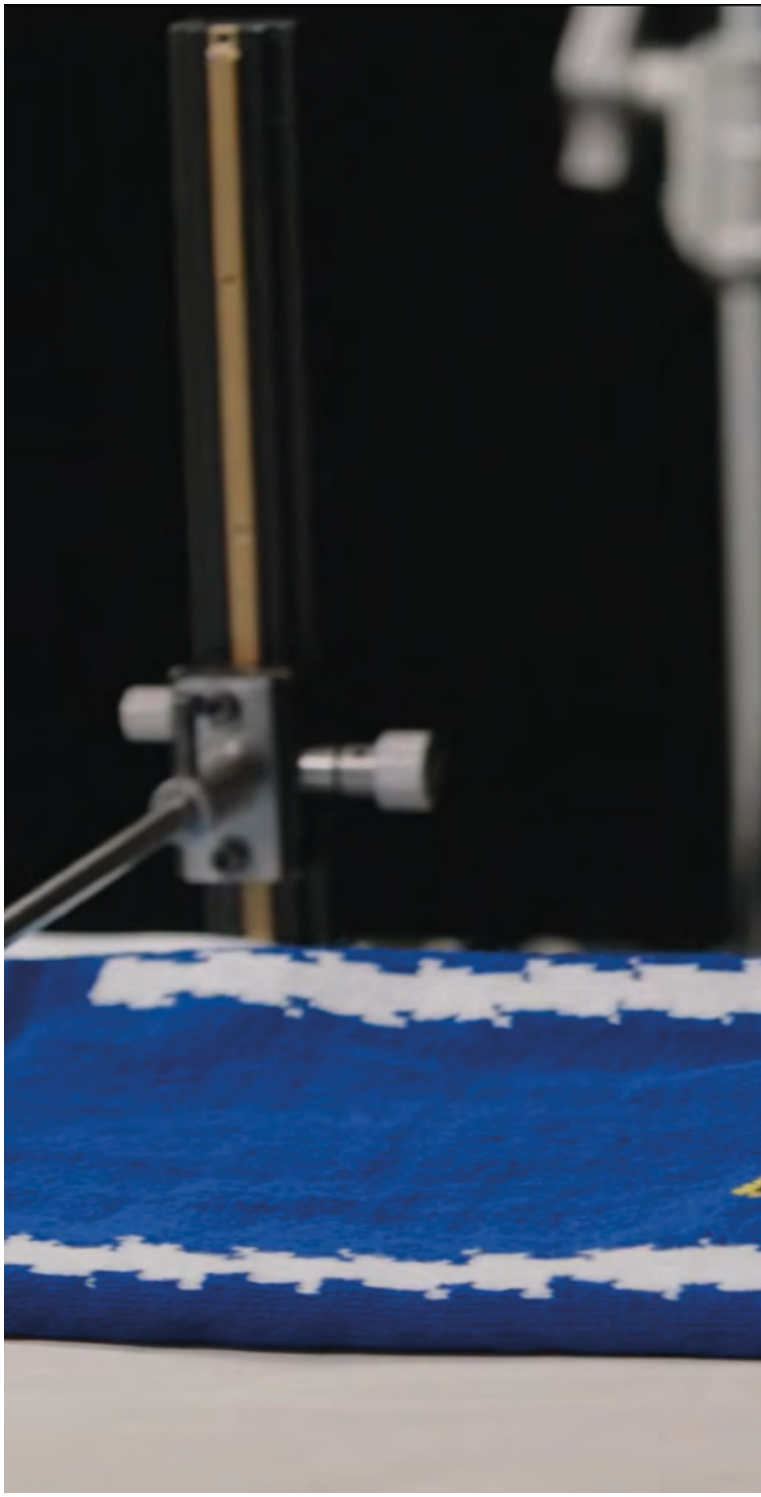
Generando esperienza estetica, quindi, il design del visivo tiene conto della necessità narrativa che contraddistingue l'umano, senza cedere libertà alla normatività del linguaggio. Come nell'esercizio di Reinfurt, orientarsi non significa seguire una procedura prestabilita ma saper negoziare continuamente i limiti della situazione. Perdersi senza smarrimento evoca proprio questo: mantenere una direzione critica inseguendo occasioni di deviazione, di errore e accogliendo interpretazioni impreviste. Fuori e dentro i mondi artificiali, vedere il design come verbo è un modo per riaffermare che l'agency del designer risiede nella capacità di abitare criticamente l'incertezza, una responsabilità che nessun sistema generativo può assumersi al posto suo.

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

Generative Artificial Intelligence; Design Pedagogy; Designer Agency; Embodied Knowledge; Digital Artisans

Abstract
Generative artificial intelligence technologies are redefining the processes of visual communication design, shortening production times and lowering the threshold of access to design tools. If the quality of a project does not depend on the precision of the prompt that generated it, but rather on its capacity to open up spaces of exploration, what remains of the designer's agency in the age of AI? This contribution addresses this question by drawing on the distinction, proposed by the philosopher Franco Berardi, between *connection* - a contact that optimizes signals without inhabiting the distance between producer and receiver -

and *conjunction*, the framework of intentional acts within which alternative ways of thinking are generated. Generative AI presents itself as a technology of *connection*: it shortens the design process by eliminating the friction that has historically made design a form of embodied exploration. The article proposes a reading of visual design as a practice of conjunction: a space in which aesthetic experience generates unpredictable relations, disorientation, and the shared construction of meaning. The paper examines some pedagogical and design practices - from the exercises of Tenazas and Reinfurt to contemporary productions such as the BBC campaign *Let's Make It Iconic* and Donato Sansone's *Concatenation 2 - Olympic Games* - in which the resistance of materials and the suspension of immediacy prove to be fertile conditions rather than obstacles to be removed. These offer a productive lens through which to view the designer as a cultural nomad, capable of getting lost without losing themselves: pursuing opportunities for deviation and error, and welcoming unforeseen interpretations, without ever relinquishing critical direction. To validate this posture does not mean opposing one tool to another, but rather reaffirming design as a practice capable of inhabiting uncertainty and transforming it into transmissible knowledge: an agency that no automated system can assume in its place.



A compass for navigating the technologies of revolution

That communication technologies influence the cultural history and psychic evolution of modern society is a fact well known from Marshall McLuhan's theorizations on semiotic flows: they shape "the modalities of social reception, of perception, and of the very imagination that society is capable of expressing." (Berardi, 2021, p. 59) The density and speed of the infosphere, with a consequent proliferation of info-stimuli once unimaginable, have set in motion a process that Berardi calls "cognitive deterritorialization" (2021): a distance in response to which the psychosphere - that is, the universe of receivers - reacts with forms of adaptation, disconnection, and pathology (ibid., 2021, p. 60). If these are some of the risks that the virtual world brings for people, attention must also be paid to who controls the data infrastructures, the preserve of major economic actors who "set the conditions of access, the rules of visibility, and the very possibilities of participation" (Leo XIV, 2026, p. 42). Power of such magnitude, concentrated in the hands of a few, can escape public control, generating new forms of dependency, exclusion, manipulation, and inequality (ibid., 2026, p. 42). This is a technological revolution whose aspects remain too opaque for anyone wishing to observe its details from the outside.



⑥
Blinkink studio e BBC, *Let's Make It Iconic.* Frame dal backstage delle riprese, insieme agli artigiani coinvolti, 2026. Credits: BBC
Let's Make It Iconic, *Blinkink studio in collaboration with the BBC, still from the behind-the-scenes video documenting the shoot and the craftspeople involved, 2026. Credits: BBC.*

> "The etymology of the word 'revolution', however, indicates rather a turning, a return, and allows us to reflect on the double valence of change due to innovation: who moves forward, and who turns back" (Huyskes, 2024, p. 11).

AI systems learn from data that human beings have produced, and with it they inherit, amplify, and return the social biases that data contains. This problem, known as bias in, bias out (Floridi, 2025), does not concern only the technical quality of the input but has direct ethical consequences: algorithms trained on distorted information produce discriminatory outcomes, reinforce existing disparities, and raise fundamental questions about who is responsible when a system causes harm, and whether those decision-making processes are ever truly explicable to those who are subject to them.

> No technology is neutral, and choices about how to use it require a collective, eco-social effort. For communication design, this means that the question of how to use AI is an ethical choice even before it is a technical one: it requires awareness of what is produced, how, on the basis of which bodies and cultures remain absent from the dataset, and with what impact on the relationships between those who communicate and those who receive.

> "These are technologies [...] that do not apply to a portion of reality, but increasingly take over the most important processes of our lives with the promise of classifying the unclassifiable. An increase in complexity, both in the technical construction of these technologies and in societies, corresponds to an increase in our submissiveness in the face of their outcomes." (Huyskes, 2024, p. 13).

From this interdisciplinary reading, AI seems to conform to the canons of what Berardi calls "connection", as opposed to "conjunction". While the former puts things into contact without triggering deep relations, the latter is the framework of intentional, creative acts within which alternative ways of existing, of thinking, are generated (Berardi, 2021). Generative AI corresponds to the description of a technology of connection: it optimizes signals toward universal recipients without inhabiting the distance that separates those who produce from those who receive.

This contribution takes up the question that follows from this polarization: "If connection introduces pathological contractions into the flow of conjunction, is it possible to imagine a new, harmonious balance between sensibility and sensitivity, a new post-natural nature of the sensorium?" (ibid., 2021, p. 112), and seeks an answer in the spaces of freedom that visual design culture has inherited. From the pedagogical exercises of Lucille Tenazas and David Reinfurt to the "digital craftsmanship" responses of major communication agencies, what emerges is that the quality of a project does not depend on the instructive precision of the prompt that generated it, but on its capacity to open up spaces of exploration and to abandon, in defense of critical thought, any drift toward prescription. This is not the first time that graphic design has undergone a revolution in its tools: from movable-type printing to phototypesetting, every transition has required a renegotiation of the designer's agency, and each time the most fruitful response has come from those who possessed a deep knowledge of what was about to change.

Knowing in order to subvert

The present is the age of humanity's greatest narrative proliferation - and yet narratives seem incapable of creating shared meaning. "The more arrows we consume, the more arrows we want, in a spiral that leaves the void intact." (Gancitano, 2026, p. 122). What in Wallace's novel *Infinite Jest* becomes the risk of addiction [1] - a weapon that destroys not bodies but will (ibid., p. 127) - manifests today in the form of an AI designed to indulge us. Moreover, the instrumentalization of data disorients thought, allowing people to access increasingly distorted versions of stories. Indeed, numbers, as Gancitano (2026) reminds us, "are extremely good at not seeming like stories" (ibid., p. 68). This is because data can produce visually convincing narratives without any causal relationship existing between the phenomena represented. Artificial intelligences incorporate this risk of distortion. Conversational systems do not understand the meaning of the words they produce: they perform calculations that identify recurring patterns in training data and return them in the form of responses. What appears to be an understanding of context is in fact a simulation of human responses: an illusion of conversation built on statistical resemblance. "Just like an illusionist, AI manipulates data and perceptions, in some cases appearing more 'intelligent' than it actually is." (Colamedici, 2025, p. 36) Behind the accessible interface and effective responses operate algorithmic processes that users do not perceive and that,

[1] In David Foster Wallace's novel *Infinite Jest* (1996), the expression also gives its title to a fictional videocassette, "the Entertainment," so absorbing that it annihilates any residual will in those who watch it: viewers remain glued to the screen until they die of inanition, unable to look away or to desire anything else. The weapon imagined by Wallace does not, therefore, strike the body, but the capacity to choose, producing a total dependence on immediate pleasure that deprives the subject of every other form of intentionality: an object that does not merely entertain, but annihilates the subjectivity of the one who watches it.

in the most complex models such as deep learning, remain opaque even to their creators, taking on an aura of mystery and power that is difficult to interrogate (ibid., 2025). Its structure presents itself as a possibility of dialogue, interaction, and mutual knowledge; in reality, however, it is merely a platform of "connection" capable of putting data, signs, and users into contact – rather than into deep relation – through processes of statistical optimization, making computational tools available. And if other forms of virtual dialogue with real people have already been defined as forms of *socializing alone*, "the growing tendency to fully substitute human interaction with digital and even artificially simulated agents can entail high costs in terms of reduced engagement and consequent deficits" (Baumeister, Bibby, Tice & Bushman, 2026). Pope Leo XIV (2026) likewise warns that AI, by simulating human voices and faces, wisdom and knowledge, empathy and friendship, does not merely interfere with information ecosystems but invades the deepest level of communication – that of the relationship between human persons.

> But one of the roots of the deception lies in the very name: AI is not, and will never be, a form of intelligence: it is, rather, a type of agency, which literally means the capacity to act. It is an extraordinarily powerful tool, a remarkable source of problem-solving, but it has nothing to do with a conscious mind. (Floridi, 2025, p. 89) This agency, indeed, is no sleight of hand. It is a multifaceted capacity to act that represents "a new form of agency emerging from the interaction between programmed objectives and learned behaviors." (ibid., 2025, p. 113) Recognizing its computational capacities, bearing in mind that it functions through a process of statistical learning that incessantly processes vast quantities of data and a variety of patterns, is a good starting point for assessing how to use it. Only with this awareness is it possible to hope for a better mastery of the tool through a precise clarification of its shadow zones.

This is an educational step that ought to be promoted, since the prompt itself, on the contrary, reverses the logic of awareness and competence: it lowers the threshold of access to the tool by eliminating the need for mastery. Anyone can generate an image without any knowledge of composition, typography, colour, or the relationship between form and meaning, thanks to computational tools that produce them from an aggregation of tokens. But the illusion of a passive generative process that incredibly shortens time and creates something apparently singular carries costs – not only material and environmental ones, but also the erosion of authorship. This is not merely a matter of respecting the copyright of the works that AI emulates. The question of authorship concerns who answers for the choices that generated it: in a process delegated to algorithmic optimization, this responsibility dissolves without leaving a trace – a genuine perceptual short circuit. As early as 2022, Floridi argued that the extent to which a foreseeable future of AI can be outlined "will depend on our capacities for design and ingenuity" (Floridi, 2022, p. 52). It is therefore worth sustaining the debate rather than relying on the success of a simple artificial "magic trick". Instead, one should interrogate the culture of design practice in order to make it an interesting lens through which to shed light on AI's "computational tricks" and/or to remember when it is useful to interrupt the connection. One need not go too far back to find similar reflections, even in relation to less complex tools: Munari, for instance, emphasized that the "design method is not something absolute and definitive: it is bound to the creativity of the designer who, in applying the method, may discover something with which to improve it." (Munari, 1981, p. 17)

"Knowing in order to subvert" thus emerges as a paradigm that makes knowledge an opportunity for detachment, allowing one to observe from a distance what is happening to recognize the limits of the optimization logics that govern generative systems, and to preserve the possibility of design practices grounded in uncertainty, error, disorientation, and encounter.

Disconnection as a pedagogical moment

If *connection* reduces distances between pieces of information, *conjunction* instead requires inhabiting the distances that separate subjects, contexts, and experiences. For Berardi (2021), social action unfolds in a dilated time, traversed by cultural, affective, and material resistances that slow down decision-making and make reciprocal transformation possible. *Connection*, by accelerating flows, does not allow meanings to be generated or social action to be nourished. In this sense, the act of disconnecting does not coincide with a rejection of technology, nor with a simple practice of slowing down. It means, rather, temporarily suspending the pressure of immediacy in order to create the conditions necessary for observation, listening, and imagination.

The most fertile design practices are grounded precisely in this interruption: they require a form of suspension of immediate connection, insofar as thinking – and/or feeling – means interrupting. Processing information useful for translation, or even simply transposing it into a new expository formula, requires a moment of rootedness in the context in which one is immersed. Even the mere act of observing amounts to slowing down. Designing means dwelling long enough in uncertainty to allow something unexpected to emerge.

Lucille Tenazas, a leading exponent of the American *Pacific Wave*, embodies this practice of uncertainty, not only in her works but also in her pedagogical practice. Situating herself within a substantial genealogy of pedagogical solicitations - ranging from the Bauhaus *Vorkurs* to Josef Albers's perceptual exercises - she fully takes up the idea that students must free themselves from preconceptions and learn to unlearn. For instance, what Albers proposed to his students was to work with materials without a predetermined goal (Lerner, 2005) or, as former student Howard Dearstyne (1986, p. 91) recounted, they were simply asked to *basteln* with materials, "that is, to play around with them a bit, to see whether we could make something of them or discover something about them." In this sense, the suspension of intention became a method in itself. Similarly, at the Parsons School of Design in New York, Tenazas devised an exercise entitled "GET LOST", in which students had to walk to a random point 10 minutes from home, abandoning their habitual route ❷.

With their senses awakened by unfamiliar environments, they observed, navigated, and interpreted the landscape in an acute and fresh way, living out and projecting their own imaginaries - skills of lasting value for designers who will go on to encounter new territories. "What they noticed during the exercise could then flow into a book ①②, a film, or a series of posters expressing their experiences as newcomers." ❸ When Tenazas recounts her practice, she conveys and promotes a vision of visual design's role that does not belong merely to the act of selling and persuading, but first and foremost to that of illuminating, posing questions, and offering a way of interacting with - and understanding - the world. The exercise, conceived in this way, introduces a condition of perceptual vulnerability as a premise for the project.

Tenazas describes the design process as a continuous accumulation of experiences that allows one to adapt to the contexts one moves through. And the designer, in this perspective, proceeds from taking the time to observe what happens, rather than starting from the verification of a preset hypothesis. In this way, she welcomes the unforeseen and allows meaning to emerge gradually from the encounter with the world. Lucille Tenazas thus structures the idea of the designer as a *cultural nomad*. Her work reflects "a deep interest in the complexity of language and the overlapping relationship of meaning, form and content" ❹ : meanings that are not immediate, but that are constructed over time by dwelling in the world and by cultivating a *purposeful purposelessness*. It should be made clear, however, that the aim of this practice is not to learn to have no purpose; on the contrary, it serves to dwell in uncertainty in order to be able to read every situation and work out the most fitting synthesis. In an interview, Tenazas states this precisely in her response:

"When people ask me what it is that designers can do,
I say it's the development of synthetic thinking.
It is the mindset that takes the best of all the things
one knows and finds out how they can adapt it
to the situation at hand." ❺

David Reinfurt too - graphic designer, writer, and educator who introduced the study of graphic design at Princeton University - adopts a logic of disconnection and suspension of immediacy in his pedagogical approach. In *A New Program for Graphic Design* (2019), some assignments to be given to students are reported. In one of these, students are asked to design a visual sign for "Stop" without using any existing symbolic, graphic, or linguistic convention: neither the octagon of road signage, nor a raised hand, nor a diagonal bar, nor the word itself. The exercise deliberately introduces an almost impossible problem: can a sign produce meaning without relying on an already known system of differences? To address the question, students must produce 100 preliminary sketches before arriving at a final solution. The value of the exercise thus lies not in the finished object but in the process of inquiry that forces one to continuously question one's own intuitions.

The sheer number of attempts required deliberately delays the immediate response and turns the project into a space of negotiation between intention, failure, and discovery. As Reinfurt himself suggests (2019, p. 117), solving the problem might even require cheating, strategically circumventing some of the imposed constraints. Creativity thus does not coincide with

❷
The example depicted in the image is drawn from a project by one of Lucille Tenazas's students, who created an alphabet by "walking" through the city of New York. Each letter corresponds to a book, and each book represents a "journey" to which a specific attitude is linked. Tenazas discusses this in the online lecture "Getting Lost Is a Good Way to Be a Designer," curated by the Hoffmitz Milken Center for Typography. https://www.burningsettlerscabin.com/videos-2/v/zgws33haeepbbc9an9jc56zrh743c9

❸
Parsons School of Design (n.d.). Lucille Tenazas, Faculty Profile. The New School. https://www.newschool.edu/parsons/profile/lucille-tenazas/

❹ ❺
Text by Jarrett Fuller, published on February 10, 2022: the interview is an edited excerpt from Cezzar, J. (2021). *1, 10, 100 Years of Form, Typography, and Interaction at Parsons* (J. Fuller, Ed.; First edition). ORO Editions. https://eyeondesign.aiga.org/designer-educator-lucille-tenazas-on-teaching-design-as-both-a-noun-and-a-verb/

the correct application of a rule, but with the capacity to critically inhabit its contradictions. “Thinking and making collapsed into one fluid activity” (Reinfurt, 2019, p. 153). Not instruction first, then output. Process first: the form, then, need not even be aesthetically perfect. Moreover, appropriating a productive constraint allows one to exercise resistance and to move beyond expectations by dwelling in an uncertain space-time.

Learning resistance from craft

Despite a frenzied rush to digitize and add filters, many design practices continue instead to be grounded in the presence of resistance. Not resistance understood as an obstacle to be overcome, but as a necessary condition for the project to be able to transform itself during its own development. It is in the confrontation with what does not immediately respond to initial intentions that interesting components such as adaptation and discovery emerge. What can design learn from practices that do not eliminate friction? If Tenazas and Reinfurt demonstrate, at the pedagogical level, that the suspension of intention is a necessary condition for meaning to emerge, some contemporary cases of "digital craftsmanship" offer its productive equivalent: letting oneself be instructed by matter - that *basteln* Albers spoke of - rather than merely instructing matter in return.

A significant example of this posture emerges in the campaign *Let's Make It Iconic*, produced by the BBC for the *FIFA World Cup* 2026. Conceived by BBC Creative together with the studio Blinkink ❻, the illustrator Dan Evans, and the director Nicos Livesey, the campaign reconstructs some of the most iconic moments in the history of football through the objects of fans' material culture: scarves ③④⑤, enamel pins, flags, drums, and other everyday artefacts become narrative surfaces on which sporting legends and shared memories take shape. What makes this case study interesting is the way in which the project was constructed.
The production combines live-action footage, two-dimensional animation, stop motion, handcrafted work, and effects created directly on set, giving rise to a process that continually brings different skills and heterogeneous materials into relation with one another. The making of the film involved, among others, textile-working specialists ⑥, enamel-pin manufacturers, and stop-motion animators, called upon to collaborate to build fluid transitions between the physical world of objects and the narrative world of animation. Particularly significant is Livesey's observation that every object reacted differently during filming. Imperfections, the traces left by fabrication processes, textures, and the unexpected behaviour of materials proved to be elements capable of lending vitality to the story. In other words, the resistance of materials and inanimate subjects became a source of empathy. In this sense, craft becomes an education in resistance rather than nostalgia for techniques of the past.

Mine Studio, a graphic design studio based in Rome ❼, discussed this case study, asking whether "the digital artisans" will survive this computational transformation. However, the more urgent question is probably not so much what will survive, but rather what deserves to be cultivated in order to protect the time of the creative process itself. The craft-based component of the video under analysis attracted attention not because it introduced novelty in technique or experimentation, but precisely because it anchors itself to something that, at this particular historical moment, appears to belong to a bygone world. What emerges, above all, is the extent to which the communicative power of this campaign is rooted in its capacity to make visible the design value of friction: a force that emerges from the encounter between intention and resistance, between programme and contingency. As in the pedagogical exercise that Reinfurt proposes to his students, the quality of the project is not to be sought in the flawless execution of a predetermined plan, but in the capacity to transform constraints, materials, and unforeseen events into opportunities for knowledge.

Six years earlier, within the same sporting context, Donato Sansone - artist and motion designer - created the short film❽ *Concatenation 2 - Olympic Games* (2020) ⑦⑧. Exhibited together with other works at the *National Museum of Cinema in Turin*, during the solo exhibition *Donato Sansone. Metaversi*, curated by Bruno Di Marino, the video is the result of a meticulous editing process that weaves together sporting performances from different disciplines to create a single, fluid, choral movement. No large set, no production infrastructure, no all-encompassing digital simulation: creativity instead emerges from the close observation of existing material and from its capacity to suggest unexpected uses.

❻
The project can be viewed on the website of the studio Blinkink at the following link: https://www.blinkink.co.uk/projects/bbc-world-cup-2026

❼
Dylarama 306 | Newsletter curated by Siamo Mine, entitled "How We Digital Artisans Will Survive, or Maybe Not." https://us20.campaign-archive.com/?u=88e771422fac1423e493281e4&id=1dee77bd58

❽
Concatenation 2 - Olympic Games by Donato Sansone, May 2020. https://www.youtube.com/watch?v=_TJG6E-GYs8



⑦⑧

Donato Sansone, *Concatenation 2 - Olympic Games*, frame del cortometraggio creato a partire da collage di video di gare di atleti olimpionici, 2020. Credits: Donato Sansone

Donato Sansone, Concatenation 2 - Olympic Games, *still from the short film composed from a collage of footage of Olympic athletes competing, 2020. Credits: Donato Sansone*



It is an experimental video lasting about one minute, built through digital editing that "stitches together" hundreds of fragments of Olympic competitions: the body of one athlete continues the movement of the previous one, generating a single, uninterrupted action. As in the case of the *FIFA World Cup 2026* campaign, the resistance of the real becomes the raw material of the process. Imagination arises from dialogue with the world: a simple video edit becomes a transformative space that joins together different images, bodies, and actions in an uninterrupted sequence of metamorphosis. Here too, the value lies not in the automation of the result but in the artisanal construction of combinations of elements - a process that produces surprise by moving through images rather than by optimizing them.

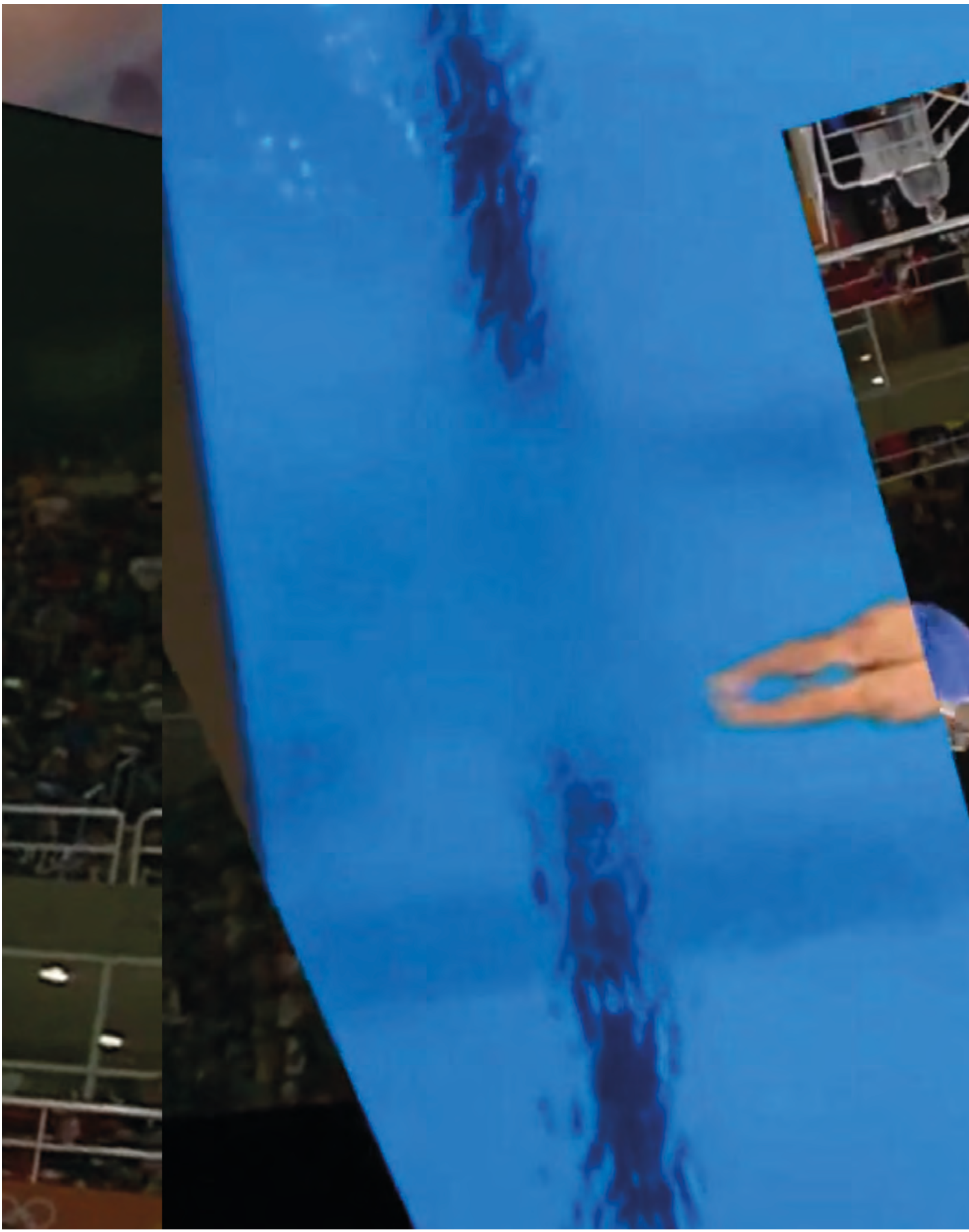
Design as a verb: getting lost without losing the way

The question this paper seeks to raise is not whether graphic design will survive generative computational tools. The aim, rather, is to ask whether and how visual design will manage to remain faithful to its nature as a practice of conjunction: a practice that inhabits the distance between those who produce and those who receive, that transforms that distance into a space of meaning, that regards the observer's disorientation as its most fertile condition rather than as a flaw in communication. No program can simulate without emptying the gesture of its meaning.

Safeguarding resistance within the process, whatever tool it may involve, could thus be understood as an insurance policy for meaning. For it is precisely this resistance that compels the project to negotiate, observe, and adapt. Friction can constitute a generative condition. Every time a material does not behave as expected, a context alters the initial intentions, or an interlocutor interprets what was designed differently, the process is forced to interrupt its own linearity. In that suspension, possibilities emerge that were not contained in the initial programme. Design, by contrast, continues to produce knowledge precisely when it accepts moving through what is not yet clear. This intuition runs through much of contemporary graphic culture. Lucille Tenazas invites students to lose themselves in order to observe what normally escapes the gaze, even intimately:

> "I try to instill in my students the importance of making their own voice heard. If you are aware of who you are, you can take on identities and address other people's problems without ever losing your own individuality." [9]

[9] Lecture by Lucille Tenazas, "Getting Lost Is a Good Way to Be a Designer", online guest lecture hosted by the Hoffmitz Milken Center for Typography. https://www.burningsettlerscabin.com/videos-2/v/zgws33haeepbbc9an9jc56zrh743c9




OLYMPIC
CHANNEL

David Reinfurt builds exercises that deliberately delay the arrival at a solution, underscoring the value of ambiguity as a design resource rather than as a flaw to be eliminated: what appears uncertain or indeterminate can, in fact, open up interpretive possibilities that an immediate solution would tend to foreclose. Connection carries this kind of closure with it when it tends to reduce complexity by making every passage more fluid; conjunction, by contrast, undoubtedly operates in the opposite direction. It is probably precisely in its capacity to *conjoin* – and not merely to *connect* – that visual design retains a cultural function that is not easily delegable, one that makes clear how its task does not coincide with the mere production of images. Visual design constructs situations in which meaning remains open long enough to allow different imaginaries to meet. It generates spaces of shared interpretation in which observer and artefact transform one another reciprocally. In this sense, getting lost without losing themselves means inhabiting uncertainty without relinquishing critical orientation.

234

In an ecosystem dominated by technologies of connection, design can counter the speed that obscures deep relations and operate as a practice of conjunction, building the conditions for formulating better questions. In other words, this approach is complementary to Tenazas's posture when she argues that teaching design as a verb means cultivating the capacity to think and to adapt - not producing forms of design as a noun - because tools and formats will change over time, but those who have learned to be designers will continue to be so regardless of what the context requires. An existing dataset does not distinguish between the act of voluntarily losing themselves and that of becoming lost. And because of this inherent limitation, it cannot expand and create new narratives by stepping outside rational schemas, nor, therefore, can it redefine spaces of conjunction.

On the contrary, visual design - which, by its very nature, moves away from syntactic experience and speaks the language of emotions, that of archetypes - becomes an infrastructure of relation, builds shared spaces of interpretation and aesthetic experience, and renders complex systems approachable. Disorientation is part of this infrastructure: a genuine condition of meaning. As Corbin argued in 1964 (as cited in Gancitano, 2026), it is impossible to pass from the sensible world to the *mundus imaginalis* without a rupture.

Contemporary narratives, however, tend to circumvent this rupture, offering paths mapped onto the coordinates of the already known: an apparent movement, one that simulates experience without exposing the subject to the disorientation that constitutes it (Gancitano, 2026, p. 34). Visual design is a field of experimentation that is not bound by a fixed, immutable contract. Rather, it configures itself as a condition of possibility for a hybrid aesthetic experience. Building on Bateson's (1977) conception of aesthetics, Berardi (2021) illustrates that

> "it is not a space in which conjunction is recorded, but is itself the very factory of conjunctions. [...] If the mind can process the world as an infinite set of co-evolving realities acting upon one another, it is because the mind is "in" the world". (p. 20)

By generating aesthetic experience, then, visual design takes into account the narrative necessity that characterizes human experience, without ceding freedom to the normativity of language. As in Reinfurt's exercise, finding one's orientation does not mean following a predetermined procedure but knowing how to continually negotiate the limits of the situation. Getting lost without losing themselves evokes precisely this: maintaining a critical direction while pursuing opportunities for deviation and error, and welcoming unforeseen interpretations. Outside and within artificial worlds, seeing design as a verb is a way of reaffirming that the designer's agency resides in the capacity to critically inhabit uncertainty - a responsibility that no generative system can assume in their place.

REFERENCES

Bateson, G. (1977). *Verso un'ecologia della mente* (G. Longo & G. Trautteur, Trans.). Adelphi.

Baumeister, R. F., Bibby, M. T., Tice, D. M., & Bushman, B. J. (2026). Socializing While Alone: Loss of Impact and Engagement When Interacting Remotely via Technology. *Perspectives on Psychological Science*. https://doi.org/10.1177/17456916251404368

Berardi, F. (2021). *E: La congiunzione. Fenomenologia della fine*. Nero Edizioni.

Colamedici, A. (2025). *L'algoritmo di Babele: Storie e miti dell'intelligenza artificiale*. Tlon.

Corbin, H. (1964). Mundus imaginalis ou l'imaginaire et l'imaginal. *Cahiers Internationaux de Symbolisme*, 6, 3-26.

Dearstyne, H. (1986). *Inside the Bauhaus*. Rizzoli.

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

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

Gancitano, M. (2026). *Animali narrativi. Perché non possiamo smettere di credere alle storie*. Marsilio.

Huyskes, D. (2024). *Tecnologia della rivoluzione*. Feltrinelli.

Leone XIV. (2026). *Magnifica Humanitas*. Libreria Editrice Vaticana.

Lerner, F. (2005). Foundations for design education: Continuing the Bauhaus Vorkurs vision. *Studies in Art Education,* 46(3), 211-226.

Munari, B. (1981). *Da cosa nasce cosa: appunti per una metodologia progettuale*. Laterza [ristampa 2011].

Reinfurt, D. (2019). *A new program for graphic design*. Inventory Press / Distributed Art Publishers.

Wallace, D. F. (1996). *Infinite Jest*. Little, Brown and Company.

BIO

Michela Mattei
Michela Mattei, communication designer, esperta in comunicazione per il terzo settore. PhD candidate in Design per l'inclusione presso l'Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli" con una ricerca sul ruolo del design nella lotta alla disgregazione sociale.

Michela Mattei, communication designer and communications specialist for the third sector. PhD candidate in Design for Inclusion at the University of Campania "Luigi Vanvitelli," conducting research on the role of design in addressing social fragmentation.



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