

Ais/ Design Storia e Ricerche

Storia del design digitale e
storia digitale del design

AIS/DESIGN
STORIA E RICERCHE

Rivista online, a libero accesso
e peer-reviewed dell'Associazione
Italiana degli Storici del Design
(AIS/Design)

VOL. 12 / N. 22
OTTOBRE 2025

STORIA DEL DESIGN DIGITALE E
STORIA DIGITALE DEL DESIGN

A cura di Rosa Chiesa,
Pier Paolo Peruccio e Carlo Vinti

ISSN 2281-7603

PERIODICITÀ
Semestrale

SEDE LEGALE
AIS/Design
Associazione Italiana
degli Storici del Design
via Candiani, 10
20158 Milano

CONTATTI
caporedattore@aisdesign.org

WEB
www.aisdesign.org/ser/

IMMAGINE IN COPERTINA
Open Source



This work is licensed under
a Creative Commons Attribution-
NonCommercial-NoDerivatives
4.0 International License.
Creative Commons NonCommercial-
NoDerivates 4.0 international License
(CC BY-NC-ND 4.0).

COLOPHON

DIRETTORI

Rosa Chiesa, Università Iuav di Venezia
Pier Paolo Peruccio, Politecnico di Torino
Carlo Vinti, Università di Camerino

COMITATO EDITORIALE

Letizia Bollini, Libera Università di Bolzano
Alessandro Colizzi, Politecnico di Milano
Vincenzo Cristallo, Politecnico di Bari
Federica Dal Falco, Sapienza Università di Roma
Francesco E. Guida, Politecnico di Milano
Jonathan Mekinda, University of Illinois Chicago
Gabriele Monti, Università Iuav di Venezia
Pietro Nunziante, Università degli studi di Napoli Federico II
Marco Sironi, Università degli studi di Sassari
Catherine Rossi, UCA, University for the Creative Arts
Cecilia Rostagni, Università degli studi di Sassari
Dario Russo, Università degli studi di Palermo

RESPONSABILE COORDINAMENTO EDITORIALE

Anna Ghiraldini, Università Iuav di Venezia

RESPONSABILE REDAZIONE TECNICA

Stefania D'Eri, Università Iuav di Venezia

RESPONSABILE EDITING

Rita D'Attorre, Politecnico di Torino

CURATORI SEZIONE "FONTI E RISORSE"

Pierfrancesco Califano, Università Iuav di Venezia
Raissa D'Uffizi, La Sapienza Università di Roma
Gianluca Grigatti, Politecnico di Torino
Ludovica Polo, Università Iuav di Venezia
Federico Rita, Università di Camerino

COMITATO SCIENTIFICO

Sue Breakell, University of Brighton
Gerda Breuer, già professoressa presso University of Wuppertal
Fiorella Bulegato, Università Iuav di Venezia
Catherine De Smet, Université Paris 8
Clive Dilnot, Parsons The New School for Design
Roberto Dulio, Politecnico di Milano
Kjetil Fallan, University of Oslo
Tony Fry, University of Tasmania
Marina Garone Gravier, Universidad Nacional Autónoma de México
Hugo Palmarola, Universidad Católica de Chile
Judith Clark, University of the Arts, London
Renke He, Hunan University
Elizabeth Resnick, Massachusetts College of Art and Design
Raimonda Riccini, già professoressa ordinaria presso Università Iuav di Venezia

COLOPHON**DESIGN**

Martina Esposito (graphic design), Politecnico di Milano
Daniele Savasta (web design concept), Izmir University of Economics, Turchia

REVISORI

Chiara Barbieri, Sue Breakell, Elena Brigi, Steven Brower, Fiorella Bulegato, Serena Cangiano, Alessandro Colizzi, Roberto Dulio, Elena Fava, Michele Galluzzo, Briar Levitt, Maddalena Dalla Mura, Saul Marcadent, Jonathan Mekinda, Monica Pastore, Gilles Rouffineau, Max Romero, Catherine Rossi, Francesca Zanella.

INDICE

EDITORIALE	Il digitale declinato al passato e le nuove prospettive per la storia Rosa Chiesa, Carlo Vinti	7
SAGGI	Of Pencils and Pixels – The Early Years of Computer-based Graphic Design. Teaching at the Basel School of Design 1984 –1990 Sandra Bischler-Hartmann	15
	“The prodigious decades” (1980s-1990s). From Resistance to Renewal: How French Graphic Design Magazines Framed the Rise of Computing Léonore Conte, Caroll Maréchal	41
	La storia breve. Una lettura sul design della comunicazione digitale in Italia dal 1993 al 2007 Letizia Bollini, Francesco E. Guida	57
	Protesi della visione. Dagli occhiali alle nuove realtà digitali Emanuele Gatti	87
	Challenges in Magazine Digital Research. Exploring Brazilian Collections of Illustrated Periodicals Gabriela De Laurentis, Aline Haluch	108
	Exploring Isotype. A Case Study in AI Archival Design Research María Del Mar Navarro, Niraj Mahendra Sonje Ira	122
	Archivi digitali, blockchain & IA. Nuovo Paradigma per la Storia del Design Martina Liboni, Francesca Mucchetti, Pier Paolo Peruccio	146
FONTI E RISORSE	Recensione di Stephen J. Eskilson, <i>Digital Design: A History</i> Federico Rita	173
	Wolfsonian’s Digital Catalog: dall’archivio materiale a quello immateriale. L’evoluzione di una collezione verso il digitale Raissa D’Uffizi	181
	Attivare il patrimonio grafico italiano. Intervista a Francesco E. Guida sulla nuova piattaforma AIAP CDPG Ludovica Polo	192
	Biografie autori	203

Editoriale

Il digitale declinato al passato e le nuove prospettive per la storia

In occasione della nota esposizione *Archeology of the Digital*, tenutasi al Canadian Center of Architecture di Montreal nel 2013, il curatore Greg Lynn sottolineava la necessità di smettere di considerare la tecnologia digitale solo come un contenitore di promesse per il futuro, decidendo di adottare un approccio che definiva come “archeologico” (Lynn, 2014). È ormai opinione condivisa che – per comprendere meglio i cambiamenti nei quali siamo immersi – occorra iniziare a discutere le tecnologie digitali al passato e collocarle in una prospettiva storica. Tuttavia, la storia del design ha esplorato ancora troppo poco sia i modi in cui la digitalizzazione dei processi di progettazione, produzione e mediazione ha investito la pratica professionale dei designer, sia i cambiamenti radicali introdotti ormai da tempo dalle tecnologie digitali nella stessa professionalità degli storici. Per questo motivo, abbiamo scelto per il numero 22 di *AIS/Design. Storia e Ricerche* – che inaugura il nuovo ciclo di direzione 2025–2027 – il tema “Storia del design digitale e storia digitale del design”, accogliendo studi e riflessioni che aiutano a indagare tale duplice prospettiva.

I contributi che seguono, quindi, esplorano, da un lato, il design digitale e le sue manifestazioni, ormai pienamente storicizzabili; dall’altro,

ROSA CHIESA

Università Iuav di Venezia

Orcid ID 0000-0001-6007-3998

CARLO VINTI

Università di Camerino

Orcid ID 0000-0001-8513-5200

i cambiamenti metodologici e i nuovi orientamenti che gli strumenti e gli ambienti digitali hanno innescato nella storiografia del design. Naturalmente, già nel lanciare la call a ottobre del 2024, eravamo consapevoli dell'impossibilità di affrontare in modo esaustivo tematiche dalla portata così ampia. Ci pare, però, che i saggi e gli articoli selezionati forniscano un valido contributo all'avvio di una riflessione più documentata e approfondita.

Nel 2016, la nostra rivista aveva dedicato un numero (vol. 4, n. 8) alle "ambizioni e paure" (Licko & VanderLans, 1989; McVarish, 2017) generate dall'incontro tra le tecnologie digitali e la grafica, il primo ambito del design a essere profondamente trasformato dall'arrivo del digitale. Da allora, ai tentativi già avviati di rintracciare le origini e i fondamenti teorici della svolta digitale nella cultura del design (Armstrong, 2016) si sono aggiunte nuove ricerche e *call for papers* (Talley, 2023), fino al primo sforzo di ricostruire complessivamente la storia del digital design: il volume di Stephen Eskilson (2023), recensito in questo fascicolo. La sensazione, però, è che resti ancora molto lavoro da fare. Motivo per cui, nel sollecitare i contributi del presente numero, abbiamo invitato a ricostruire le prime reazioni dei designer all'introduzione del computer, ad analizzare il dibattito sviluppatosi all'interno delle diverse comunità professionali del design e a valutare, partendo da una prospettiva storica, l'impatto di software e dispositivi digitali non solo sui processi progettuali e produttivi, ma anche sul ruolo e le prerogative dei designer.

I primi tre contributi di questo fascicolo hanno come argomento il settore del graphic design e si collocano quindi sulla scia delle tematiche affrontate nel n. 8 di *AIS/Design. Storia e Ricerche* (Dalla Mura, Riccini, & Vinti, 2016). Il saggio di Sandra Bischler, *Of Pencils and Pixels – The Early Years of Computer-based Graphic Design. Teaching at the Basel School of Design 1984–1990*, ripercorre e analizza l'impatto dell'introduzione del primo Macintosh nella Scuola di Design di Basilea, tra il 1984 e l'inizio degli anni '90, e il conseguente sviluppo di una pedagogia del design basata sul computer. Bischler – attraverso un'attenta documentazione – mette in evidenza come, anche nelle scuole più rapide nell'adottare le tecnologie digitali, la prospettiva culturale dominante fosse fortemente radicata nei principi del passato, sulla base dei quali si cercava di addomesticare i nuovi strumenti e forse anche di neutralizzarne le conseguenze più radicali e destabilizzanti.

Léonore Conte e Caroll Maréchal, nel loro articolo *Prodigious Decades (1980s–1990s). From Resistance to Renewal: How French Graphic Design Magazines Framed the Rise of Computing*, fanno emergere quanto in paesi come la Francia l'avvento del computer e dei software WYSIWYG abbia impiegato tempo a suscitare curiosità e volontà di rinnovamento tra i designer, inizialmente riluttanti ad adottarne strumenti e logica. Nello stesso tempo, le autrici mostrano – attraverso un'analisi dettagliata delle rappresentazioni (discorsi, iconografie, terminologie) all'interno di riviste specializzate ed eventi sul graphic design in Francia – che diverse culture nazionali possono reagire in modo difforme ai grandi cambiamenti tecnologici che si verificano a livello globale.

Se il lavoro di Conte e Maréchal contribuisce a gettare luce su un “blind spot” nella storia del design grafico in Francia, il saggio di Letizia Bollini e Francesco Guida aggiunge un altro tassello alla ricostruzione di un passaggio della grafica italiana che è rimasto a lungo nell'ombra e, soltanto di recente, ha cominciato a essere indagato con validi contributi (Dalla Mura, 2016b; Pastore, 2021). *Una lettura sul design della comunicazione digitale in Italia dal 1993 al 2007* è il frutto di una ricerca in corso da qualche anno. L'obiettivo è indagare l'evoluzione terminologica, progettuale e culturale del settore e di restituire visibilità a figure di progettiste e progettisti che hanno dato un contributo importante alla storia e alla cultura del design digitale.

Il quarto contributo esplora l'evoluzione tecnico-culturale delle protesi della visione, dai primi dispositivi per correggere o migliorare la vista agli *head-mounted displays* che consentono l'accesso a realtà aumentata, virtuale e mista. *Protesi della visione. Dagli occhiali alle nuove realtà digitali*, di Emanuele Gatti, è un'ampia ricognizione che, attraversando diversi secoli, ricostruisce e analizza un percorso che, dai primi esperimenti di visori stereoscopici, schermi indossabili e dispositivi di simulazione di esperienze, giunge fino agli attuali *smart glasses*. Il testo mette in luce come questo processo verso nuove forme di visione si sia progressivamente ibridato con il corpo umano, modificando e amplificando la nostra esperienza visiva.

Mentre la storia del design digitale comincia a consolidarsi grazie a studi e ricerche sempre più numerose, nel campo della storia digitale del design resta ancora poco sviluppata la riflessione storiografica sulle opportunità, i rischi e le questioni legate all'uso di fonti, archivi, strumenti e dispositivi digitali.

Lo segnalava con lucidità Maddalena Dalla Mura (2016a) già dieci anni fa. Nel frattempo, il dibattito maturato nel più ampio ambito delle *digital humanities* è proseguito con grande vivacità, attribuendo spesso al design un ruolo di ponte tra tecnologie e cultura umanistica (Burdick et al., 2016). Tuttavia, gli storici del design non sembrano essere andati molto oltre alcune sporadiche considerazioni sull'uso di risorse digitali nella didattica o sui tentativi di usare il digitale per superare una visione canonica della disciplina (Bird, 2014, 2019). In realtà, anche se si allarga lo sguardo oltre il territorio specifico del design, ci si accorge che la stessa idea di storia digitale – pur trattata in alcune ricognizioni generali (Milligan, 2022) – sembra ancora intrappolata nella condizione che Cameron Blevins (2016) ha definito di “perpetual future tense”. Come accaduto in altri domini attraversati dal digitale, è prevalsa una retorica del futuro e delle potenzialità, più che una sistematica ricognizione e valutazione dei risultati ottenuti nelle molte ricerche e sperimentazioni già concluse o in corso (Vinti, 2020).

Per sfuggire a tale trappola – e cominciare a comprendere davvero il futuro della storia del design nel dominio digitale – nella nostra *call for papers* abbiamo invitato a esplorare nuovi metodi di studio e di analisi a partire da esperienze di ricerca concrete, fondate sull'uso di fonti, archivi e collezioni digitali, o sull'impiego di tecnologie emergenti come l'intelligenza artificiale. L'articolo *Challenges in Magazine Digital Research: Exploring Brazilian Collections of Illustrated Periodicals*, di Gabriela De Laurentis e Aline Haluch, analizza le sfide insite nell'uso di periodici illustrati digitalizzati come fonti primarie, partendo dall'esame di due casi studio di riviste culturali brasiliane. Nel testo, si evidenziano i limiti di risorse digitali come quella della *Biblioteca Nacional Digital do Brasil*: non solo difetti tecnici che rendono instabile la piattaforma, ma anche problemi a livello di indicizzazione e costruzione dei metadati, che rendono difficile una ricerca sull'aspetto visivo delle riviste. Si tratta di un punto chiave segnalato anche da Catherine de Smet (2012), secondo la quale il design degli oggetti editoriali risulta spesso invisibile all'interno di collezioni gestite con metodi di catalogazione tradizionali. De Laurentis e Haluch discutono quindi possibili approcci per superare tali limiti: dall'adozione di strategie ibride che combinano fonti digitali e materiali, allo sviluppo di protocolli di catalogazione più accurati o di partnership tra ricercatori, istituzioni della memoria e professionisti dell'informazione.

I due contributi successivi indagano, da prospettive diverse, l'uso dell'intelligenza artificiale nella ricerca storico-archivistica. Il saggio di Maria del Mar Navarro e Niraj Mahendra Sonje Ira, *Exploring Isotype: A Case Study in AI Archival Design Research*, prende come caso di studio l'elaborazione di oltre 1.000 documenti storici provenienti dagli archivi dell'*International System of Typographic Education (Isotype)* dell'Università di Reading, nel Regno Unito. Nel testo, si sottolinea come i modelli linguistici di grandi dimensioni (LLM), in particolare ChatGPT di OpenAI, siano stati integrati in un flusso di lavoro graduale e con l'intervento umano. Attraverso l'introduzione di un modello responsabile e innovativo – in grado di operare su estrazione del testo, classificazione tematica e traduzione multilingue di documenti d'archivio complessi – la sperimentazione compiuta restituisce centralità ad aspetti in precedenza poco esplorati. Martina Liboni, Francesca Mucchetti e Pier Paolo Peruccio, nel loro contributo *Archivi digitali, blockchain & IA: Nuovo paradigma per la storia del design*, si soffermano sull'evoluzione degli archivi d'impresa nell'era digitale, concentrandosi sull'impatto di tecnologie emergenti quali blockchain e intelligenza artificiale. Attraverso l'analisi di due casi studio (Italgas e Riva), anche questo contributo pone in luce il potenziale dell'AI nella costruzione delle narrazioni sul design, verificando in che misura tale integrazione possa contribuire ad aprire nuove prospettive per la ricerca e la didattica. In entrambi i casi, si insiste sull'importanza della dimensione contestuale e umana nel correggere non solo errori e allucinazioni dell'AI, ma anche rigidità delle tecnologie e bias cognitivi.

Con questo numero di *AIS/Design. Storia e Ricerche*, inauguriamo anche un nuovo spazio, intitolato "Fonti e risorse", dedicato alla recensione di libri, mostre e convegni legati alla storia del design e alla presentazione di archivi e collezioni di design. Ad aprire tale sezione è la già citata recensione del volume *Digital Design: A History* di Stephen J. Eskilson (2023), nella quale Federico Rita sottolinea potenzialità e rischi di un'interpretazione del digitale in continuità con la tradizione progettuale del Novecento. Segue una riflessione di Raissa D'Uffizi sul caso del *Wolfsonian's Digital Catalog*, in cui emerge come un'istituzione museale con una storia pluridecennale – nata come collezione privata e poi trasformata in centro di ricerca – abbia affrontato la sfida della digitalizzazione.

Infine, Ludovica Polo propone un articolo-intervista sul tema della nuova piattaforma digitale del *Centro di Documentazione sul Progetto Grafico (CDPG)* dell'AIAP (Associazione Italiana Design della Comunicazione Visiva). Il caso analizzato conferma che la digitalizzazione non è soltanto una questione tecnica di conservazione, ma anche un'occasione per ripensare l'accessibilità degli archivi e le pratiche storiografiche.

Questo numero della nostra rivista rappresenta l'inizio di un cammino che – pur in continuità con un percorso di ormai tredici anni – segna l'avvio di una nuova fase, orientata da alcuni obiettivi programmatici precisi, che abbiamo già iniziato a perseguire nelle pagine che seguono. L'intento di partecipare con maggiore continuità al dibattito storiografico internazionale sui metodi, di analizzare i fondamenti teorici e gli oggetti di studio della storia del design, e di incentivare ulteriormente la pubblicazione di articoli in lingua inglese da parte di studiosi provenienti da contesti geografici differenti. Questi e altri aspetti, sui quali ci siamo impegnati, continueranno a essere sviluppati con il prossimo numero, attualmente in preparazione, intitolato *Le organizzazioni nazionali e internazionali del design: Le reti, le politiche e le strategie*. Con il fascicolo n. 23 esordirà anche la nuova sezione, "Oltre il tema", pensata per accogliere contributi svincolati dal focus monografico di ciascun fascicolo, così da intercettare e valorizzare ricerche storiche di qualità che rischierebbero altrimenti di restare escluse.

Ringraziamo tutti gli autori che hanno contribuito a questo numero, offrendo stimoli e prospettive di grande interesse, confermando la fiducia nell'utilità del nostro lavoro comune. Un ringraziamento particolare va inoltre al gruppo di giovani redattori e redattrici del nostro comitato editoriale, per la generosità e l'accuratezza del loro impegno volontario, senza il quale non sarebbe stato possibile portare a compimento questa nostra prima uscita.

RIFERIMENTI
BIBLIOGRAFICI

- ARMSTRONG, H.** (Ed.). (2016). *Digital design theory: Readings from the field*. Princeton Architectural Press.
- BIRD, M.** (2014). Design history research in the digital age. *Design and Culture*, 6(2), 243–249.
- BIRD, M.** (2019). Using digital tools to work around the canon. In J. Kaufmann-Buhler, V. R. Pass, & C. S. Wilson (Eds.), *Design history beyond the canon* (pp. 111–125). Bloomsbury Visual Arts.
- BLEVINS, C.** (2016). Digital history perpetual future tense. In L. F. Klein & M. K. Gold (Eds.), *Debates in the digital humanities 2016*. University of Minnesota Press. <https://dhdebates.gc.cuny.edu/>
- BURDICK, A., DRUCKER, J., LUNENFELD, P., PRESNER, T., & SCHNAPP, J.** (2016). *Digital humanities*. The MIT Press.
- DALLA MURA, M.** (2016a). Entering digital design history. In A. Benincasa, G. Camuffo, M. Dalla Mura, C. Upmeier, & C. Vinti (Eds.), *Graphic Design: History and Practice* (pp. 189–214). bu,press.
- DALLA MURA, M.** (2016b). Qualcosa che non c'è più e qualcosa che non c'è ancora: L'avvento del computer e del digitale nelle pagine di *Linea Grafica*, 1970–2000. *AIS/Design. Storia e Ricerche*, 8(4), 131–167.
- DALLA MURA, M., RICCINI, R., & VINTI, C.** (Eds.). (2016). *Gli anni del contatto: Graphic design, nuove tecnologie e nuovi media*. *AIS/Design. Storia e Ricerche*, 8(4).
- DE SMET, C.** (2012). Jeu de piste: Archives et collections. In *Pour une critique du design graphique: Dix-huit essais* (pp. 48–53). Éditions B42.
- ESKILSON, S. J.** (2023). *Digital design: A history*. Princeton University Press.
- LICKO, Z., & VANDERLANS, R.** (1989). Ambition/fear. *Emigre*, 11.
- LYNN, G.** (Ed.). (2014). *Archaeology of the digital*. Canadian Centre for Architecture; Sternberg Press.
- MCVARISH, E.** (2017). *Inflection point*. *Emigre*.
- MILLIGAN, I.** (2022). *The transformation of historical research in the digital age*. Cambridge University Press.
- PASTORE, M.** (2021). *Linguaggi ibridi: I progettisti grafici italiani e il computer come nuovo strumento di progetto tra gli anni ottanta e novanta* [Tesi di dottorato, IUAV Università di Venezia].
- TALLEY, A. K.** (2023). Call for papers for the special issue “Design history and digital material culture.” *Journal of Design History*, 35(4).
- VINTI, C.** (2020). Digital humanities e storia digitale: Quale ruolo per il design? *DIID. Disegno Industriale*, (70), 88–95.

Biografie autori

SANDRA BISCHLER-HARTMANN

Sandra Bischler-Hartmann is a graphic design historian, carrying an M.A. in Art and Design Science, currently working as a researcher in the project *WYSIWYG – An Investigation in the Uptake of Graphic Design Software* in Switzerland and France 1980–today at HEAD Geneva. In her PhD thesis, defended in 2025 at Folkwang University of the Arts in Essen, Germany, she investigated graphic design education at the Basel School of Design in the 1950s and 1960s. She was part of the research project *Swiss Graphic Design and Typography Revisited* (2016–2020), conducting research on the history of Swiss design schools and co-edited the book *Swiss Graphic Design Histories: Visual Arguments* (Scheidegger&Spiess, 2021). She works as a design history teacher and exhibition curator, most recently for the exhibition *Rid the Grid – Women in Swiss Graphic Design 1900–1980* (Basel Poster Collection, 2024).

LÉONORE CONTE

Léonore Conte is a graphic design researcher and coordinator of the master's degree Graphic design and Typography of Esaat (Roubaix, France). Her research focuses on writing practices of graphic designers (PhD thesis, 2022) and artists and their forms of publication and distribution. She recently published *Artists as Typographers* with Léo Carbonnet by Tombolo Presses.

CAROLL MARÉCHAL

Caroll Maréchal is an historian. Her research focuses on the way marginal creative fields, such as graphic design, enter collections and in their heritage processes. She has been awarded by the EHES PhD thesis prize in 2023. Since 2024, she has been taught at Rennes 2 University, France. Since 2024, both have been part of the three-year international research team for the project *WYSIWYG. An investigation on the uptake of graphic design software. In Switzerland and France. 1980-today* (HEAD, HES-SO Geneva, Switzerland).

LETIZIA BOLLINI

ARTchitetta, dottorato presso il Politecnico di Milano. È stata ricercatrice e docente presso il Dipartimento di Psicologia dell'Università di Milano-Bicocca, è professoressa ordinaria di Comunicazione/Interazione/Transmedia Design presso la Facoltà di Design e Arti della Libera Università di Bolzano. Dal 1994 sviluppa ricerche e progetti all'intersezione tra design della comunicazione, ricerca sociale e con le persone e tecnologie digitali, con una forte attenzione al patrimonio culturale, immateriale, digitale e paesaggistico e alle interazioni spaziali/multimodali. Coordinatrice del dottorato post-disciplinare in Experimental Research through Design, Art and Technologies, il suo libro *Registica Multimodale. Saggi 1998-2022. Multimodal Directing. Essays 1998-2022* è stato selezionato nell'ADI Design Index 2024, selezione del Premio Compasso d'Oro e short-listed in AWDA 2023.

FRANCESCO E. GUIDA

Dottore in architettura, professore associato presso il Dipartimento di Design e docente alla Scuola del Design, Politecnico di Milano (Corso di Laurea in Design della Comunicazione), è dottore di ricerca in Design e Tecnologie per la Valorizzazione dei Beni Culturali. Si occupa di comunicazione visiva dai primi anni novanta.

Autore del libro *Comunicazione coordinata per i Beni Culturali: 4 progetti italiani* (2003), ha curato con Giancarlo Iliprandi, il volume *Type design. Esperienze progettuali tra teoria e prassi* (Franco Angeli, 2011) e, con Cinzia Ferrara, *On the road. Bob Noorda, il grafico del viaggio* (Aiap Edizioni, 2011).

Già associate editor di *AIS/Design. Storia e ricerche* (2019-2022, Menzione d'Onore alla XXVII edizione del Compasso d'Oro per il numero *Social Design. Design e "bene comune"*), è nel comitato editoriale di *PAD. Pages on Arts and Design*.

Socio AIAP dal 2000, già coordinatore scientifico del Centro di Documentazione sul Progetto Grafico (AIAP CDPG), è attualmente Presidente per il triennio 2025–2028.

EMANUELE GATTI

Emanuele Gatti è un designer con una formazione nelle culture del progetto, interessato agli aspetti socio-filosofici connessi alle scienze del design. Dopo una laurea triennale in design del prodotto industriale presso il Politecnico di Milano, ha conseguito la laurea magistrale in design del prodotto e della comunicazione visiva presso l'Università IUAV di Venezia con una tesi dal titolo: *Individualità aumentata: genesi, modalità d'uso e scopi degli head-mounted display*. La tesi ha preso le mosse dall'importanza dell'atto del vedere, soprattutto per l'Occidente, per poi ripercorrere la storia degli occhiali, la genesi degli *head-mounted display* e i loro impatti se pensati come prodotti di massa. La sua pratica si articola tra ricerca, progettazione educativa e comunicazione visiva, il tutto accompagnato da una convinzione per il ruolo del design come ponte relazionale e strumento di trasformazione sociale. Attualmente lavora nel campo del social design.

GABRIELA DE LAURENTIS

PhD candidate in Design at ESDI–University of the State of Rio de Janeiro (Brazil), with a Master's degree from the same institution and a BA in Graphic Design from UniverCidade (Rio de Janeiro). She also holds a postgraduate specialisation in Market Research and Public Opinion from UCES (Buenos Aires, Argentina). Her research interests include cultural identity, Latin American and Global South design history. She is a member of NUDE (Design, Body and Technopolitics research group, PPDESDI/ESDI–UERJ), affiliated with the Brazilian Society of Information Design (SBDI), and part of the International Network of Design Researchers at Universidad de Palermo (Buenos Aires) and the ECriD LATAM – Estudios Críticos del Diseño Latinoamericano group.

ALINE HALUCH

PhD candidate in Design at ESDI–UERJ, Master's in Design from PUC–Rio, and BA in Design from the Federal University of Paraná (UFPR). She has worked as a substitute lecturer at the Federal Fluminense University (UFF) and currently teaches in the Advertising and Architecture & Urbanism programmes at Ibmec–Rio. A member of the Brazilian Society of Information Design (SBDI), she also participates in the Book Studies Group (GEL), which explores the possibilities of the book as object. Her research focuses on Brazilian design history, editorial design, women's representation, the press, feminism, and design.

MARÍA DEL MAR NAVARRO

María del Mar Navarro is Associate Professor of Visual Communication Design in The Design School at Arizona State University, USA. For over a decade, Dr. Navarro has taught communication design practice, theory, and research in higher education internationally. Her current research investigates both historical and contemporary practices of pictographic numeracy the use of images to convey quantitative information, and the efficacy of the message.

NIRAJ SONJE

Niraj Sonje is a Master's student in Computer Science at the Ira A. Fulton Schools of Engineering, Arizona State University, USA. A software engineer by profession, his passion lies in building new systems and sharpening existing ones to be faster, cleaner, and more reliable. Niraj currently works as a Research Assistant at ASU, where his projects span optical character-recognition pipelines and the integration of OpenAI technologies into real-world applications. His broader interests include applied machine learning, scalable backend architecture, and developer-experience tooling that streamlines the entire software-development lifecycle.

PIER PAOLO PERUCCIO

Pier Paolo Peruccio, PhD, è Storico del Design e Professore Ordinario in Design presso il Politecnico di Torino dove insegna Storia del Pensiero Sistemico, Storia del Design e della Comunicazione Visiva, e Teoria e Storia del Design Sistemico. È Direttore del Centro Sydere (Systemic Design Research and Education) presso l'Ateneo torinese e il Tecnologico de Monterrey (Messico). È Europe Regional Advisor dell'organizzazione internazionale World Design Organization (ICSID/WDO) e membro del Direttivo della Fondazione Aurelio Peccei.

MARTINA LIBONI

Martina Liboni è Dottoranda presso il Politecnico di Torino (Italia) in 'Design e Tecnologia – Persone, l'Ambiente e i Sistemi'. È specializzata nella verifica dei dati relativi alla sostenibilità aziendale e di progetto e la sua ricerca si concentra sull'utilizzo di un approccio di progettazione sistemica per autenticare i dati sulla blockchain, garantendo trasparenza e affidabilità nelle pratiche sostenibili.

FRANCESCA MUCCHETTI

Francesca Mucchetti è Dottoranda presso il Politecnico di Torino (Italia) in 'Design e Tecnologia – Persone, Ambiente e Sistemi'. Ha sviluppato competenze avanzate nell'ambito della comunicazione e valorizzazione dell'heritage aziendale e svolge attività di ricerca sulla valorizzazione degli archivi d'impresa, con focus sull'archivio Riva, brand nautico parte di Ferretti Group. Coordinatrice ricerca storica per il Centro SYDERE (Systemic Design Research and Education).

AIS/DESIGN
STORIA E RICERCHE

Rivista online, a libero accesso
e peer-reviewed dell'Associazione
Italiana degli Storici del Design
(AIS/Design)

VOL. 12 / N. 22
OTTOBRE 2025

STORIA DEL DESIGN DIGITALE
E STORIA DIGITALE DEL DESIGN

ISSN 2281-7603